



XXI Triennale: campus e videogame tra Politecnico e IULM

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. Aulæ / 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

[!\[\]\(8b0a097b4b9c9c3eeaea0f4289ea77e5_img.jpg\) Condividi](#)