

## **Bauhaus virtuale in Genova reale**

*un polo mediatico e fisico di produzione e crescita culturale intorno al 'nuovo'  
(Teatro Modena 12/12/02)*

Genova, importante città portuale, avvezza agli scambi di merci, di genti e di culture, recentemente si è aperta alle nuove generazioni (con un impatto anche traumatico) nel confronto con gli aspetti, le tematiche, le prospettive della globalizzazione.

Quasi contemporaneamente, la costituzione dei Tavoli della Cultura (12 Tavoli, promossi dai DS ed autoalimentatisi in forma spontanea, nei quali si raggruppano e si confrontano professionisti dei diversi settori: spettacolo, arti visive, musica, editoria, attività scientifiche, ecc.) ha evidenziato anche una ricca produzione culturale che si propone alla città e alla regione, secondo quello che abbiamo definito un **'patto tra generazioni e tra culture'**.

I Tavoli sono un significativo contributo della società civile alla crescita della città. Il loro primo obiettivo è quello di confrontarsi con le Istituzioni e col mondo del privato per proporre **Genova come 'città laboratorio'**, attraverso un ambizioso progetto, articolato in più moduli, che pone in rete quanto già esistente ed attivo sul territorio nel campo della ricerca artistica culturale e scientifica (in termini di esperienze didattiche e creative) e sperimenta nuove proposte culturalmente avanzate: un progetto che **prevede che Genova, anche in vista del 2004, si configuri come un vero e proprio 'bauhaus virtuale', di livello regionale, nazionale, internazionale.**

Con l'affermarsi delle tecnologie digitali e informatiche si è entrati infatti nell'era dei mutamenti della comunicazione e dei linguaggi, un 'nuovo' che non solo va accettato e appreso, ma che spalanca orizzonti insospettati, scardinando codici acquisiti, derivati da una lunghissima tradizione.

**Perché BAUHAUS?** Nell'intenzione di Gropius, che è il fondatore del grande progetto di rinascita culturale-formativa (nato in Germania dopo il disastro della prima guerra mondiale e conclusosi negli anni trenta con l'avvento del nazismo), 'bauhaus va intesa come una comunità di lavoro simile a quelle dei costruttori di cattedrali, in cui tutti i saperi, artistici e tecnici, intellettuali e manuali concorrono, al medesimo livello, alla realizzazione dell'opera'.

Nasce così nei Tavoli l'idea di estrapolare dal progetto le linee ispiratrici (adattamento alla complessità, attenzione all'innovazione dei linguaggi e all'attività creativa, opera d'arte unitaria contro la divisione dei saperi e del lavoro, laboratorio artigiano, rottura con l'accademia e affermazione del principio di realtà, circolo virtuoso tra maestri-studenti-giovanimaestri, rapporto politica-cultura come qualità del vivere per tutti, unità sociale,...) e di dimensionarle su un'intera città.

**'Genova, Bauhaus virtuale', è prima di tutto un'idea, che si articola anche in progetti concreti,** via via adattabili all'evoluzione della città,

### **PROGETTO INFORMAZIONE**

- **Uno sportello unico della cultura** al servizio, in primo luogo, delle Associazioni Culturali e degli operatori, per rendere più trasparenti, accessibili, interattive, le informazioni e le agevolazioni sulle strutture presenti e disponibili (spazi 'formali e informali' per conferenze, esposizioni e mostre, musica, ecc. -in palazzi storici, teatri, sale cinematografiche, istituti scolastici, università, spazi all'aperto, dimore private,...- con relative dotazioni, caratteristiche, capienza, accessibilità, prezzi, modalità di utilizzo; finanziamenti esistenti e possibilità di contatto con finanziatori disponibili; istituzioni pubbliche e private preposte alle questioni culturali, modalità di rapporto e procedure; possibilità di prenotazione on line;...).

In secondo luogo sarebbe auspicabile esso diventasse momento di promozione della città e canale di connessione con la programmazione culturale internazionale, anche attraverso forme non burocratiche di rapporto coi media, onde rafforzare l'attività dei canali istituzionali.

*Lo Sportello potrebbe essere collocato in un primo tempo anche in una sede di dimensioni ridotte, ma centrale (es. Ducale), per essere accessibile non solo in rete; dovrebbe essere pubblico, finanziabile dal Comune con locali e personale proprio (e/o con giovani stagisti) e da privati interessati a fornire software e pc necessari.*

- **Spazi promo-informativi pubblici** in luoghi strategici anche per i turisti (*piazze, palazzi storici, Porto Antico,...*), dove esporre pannelli informatizzati o schermi (*implementando quelli già esistenti nelle vie di accesso alla città*), in cui residenti e visitatori possano vedere quanto è in corso in città (mostre, spettacoli, eventi ecc.) ed accedere alle manifestazioni più significative che sarà stato possibile archiviare (attività quella dell'archiviazione che potrà anche far parte di un programma didattico, una volta sciolto il nodo dei costi e dei diritti).

## PROGETTO FORMAZIONE

- **Una rete integrata della formazione sul 'nuovo':** indispensabile per impadronirsi dei nuovi linguaggi, la Rete servirà in primo luogo a mettere in contatto tra loro i centri creativi e formativi, promuovendone e potenziandone non solo la tecnica ma anche la filosofia che presiede al mutamento della comunicazione.

La Rete si potrà avvalere di un Comitato promotore atto a coordinare gli insegnamenti più innovativi e già attivi in città e in tutta la Regione, evidenziandone gli aspetti progettuali e i programmi svolti, a livello di Università, CNR, DIST DAMS, INFM, Accademia, Musei, Ecotec-Muvita, Archivio Museo Stampa, Biblioteche, Conservatorio, Città educativa, Porto Antico, Centri tecnologicamente avanzati, Centri di formazione avanzata nelle imprese, Istituti Scolastici, ecc. I diversi Enti ed Istituzioni, messi in connessione, saranno incentivati a sviluppare l'aspetto di laboratorio dei loro corsi tecnici e creativi, anche con l'inserimento di interventi (lezioni, seminari, direzione di gruppo di lavoro ecc.) tenuti da *visiting professors* che mantengano vivi, sui diversi piani, i collegamenti con altre Istituzioni italiane ed estere (accademiche, scientifiche, industriali, artistiche) e promuovano i contatti degli allievi con interlocutori diversi.

*Per la Rete non è necessaria una sede e personale ad hoc, che potrebbero essere altresì identificati in una delle sedi formative già esistenti, facente funzione di 'capofila' (es. Accademia, Villa Croce, CNR, DIPARC, Archivio Museo Stampa, Centro Atene,...).*

## PROGETTO LABORATORIO

Il progetto complessivo prevede anche che si costituisca:

- **Un'officina di ricerca e di produzione ('bauhaus del virtuale'):** un 'luogo', con disponibilità di spazi e tecnologie per la sperimentazione creativa, in rete con gli altri 'luoghi' della ricerca e della produzione artistica, tecnica, scientifica, (vedi ad es. il 'Centro di produzione artistica' previsto all'interno delle opere finanziate per il 2004, presso l'ex area Ilva-Cerusa a Voltri), ove, sotto la guida di esperti tutor e degli insegnanti delle diverse specialità che convergono nel Laboratorio, si offrano momenti di sperimentazione e di messa in pratica dei loro insegnamenti. L'Officina consentirà, nei suoi spazi attrezzati, la realizzazione di produzioni editoriali, musicali, elettroniche, performance artistiche, film sperimentali, videotape, installazioni sonore, videodanza, videoteatro, videoletteratura, ecc., nonché la realizzazione di prodotti multimediali.

In essa ci si potrà anche collegare con studi di registrazione e montaggio già esistenti, con spazi prove e altri laboratori, si potrà accedere a webteche per la consultazione di opere virtuali prodotte in altri centri sperimentali, nazionali e internazionali, effettuare collegamenti con biblioteche, riviste on line, videoconferenze ecc.

Le produzioni nate nell'Officina saranno promosse e divulgate attraverso la rete e i canali convenzionali, e in parte potranno anche essere commercializzate in loco: saranno meta interessante e incentivo di visita per interlocutori curiosi, collezionisti, studenti e specialisti vari (si pensi che ancora oggi, a Glasgow, nella Glasgow School of Arts, progettata alla fine dell'800 da Charles Rennie Mackintosh, sono frequenti i visitatori dell'edificio che ottengono il permesso di entrare anche in alcune classi dove gli allievi stanno lavorando). Le vendite dei prodotti dell'Officina dovranno coprire, inizialmente almeno in parte, i costi della ricerca.

*Ideale, anche per l'Officina, la localizzazione in sede facilmente accessibile e centrale (es. Magazzini dell'Abbondanza, già in convenzione tra Provincia e Università e/o l'area ex Ilva-Cerusa a Voltri).*

## Conclusione

Il *Bauhaus virtuale* si configurerà come un '**non luogo**' avente per riferimento lo spazio "città-regione", cui attingere per far interagire e convergere virtualmente le iniziative culturali più interessanti e avanzate, inserite in una rete di connessioni creative.

Nel contempo sarà anche fisico '**luogo d'incontro**' e di scambio tra idee e culture, di sperimentazione e di produzione, con la presenza di docenti, artisti, scienziati, creativi, soggetti privati (*bauhaus del virtuale*). Un luogo ove si possano elaborare e presentare progetti e si possa entrare in relazione anche con chi -pubblico o privato- sia interessato a finanziarli o metterli in produzione.

*Il 'Bauhaus virtuale', soprattutto riferendosi ad un'intera città, potrebbe rappresentare una novità assoluta in termini di immagine e, opportunamente promosso, essere un forte richiamo, destinato a durare nel tempo, per un vasto pubblico.*

*'Bauhaus virtuale in Genova reale'  
Genova, 12/12/2002*

*[Tavoli della Cultura, Gennaio-Dicembre 2002: coordinamento generale a cura di maria paola profumo, carla costa, bruno sessarego, vittorio traverso, chito guala, anna pisani, angiola gardella; coordinatori singoli tavoli: pina rando (teatri), giorgio garre' e gianni bruno (cinema e danza), nicola grendi e carola de mari (musica), ariel dello astrologo e sandra rutelli (ass. culturali), giulietta ruggeri (ass.femm.li), carla peirolero (ass. stranieri), laura guglielmi e laura santini (realta'giovani) francesco pirella e magiu' viardo (editori), gianni martini e ambra gaudenzi (arti visive), arnaldo bagnasco, renato picco (grandi spazi culturali), giunio luzzatto (scienza)]*