



XXIII UIA WORLD CONGRESS
TORINO 2008



AfterVille.

The Underground Exhibition
dal 12 giugno al 27 luglio 2008

La mostra nella metropolitana di Torino:

10 città ideali della fantascienza per 10 stazioni.

Come le aspettative del futuro hanno cambiato il presente.

Linea 1 Metropolitana di Torino

Un progetto ideato e curato per la Fondazione OAT da **Undesign di Michele Bortolami e Tommaso Delmastro con Fabrizio Accatino e Massimo Teghille**

La mostra **AfterVille. The Underground Exhibition** rappresenta il momento culminante della rassegna AfterVille. Tomorrow comes today Iniziata con il take-off di Astronave Torino - Turin Spaceship Company MIAAO a fine 2007, il progetto di *medializzazione della città è proseguiti* con il successo dello Show alla Mole Antonelliana con i Larsen, l'anteprima del cortometraggio The Movie ad aprile e i recenti Reading a Circolo dei Lettori.

Visitabile con un semplice biglietto della metro, la mostra presenta, nell' dieci principali stazioni della linea 1 una ricognizione in una *fanta-storia urbanistica alternativa, raccontata attraverso l'allestimento multimediale* di dieci città tipologiche ideali, una per ciascuna stazione della metro; ci che non esistono, se non come riflesso degli sterminati immaginari generati nell'ultimo secolo dai mass media.

I giovani curatori della rassegna sono professionisti della comunicazione (Michele Bortolami e Tommaso Delmastro di Undesign), di architettura (Massimo Teghille) e di cinema (Fabrizio Accatino).

Alla base di AfterVille The Underground Exhibition l'esplorazione di come e quanto l'immaginario della fantascienza abbia condizionato l'ide di futuro. E, anche, in quale misura la fantascienza si sia avverata in tant aspetti di vita presente.

Prendendo in considerazione 7 media (cinema, pubblicità, videoclip, fumetti, videogames, design e architettura) e analizzandone prodotti e portati vengono a delinearsi **10 immaginari, 10 mondi alternativi coerentemente costruiti: le 10 città ripercorse nelle stazioni della metro**

L'analisi così condotta ha evidenziato naturalmente corrispondenze con storia e gli equilibri politici, i movimenti e il susseguirsi di stili e mode, ma ha anche portato in luce veri e propri *linguaggi fantascientifici, che* trascendono il periodo storico in cui sono nati e si sono sviluppati, diventando riferimenti di un futuro *tout court*.

In controtendenza rispetto alle *generic city contemporanee, la fantascien* ha articolato i suoi scenari metropolitani procedendo per aggiunta, spess per accumulo: capitali moderniste slanciate verso l'alto, tessuti pulviscol pulsanti di luci e forme, grappoli di infrastrutture dalle geometrie stratificate. Tante "afterville" (città del dopo, luoghi di domani) sorrette

forme e volumi imponderabili, a volte eccessivi.

Ogni periodo storico ha ideato la sua città futura sulla base delle aspettative, delle paure e degli equilibri politici del tempo. La configurazione della *polis del futuro, in realtà, riflette molto della polis d* presente: dietro lo sforzo immaginativo degli autori di *science-fiction si* celano la tradizione letteraria, l'immaginario collettivo e le funzioni soci della contemporaneità.

10 stazioni per 10 città ideali:

Stazione Re Umberto

totalville, ovvero l'assolutismo decorativo

La città asservita a un potere totalitario con il suo bagaglio di scenografi straordinarie, parate ed eserciti. La ripetizione e la perdita di identità: *Metropolis e l'Impero di Star Wars, nella pubblicità la propaganda stile Unione Sovietica, nei video Enjoy the Silence dei Depeche Mode...*

Vinzaglio

Betterville, ovvero la democrazia scientifica

La città positivista, della fiducia nelle possibilità della tecnologia, con un gusto per le forme "amiche", delle imprese spaziali, dei supereroi che salvano il mondo: *Mio Zio di Jacques Tati al cinema, Superman nei fumetti, Pac Man, il Guggenheim Museum di New York, ma anche il quartiere fieristico di Italia '61 a Torino.*

XVIII dicembre

Joyville, ovvero l'anarchia lisergica

La città vissuta attraverso l'immaginario liberatorio, visionario e onirico storie impossibili: come sognare Barbarella contornata dalle lampade liquide di Edward Craven-Walker in un appartamento disegnato da Vern Panton...

Principi d'Acaja

Netville, ovvero la tecnocrazia digitale

Un città governata dai numeri -naturalmente in formato digitale, verdi su fondo nero- e dal codice binario, disegnata e pensata attraverso la grafica computerizzata. Che cosa è reale? Bisogna rivedere *Matrix e i video con gli edifici fatti di parole di Alex Gopher (meglio se sottotitolati con caratteri LCD).*

Bernini

Tradeville, ovvero il capitalismo estetico

Il capitalismo trionfante dei grattacieli, del lusso, della ricerca di un *upgrade esistenziale su Second Life*. Con tutti i rischi di *Minority Report*

Rivoli

Fadeville, ovvero la cleptocrazia suburbana

Il mondo delle periferie reso a paradigma, con il disordine urbanistico e

crescita illimitata, gli accostamenti improbabili, il trash creativo e la serialità oppressiva. Le atmosfere de *Il Corvo* e di *Strange Days*, le *Freit bags* e il video dei Red Hot Chili Peppers *Californication*.

Montegrappa

Hyperville, ovvero la plutocrazia noir

È notte. E piove. Metropoli sterminate e pericolose, dall'aria irrespirabile È qui l'immaginario degli immaginari: *Blade Runner*, ma ci sono anche anche i fumetti di Bat Man e le nuove architetture di Shangai.

Massaua

Postille, ovvero il tribalismo atomico

Il ritorno forzato alle leggi di natura dopo catastrofi immani: la desolazione della distruzione, la solitudine dei sopravvissuti, la lotta per vita. *Il Pianeta delle Scimmie* e *Waterworld*, ma anche l'architettura di Paolo Soleri e di Glenn Murcutt.

Marche

i-ville, ovvero l'oligarchia minimale

L'immaginario bianco e asettico di *2001 Odissea nello spazio*, che ritroviamo nell'estetica Mac dell'i-pod, nei video di Bjork (*All is full of love*), nelle architetture minimali ed eleganti di John Pawson, Alvaro Siza e Herzog & De Meuron.

Paradiso

Shipville, ovvero l'autarchia spaziale

Vivere separati, piccole società racchiuse in spazi autosufficienti: su una navicella spaziale, in una base interstellare come in *Star Trek e Star War* o nei fumetti di *Capitan Futuro*.

La metropolitana di Torino, sede della mostra, si presta ad accogliere il mondo di AfterVille come nessuna sede più istituzionale avrebbe saputo fare: Sotto terra, senza luce naturale, flussi di visitatori come viaggiatori nel tempo a bordo di una navetta *quasi spaziale: un allestimento natural* reso possibile dalla disponibilità di GTT (Gruppo Trasporti Torinesi).

L'allestimento della mostra punta sulla comunicazione e sulla possibilità visita breve e pendolare: la metropolitana diventa il mezzo di trasporto della città di AfterVille, le stazioni cambiano aspetto decorativo. Sulle banchine un montaggio video di 5' (godibile nell'intervallo di attesa tra i treni) conduce nelle città del futuro attraverso una voce narrante. Si part da Porta Nuova, ma si può accedere da qualunque punto del percorso di metropolitana.

Il Catalogo sarà disponibile in formato Tabloid con dvd dei contenuti multimediali dell'intera rassegna a partire dal 2 luglio (The Starchitectur Night), quando AfterVille dà appuntamento alle Officine Grandi Riparazioni per il videoconcerto di Post@lmarket (Casasonica) e la proiezione di The Movie.

INFO:

www.aterville.com

?? [

