

**Osservatorio  
Fondazione Prada**

**STURM&DRANG**

**Milano**

# STURM&DRANG

La mostra "Sturm & Drang" è il terzo capitolo del progetto biennale nato dalla collaborazione tra Fondazione Prada e gta exhibitions, piattaforma dell'Istituto di Storia e Teoria dell'Architettura, Dipartimento di Architettura dell'ETH di Zurigo. Dopo il corso universitario "Sturm & Drang Studio", tenutosi all'ETH (febbraio–giugno 2021), e l'esposizione "Sturm & Drang Preview Services" presso Prada Aoyama a Tokyo (22 luglio–26 novembre 2021), il progetto si amplia ulteriormente con la mostra concepita per Osservatorio, spazio espositivo dedicato ai linguaggi visuali contemporanei.

A cura di Luigi Alberto Cippini (Armature Globale), Fredi Fischli e Niels Olsen (gta exhibitions, ETH Zurich), "Sturm & Drang" esplora le applicazioni, le esperienze e gli ambienti legati alla Computer-Generated Imagery (CGI). La CGI è la creazione di contenuti visuali statici o animati attraverso software di imaging. È utilizzata per produrre immagini e video per una sempre più vasta gamma di ambiti – come effetti speciali cinematografici, videogiochi, chat room online –, ma anche in contesto militare, progettuale, artistico, medico, forense e pubblicitario, oltre che per la realtà aumentata (AR) e virtuale (VR).

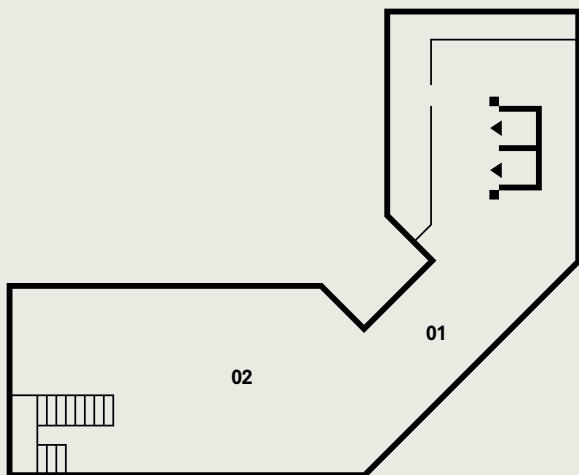
"Sturm & Drang" non si concentra sul risultato finale – l'immagine digitale avanzata – o sulle opere d'arte che impiegano queste tecniche, ma indaga le tecniche di produzione alla base di questa potente economia dell'immagine, la complessità spaziale della modellazione informatica e il suo crescente impatto sulla nostra percezione quotidiana. Il titolo della mostra richiama Sturm und Drang

(Tempesta e Impeto), nome del movimento letterario nato in Germania nel tardo Settecento. Infatti, sebbene la CGI generi immagini in grado di toccare lo spettatore a livello emotivo, la tecnica su cui si basa, i componenti e l'ambiente fisico della sua realizzazione sono alquanto inospitali.

“Sturm & Drang” riunisce condizioni e ambienti spaziali progettati da Armature Globale, citazioni di spazi reali o fittizi che ospitano il “making of” della programmazione CGI in contesti come fantascienza, videogiochi e ingegneria hi-tech. Gli ambienti sono concepiti come readymade della cultura e della produzione delle CGI: dalle origini letterarie della cultura visuale fino agli spazi di lavoro dove opera la classe – spesso anonima e anti-autoriale – degli addetti alla produzione che anima l'industria; dalla realtà materiale utilizzata per testare i software che ibridano il confine tra gioco ed esercitazioni militari, fino alla scomposizione critica dei contenuti visuali amatoriali che supportano la formazione degli utenti.

Ideata in chiave collaborativa, “Sturm & Drang” presenta modelli e moduli architettonici frutto del lavoro con gli studenti e i ricercatori dell'ETH di Zurigo, oltre a video tratti da materiali online, come tutorial, realizzati da designer digitali di tutto il mondo.

## QUINTO PIANO



**01 FPS – FIRST PERSON SHOOTER, 2021**  
Pareti modulari in MDF, videocamera GoPro

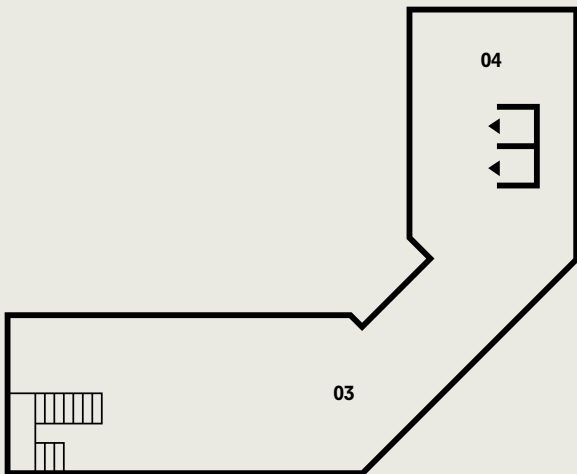
Accedendo alla mostra, il visitatore si trova di fronte al prototipo di un Military First Person Shooter (MFPS), ambiente dedicato al combattimento armato in prima persona, largamente impiegato nei videogiochi. Oltre a definire lo scenario dei videogiochi più diffusi, è usato nei trattamenti per i disturbi da stress post traumatico (PTSD) dei veterani e come allenamento al combattimento da organi militari e paramilitari. Questa dualità reale/virtuale è alla base della modellazione 3D, dal momento che lo stesso software è utilizzato per progettare armi e strumenti sia nel mondo reale sia in quello virtuale. Questa configurazione dello spazio evidenzia la semplicità della logica su cui si basa il tracciamento del movimento in 3D. Si tratta di un set essenziale di partizioni impiegato sia in fase di post produzione nei film sia nella registrazione mirata dei movimenti.

## 02 CHEAP HOTEL, 2021

Pareti con telaio in legno e pannelli OSB,  
materassini, computer

Il secondo ambiente può essere definito un'"architettura indigena" del cyberspazio, un omaggio al romanzo di fantascienza *Neuromancer*, scritto nel 1984 dall'autore americano-canadese William Gibson e considerato una pietra miliare del genere cyberpunk. I visitatori scopriranno una serie di loculi/stanze ispirate al Cheap Hotel di Chiba, il contesto fittizio da cui il cyber-hacker Case, il protagonista del romanzo, si connette al cyberspazio.

## SESTO PIANO



## 03 DISTRIBUTED ACADEMIA, 2021

Struttura in tubolare ferro e pannelli MDF, monitor

L'installazione, composta da pareti di monitor, è dedicata alla cultura globale e collettiva della CGI, attingendo da video online realizzati da utenti comuni per insegnare a utilizzare i software e le relative funzioni speciali e scorciatoie. La raccolta

postprodotta di tutorial mostra i percorsi di apprendimento e le modalità di insegnamento informali su cui si basa la comunità CGI.

Crediti: Gleb Alexandrov; Wesley Burke; Rico Cilliers; CG Cookie; Ramiro Amilcar Fernandez; Andreas Gielov; Mike Itagaki; Kai Kostack, Dipl. Arch ETH Oliver Walter / Virtual Validation Corporation; James Taylor; Pai Tola; Craig Vrankovich / HighBeam Studios

#### 04 DIGITAL INDUSTRY, 2021

Struttura in legno, tubolari in ferro, plexiglass, MDF, computer

Questo ambiente è dedicato alla produzione di rendering CGI. Attraverso la combinazioni di tavoli ottici tecnologici e zone relax facili da assemblare, l'installazione vuole alludere alle condizione di limbo vissuta dall'operatore grafico durante le ore di riposo mentre il computer-macchina è in fase di renderizzazione. Altri schermi mostrano parte dei risultati del corso "Sturm&Drang Studio": Armature Globale ha modellato un prototipo in 3D di una struttura museale e di archiviazione – nel contesto dell'attuale parcheggio modernista semi-sotterraneo dell'ETH a Zurigo – che è stato in seguito testato criticamente e ampliato in collaborazione con gli studenti della Facoltà di Architettura.

Crediti: Emanuel Gaston Bosonnet, Remo Calonder, N'Faly Ismaël Camara, Fortunat Matias Cavigelli, António Lourenço Corte Real e Brito Correia, Lieselotte Düsterhus, Sacha Gengler, Frano Karlovic, Natalie Elisabeth Klak, Myriam Marti, Jonas Stefan Odermatt, Thomas Simon Rohrer, Jan Denis Schweizer, Dominik Fritz Stoll, Robin Weber, Hao Wu.

**FONDAZIONE PRADA  
OSSERVATORIO**

**Galleria Vittorio Emanuele II,  
20121 Milano**

**GIORNI E ORARI DI APERTURA**

**gio, ven: 14–20**

**sab, dom: 11–20**

**La biglietteria rimane aperta fino  
a mezz'ora prima della chiusura**

**Per informazioni**

**T +39 02 56662612**

**SUPPORTED BY**



**STURM&DRANG  
OSSERVATORIO  
9.9.2021 – 23.1.2022**