



# Zoo d'artista

Lo Zoo d'artista si propone di ricreare uno Zoo di sculture interattive che rappresentano animali fantastici nell'area dove sorgeva lo Zoo di Milano, nel Parco Montanelli, giardini di Porta Venezia.

Le sculture dovranno essere la sintesi di un dialogo tra artisti, architetti, designers e makers digitali, dando particolare importanza alla capacità di interazione con il pubblico di tutte le età e ai concetti di eco-sostenibilità.

## Descrizione

Sulla falsariga degli “Art Parks” di stampo americano, il progetto Zoo d'artista prevede di intervenire all'interno di un parco pubblico per strutturare un'area-gioco che sia concepita e disegnata da architetti, artisti, designers.

“Zoo” perché si ipotizza di intervenire nel parco Indro Montanelli, possibilmente nella zona dove sorgeva lo zoo di Milano, noto a molti vivaisti che lo hanno frequentato nell'infanzia. “Zoo” perché il tema degli animali, anche favolosi e fantastici, consente di porre l'attenzione sul loro esistere nel contesto urbano, anche in forma artificiale.

I contributi da parte di artisti e architetti dovranno rispettare criteri di eco-sostenibilità e uniformarsi alle esigenze ludiche di fasce d'età differenti, a partire dalla prima infanzia.

E' inoltre prevista una piattaforma polifunzionale che possa ospitare diversi avvenimenti all'aperto legati alla cultura visuale (teatro all'aperto, performances, concerti e simposi).

La presenza di un parco giochi-zoo d'autore a Milano rappresenterebbe una novità, nonché un luogo d'incontro tra diversi linguaggi, discipline e pubblici: un ponte creativo e ri-creativo tra mondo dell'infanzia e mondo dell'arte contemporanea.

Realizzare opere d'arte di animali fantastici, mitologici o preistorici rappresenta una prerogativa e un aspetto identitario del parco ideato.



Inoltre si prevede di dotare le opere con accessori in grado di dialogare con il pubblico di tutte le età. Le sculture interattive potrebbero animare il parco ed essere un nuovo canale di comunicazione biunivoca con i visitatori.

## **Fattibilità economica**

Si prevede di coprire i costi con la richiesta di contributi privati, ottenuti tramite sponsorizzazioni non invasive.

## **Tempistica**

Si prevedono tre fasi principali:

1. Fase - Individuazione delle aree disponibili e realizzazione del primo intervento da AtelierFORTE con presentazione durante il salone del mobile 2014 in cui verrà presentato il progetto complessivo, sondato il gradimento del pubblico e lanciato il primo concorso per le opere successive.
2. Fase - Selezione dei progetti meritevoli, assegnazione delle aree di lavoro e realizzazione delle opere in vista dell'Expo 2015.
3. Fase - Mantenimento e ampliamento del parco tramite concorsi annuali volti ad aggiungere almeno un'opera all'anno.

## **AtelierFORTE**

Dal 2008 l'atelier di Duilio Forte ha realizzato 34 opere di public art, in Italia e Svezia. Alcune di queste installazioni si ispirano al mondo della mitologia norrena, nei quali racconti vivono personaggi fantastici come Sleipnir, il cavallo di Odino a 8 zampe, Huginn e Muninn, i corvi dello stesso Odino, e Fafnir, il drago custode di un immenso tesoro. L'opera Sleipnir Steam, presso la Fabbrica del vapore è stata donata al Comune di Milano nel Maggio 2013.



*L'opera Sleipnir nel parco Montanelli*



*Posizione dell'opera Sleipnir nel parco Montanelli*



# PIANO DI COMUNICAZIONE

## **Condivisione**

Realizzazione di documentazione della realizzazione e relativa condivisione per diffusione su social media e stampa: foto, video, interviste. Partner selezionati: Sky Arte HD, Artribune.

## **Physical computing - Interactive social media**

Dotazione di accessori che reagiscono a TWEET contenenti una specifico hashtag, e a nuovi LIKE a una pagina facebook.

Le risposte della scultura possono essere di tipo sonoro visivo o cinetico, e dipendere anche da altri input.

## **Stampa**

Verrà stampato il seguente materiale promozionale: 20.000 Cartoline f.to 10x15 cm - 250 Locandine f.to 35x50 cm. Inoltre è prevista la realizzazione di 100 stampe (fotografiche o serigrafiche) numerate e autografate da Duilio Forte per uso promozionale.

## **Ufficio stampa**

AtelierFORTE si occuperà dell'ufficio stampa in collaborazione con l'ufficio stampa del Comune di Milano.

## **Media partner**

Valutazione collaborazione con Fuorisalone.it per inserimento area in distretto P.ta Venezia.

## **Partnership istituzionali**

Patrocinio del Comune di Milano.

Inserimento palinsesto EXPO 2015

## **Opzionale**

Realizzazione **gadget**

Organizzazione **evento** inaugurale durante il periodo Mi Art - Fuorisalone

Applicazione Zoo d'Artista Granger Press



## **COSTI OPERA**

**34.000,00 € + 4% Inarcassa + 22% iva\***

## **RICHIESTA DI SPONSORIZZAZIONE**

**17.000,00 € + 4% Inarcassa + 22% iva\***

\*Escluso: costi occupazione suolo pubblico e tutto ciò indicato alla voce  
“Opzionale”



# Applicazione Zoo d'artista

## **Granger Press:**

Granger press è una casa editrice di libri digitali, che si occupa di arte, design e urbanistica, con particolare considerazione per gli ibridi disciplinari e le contaminazioni tra fiction e non fiction.

Granger press è anche un'agenzia di servizi editoriali, che offre a editori tradizionali o istituzioni culturali la possibilità di entrare nel mercato dei libri elettronici proponendo piattaforme di lettura coinvolgenti, originali e intuitive.

Granger press è stata fondata da Daniele Belleri, giornalista freelance specializzato in temi urbani, economici e ambientali, già al lavoro per Wired Italia, Reuters Italia e AtCasa.it, e Elena Comincioli, designer formatasi al Central Saint Martins college di Londra, specializzata in brand identity e research design, assistente presso l'Università Naba di Milano.

Un gruppo di sviluppatori, programmatori, fotografi e grafici offre il proprio contributo a Granger, realizzando prodotti ad-hoc, che passano dal più semplice ebook a libri per tablet, autonomi come app.

Le pubblicazioni Granger press, native digitali, puntano a mettere in discussione le tradizionali caratteristiche della lettura su carta, conservandole dove questo debba essere fatto, e migliorandole dove ci sia spazio per un'innovazione.

## **App Zoo d'artista:**

Per comunicare al meglio il progetto "Zoo d'artista" l'idea è quella di coinvolgere, per la prima edizione nell'aprile 2014, uno scrittore che scriva un racconto utilizzando come protagonisti gli animali dello zoo.

Uno scrittore ed un illustratore realizzeranno il materiale necessario per creare una applicazione digitale per tablet e smartphone, che accompagnerà il visitatore all'interno dello zoo e permetterà di interagire attivamente con gli animali presenti nel parco.



La app permetterà ai visitatori di immergersi nella storia dello zoo anche da casa.

Lo zoo d'artista si popolerà via via di un ospite in più. Ogni ospite verrà accolto e celebrato da una nuova storia scritta di volta in volta da uno scrittore e illustrata da un diverso disegnatore.



## Costi

Progettazione, realizzazione e pubblicazione della app sugli store Appstore e Googleplay

**8.000,00 € + 22% iva**