



Luce Spazio Materia

una proposta per la valorizzazione dell'area archeologica di Ostia Antica

Quando si evoca l'immagine del litorale romano odierno, il pensiero giunge diretto alle spiagge di Ostia Lido, ponendo spesso in secondo piano la presenza del sito archeologico della primitiva città ostiense nata sul fiume Tevere.

Il Parco Archeologico di Ostia Antica oggi rappresenta una grande realtà culturale per il territorio italiano, un fulcro nevralgico ricco di testimonianze della magnificenza dell'età imperiale romana e, come tale, merita di essere preservato ed indagato ulteriormente.

Ad oggi soltanto i tre quinti dell'antica città romana sono stati riportati alla luce, e – in vista di una ripresa degli scavi – è necessario prevedere l'enorme quantitativo di reperti che si andranno a sommare a quelli già conservati nel Museo Ostiense e nei Depositi esistenti, spazi però che risultano insufficienti a contenere l'enorme patrimonio di Ostia, stipato in costruzioni diverse all'interno del sito senza un preciso disegno. Questa tesi si pone l'obiettivo di progettare luoghi di qualità volti a garantire l'adeguata conservazione dei reperti e nuovi spazi lavorativi necessari ad un'agevole gestione ed amministrazione del Parco.

L'idea progettuale per il nuovo Museo Archeologico nasce sulla base dell'unità di misura fondante il cuore primitivo dell'antica città romana, ovvero il *Castrum*, concepito sulla base del piede romano. L'obiettivo è stato quello di intervenire con un corpo di fabbrica in grado di integrarsi al costruito esistente con rispetto e proporzione, senza che questo si ponesse come un oggetto distaccato dall'antica realtà romana rappresentata dalle rovine.

Si è scelto di articolare l'edificio museale secondo una successione di blocchi quadrati tra di loro sfalsati di dimensioni differenti a seconda delle funzioni ospitate. La traslazione dei volumi – che avviene rispetto ad un asse di riferimento rettilineo e parallelo al Decumano Massimo – permette di concepire l'intervento in maniera frammentaria e non preponderante sullo *skyline* ostiense. Alcuni elementi chiave derivanti da un'analisi del territorio e dalla storia del sito di Ostia Antica sono stati fondamentali al progetto: il verde, la luce, l'atmosfera calda dei mattoni, le antiche saline, il tufo, l'acqua.

L'elemento dell'acqua è stato inserito all'interno del progetto con la volontà di richiamare la vicinanza al Tevere, non visibile e quasi impercettibile dall'area di intervento, e la presenza delle antiche saline che, all'epoca della fondazione di Ostia, contribuivano ad alimentare l'importanza della città.

Il percorso museale viene generato dalla proiezione dei centri di ciascun quadrato, i quali consentono di individuare uno spazio segmentato che si snoda all'interno delle scatole secondo un continuo rapporto tra interno ed esterno. L'impiego del tufo è un richiamo alle origini più remote di Ostia, quando ancora la cittadella non era altro che un lembo di terra rappresentato dal *Castrum* militare dalle mura tufacee.

In questo modo, luce e materia si fondono generando uno spazio in grado di rompere la dicotomia interno-esterno e vecchio-nuovo.

Francesca Cosentino



2

1 Pagina precedente:
masterplan con l'ipotesi di
intervento organizzato in due
poli differenti: il nuovo Museo
comprendente i laboratori, i
servizi educativi e i depositi
(sulla sinistra) e gli Uffici
comprendente la Direzione del
Parco e gli archivi (sulla destra);
vista a volo d'uccello del sito

2 Vista di progetto esterna

3 Vista di progetto esterna

4 Pianta del piano terra

1 Ingresso Museo

2 Foyer

3 Ingresso spazi espositivi

4 Ingresso archivi e laboratori

5 Aule didattiche scuola-lavoro

6 Ingresso depositi visitabili

7 Ingresso depositi non
visitabili

8 Bookshop

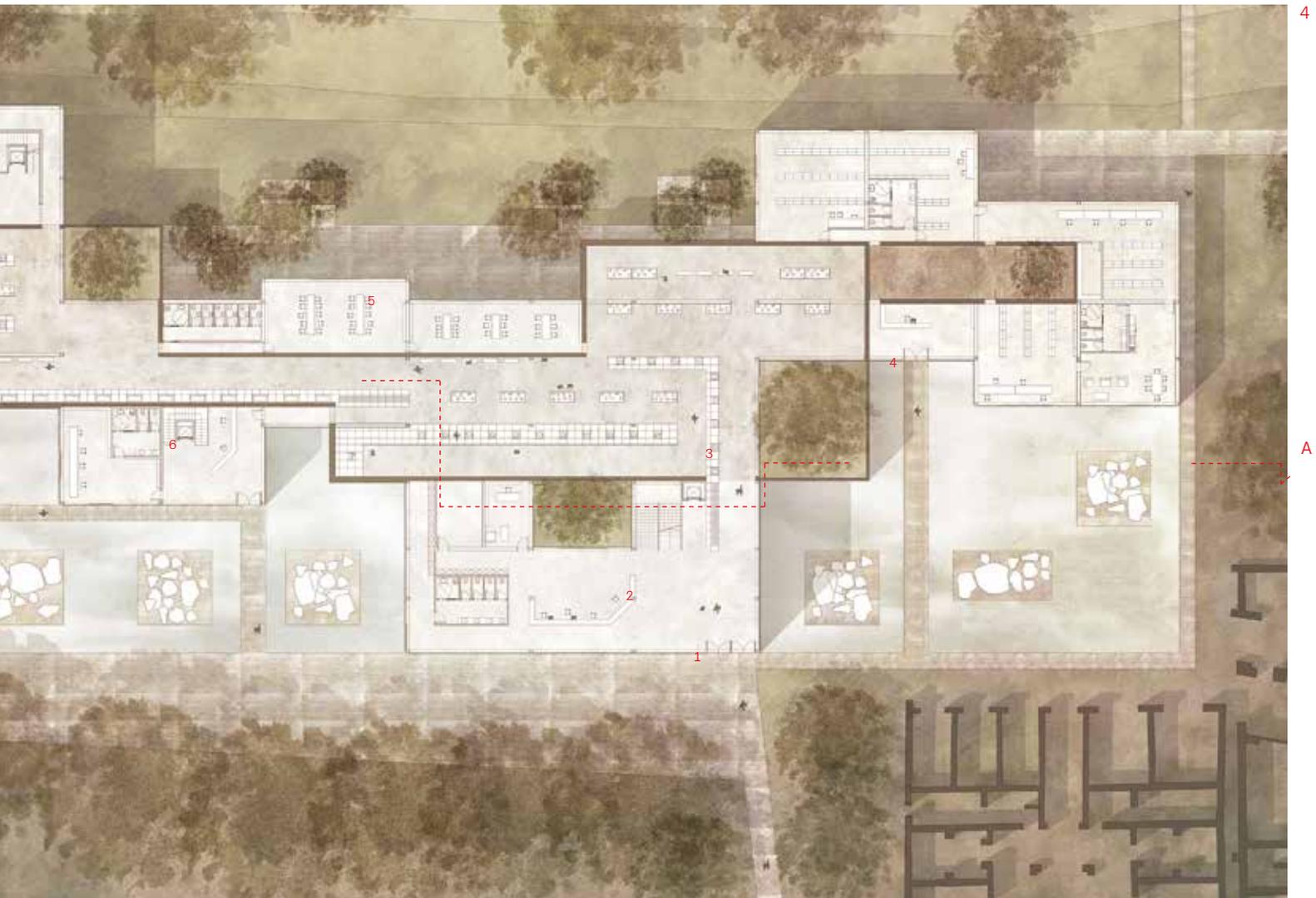
9 Uscita museo

5 Prospetto principale del Museo



3





4

A

0 1 5 10 15m



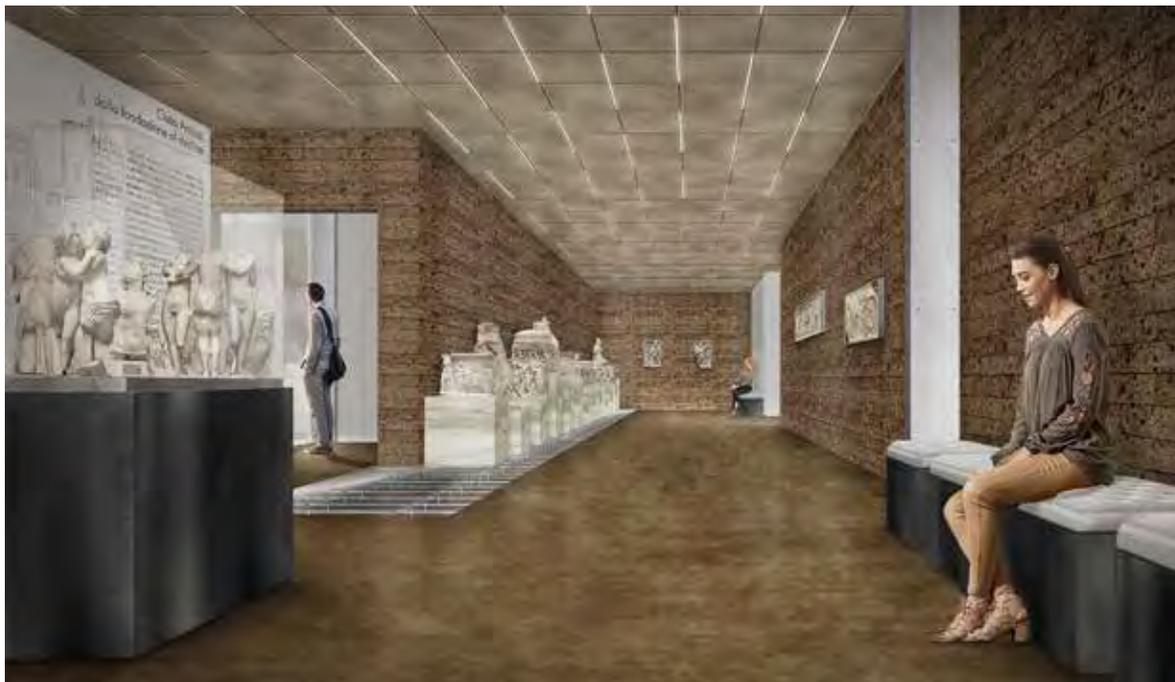
5

6



8





6 Vista interna del Museo: si noti la forte presenza materica dei blocchi di tufo, mentre i reperti si stagliano su basi di marmo che emergono dal pavimento flottante in vetro. Questi percorsi vetrati caratterizzano l'intero spazio museale con l'intento di

richiamare la trasparenza dell'acqua e di far "fluttuare" i reperti su una superficie smaterializzata
 7 Vista interna del Museo
 8 Sezione longitudinale AA: al piano interrato l'area dedicata ai depositi; al piano terra il percorso museale intervallato dalle funzioni

educative e di ricerca e corti; al primo piano si trova invece la biblioteca del Parco.
 9 Pagina a seguire: sezione tecnologica prospettica del blocco principale del Museo. La forte matericità del percorso museale tufaceo è in netta contrapposizione con la

leggerezza delle scatole in acciaio ospitanti le varie funzioni caratterizzate da una doppia pelle, in vetro e acciaio bianco opaco, che contribuisce a smaterializzarne la volumetria nel contesto paesaggistico.







1



Amnis

una nuova proposta per il Parco Archeologico di Ostia Antica

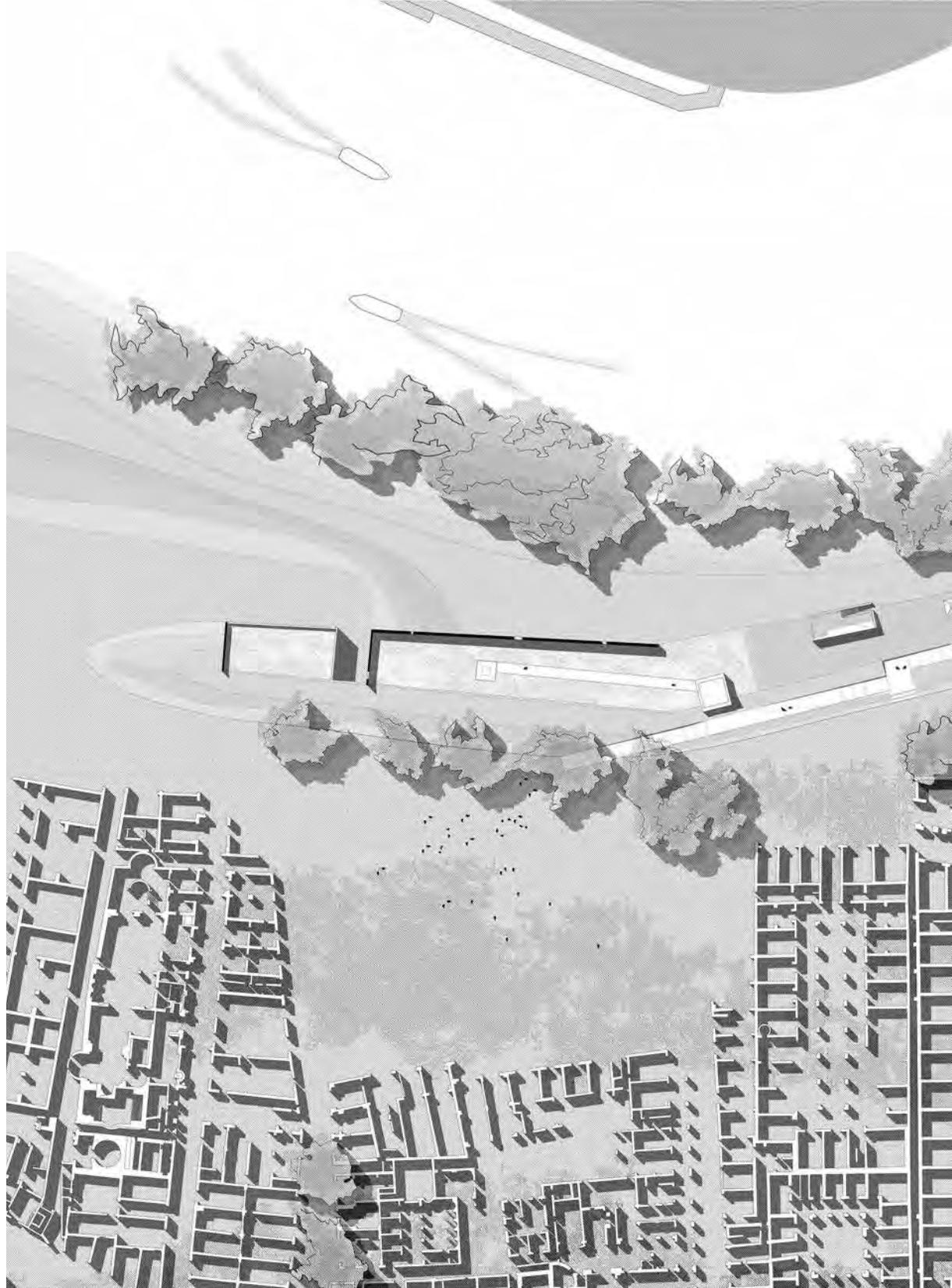
Amnis è il progetto di un polo museale che ha l'ambizione di rinnovare alle radici il Parco Archeologico di Ostia Antica. Il fine è quello di promuovere quello che è senza dubbio uno dei dieci più importanti parchi archeologici del mondo: numerose pubblicazioni nazionali ed internazionali lo inseriscono di diritto nella lista dei parchi archeologici da vedere almeno una volta nella vita. È solo tramite un radicale riassetto che l'intero complesso sarà finalmente pronto per ottenere nel panorama internazionale il ruolo che gli spetta e presentarsi al visitatore in maniera completa ed all'altezza di quelle che sono le sue effettive ed enormi potenzialità.

L'intervento si concretizza nella sostanziale riprogettazione degli spazi espositivi del museo ostiense nonché dei servizi al visitatore; nella realizzazione di nuovi uffici per il personale responsabile; di un auditorium, al fine di espandere la vocazione di intrattenimento del parco ora limitata al teatro all'aperto e pertanto alla sola stagione estiva; nel mantenimento della preesistenza ottocentesca contenente la sezione di statuaria; ed infine nella creazione di nuovi depositi archeologici parzialmente visitabili. Amnis è il fluire, lo scorrere. È un intervento che muove dalla comprensione della complessità del tessuto, dalla ricerca dei suoi elementi costituenti, strade, dalle vocazioni, e spazialità differenti, dal loro intreccio e le loro commistioni. Lo scopo ultimo dei progettisti diventa quindi il trovare un modo possibile e virtuoso di far convivere tra loro tutte le differenti istanze che collaborano all'unicità del *locus*. L'aggiunta del nuovo in un contesto quale quello in analisi si fa

immediatamente latore delle responsabilità che ogni singolo nuovo segno implica e del peso di ogni singolo tratto posto in essere. Il tentativo, profondo, meditato, da parte dei progettisti, è perciò quello di trovare intrecci nuovi, sì con armonia, sì con ispirazione, giammai per mimesi. Al fine di giungere ad un intervento razionale ed eviti soprattutto la tanto spiacevole quanto vastamente diffusa dinamica del "calato dall'alto". Amnis [amnis], amnis s. m. III declinaz. – 1. a. fiume, corso d'acqua, torrente – 2. flusso, corrente – 3. (poetico) acqua.

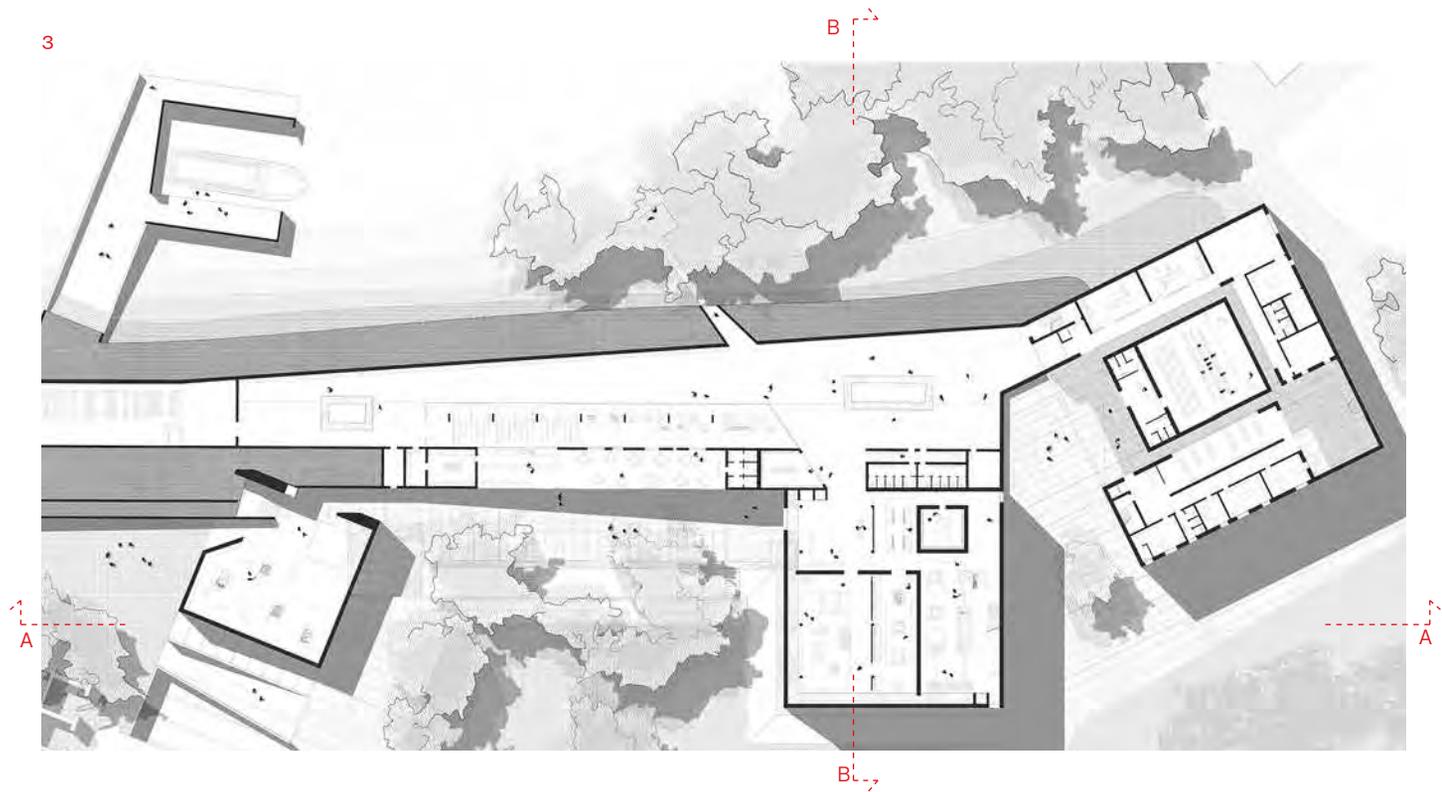
Il fluire, sia fisico sia metafisico, il flusso ordinatore, la regola e l'eccezione al contempo, il Tevere, il suo corso attuale e l'antico, deviato, una spina ordinatrice, un tracciato che è mutato e che muta nel corso del tempo, la ragione più profonda nella necessità e dell'esistenza dell'insediamento. La strategia progettuale mira a riaprire un dialogo lungamente sopito, ovvero quello tra la città e il fiume, ragione primigenia della sua stessa esistenza. Tre nuovi elementi appaiono nel paesaggio: un padiglione centrale, il museo vero e proprio e il comparto uffici, tutto il resto dell'impianto museale rimane invece celato all'interno dell'argine preesistente, sulla sua sommità trova collocazione una lunga *promenade* che costituisce un vero e proprio dispositivo visuale, utile ad aprire sguardi inediti su un paesaggio tanto ricco quanto quello Ostiense.

Michele Croce, Mattia Giusto



- 1 Pagina precedente:
plastico di studio
- 2 Pianta del 1° livello del
progetto





0 5 10 15m

- 3 Pianta a livello degli scavi
- 4 Sezione longitudinale AA
- 5 Sezione trasversale BB
- 6 Vista del museo
- 7 Vista del padiglione introduttivo

6



7





8

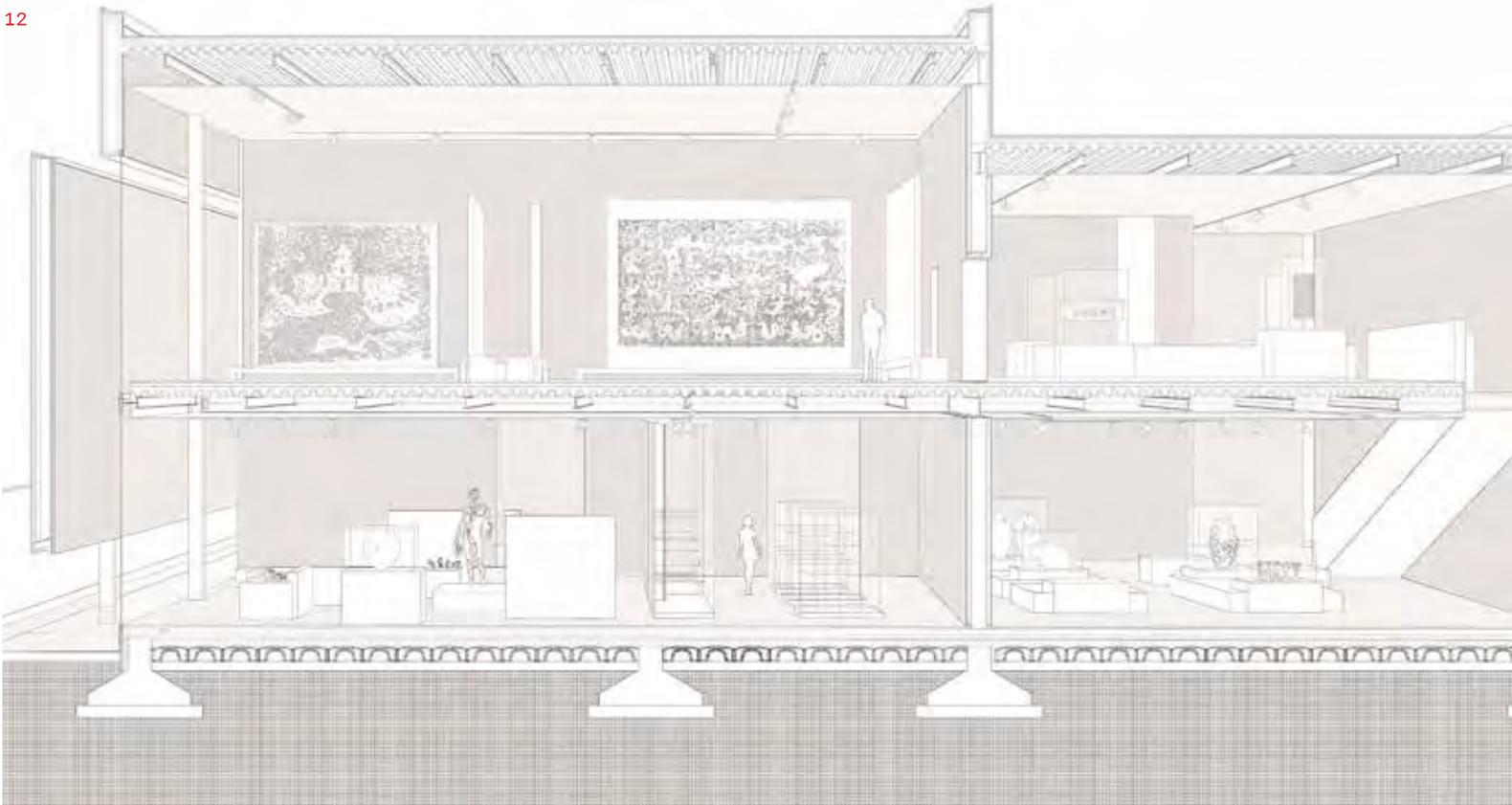


9



10

12





11



- 8 Atmosfera dello spazio interno: *lux per aquam*
- 9 Atmosfera dello spazio interno: velari
- 10 Atmosfera dello spazio interno: *de caela*
- 11 Atmosfera dello spazio interno: depositi archeologici visitabili
- 12 Sezione prospettica tecnologica



Tellus Maiorum

un progetto per il nuovo complesso museale del Parco Archeologico di Ostia antica

Pensare ad un nuovo complesso museale in una dimensione come quella di Ostia antica non è facile: il caratteristico tessuto urbano con il suo paesaggio porterebbe a giudicare estraneo un qualsiasi nuovo corpo aggiuntivo.

D'altronde le campagne di scavo ad Ostia e ad Isola Sacra continuano a portare in superficie reperti e gli spazi attuali non sono più in grado di contenerli. C'è quindi la reale necessità di rinnovare e aumentare i servizi del polo museale. Ma come realizzarli senza creare volumetrie che vadano a compromettere visivamente il paesaggio?

È stato necessario pensare ad un'architettura che, pur contenendo circa 9.000 m² di nuova superficie, andasse a *nascondersi* sottoterra conservando e ripristinando il legame visivo e millenario tra la città antica e il Tevere; un'architettura ipogea costituita da un sistema di terrazze verdi percorribili che – innestandosi nel paesaggio del Parco archeologico come una normale continuazione del verde – fungano da teatro all'aperto, da punto di osservazione sull'antica città e di riposo durante la visita. Dove non è stato possibile interrare, i nuovi volumi sono stati nascosti dietro alle preesistenze.

Il progetto è stato interamente disegnato sulla pertica (unità di misura romana multipla del piede) allo scopo di fare dialogare le nuove architetture con quelle romane adiacenti, rispettando i tracciati delle antiche strade generate, a loro volta, dalla visione romana tellurocentrica dove tutto veniva fissato e misurato in un matematico accrescimento a partire dalla cellula iniziale: il *Castrum*.

I reperti sono così custoditi nel ventre della Terra o *Tellus*, divinità primigena romana da cui tutto ha inizio, e la luce naturale entrando da piccoli varchi svela gli spazi disegnando l'architettura, mutando colori ed espressione ai volti di statue e busti.

Il visitatore, penetrando dalla rampa di accesso di via dei Molini, l'antico *Pomoerium*, nell'asse ipogeo pedonale, intraprende la visita dai depositi visitabili, per salire nel percorso e culminare all'ingresso del nuovo museo.

Nel significato del progetto il museo rappresenta la dimora dei *Maiorum (Lares)*, divinità domestiche del luogo, una sorta di casa-*Pantheon* degli antenati ostiensi; nella percezione emozionale è un teatro dove le rampe rappresentano il palco mentre lo spazio centrale la platea: la luce, penetrando dalle fenditure dei gradoni di copertura, viene direzionata dal sistema di travature per illuminare i reperti esposti sulle rampe sottostanti. Nella copertura della platea un *oculus* completamente aperto rappresenta una soglia dove la natura penetra nel museo e nel dialogo tra le opere prendendone parte mutando luci, volti, materiali e suoni (vento, pioggia). Ogni statua, busto o scultura perde così i connotati statici di oggetto lapideo, tipici di un'illuminazione artificiale, per mutare espressioni e ombre all'evolversi della giornata.

Il visitatore, entrando dall'alto da spettatore di questa scena, quando percorre le rampe e giunge alla platea centrale si accorge di farne parte.

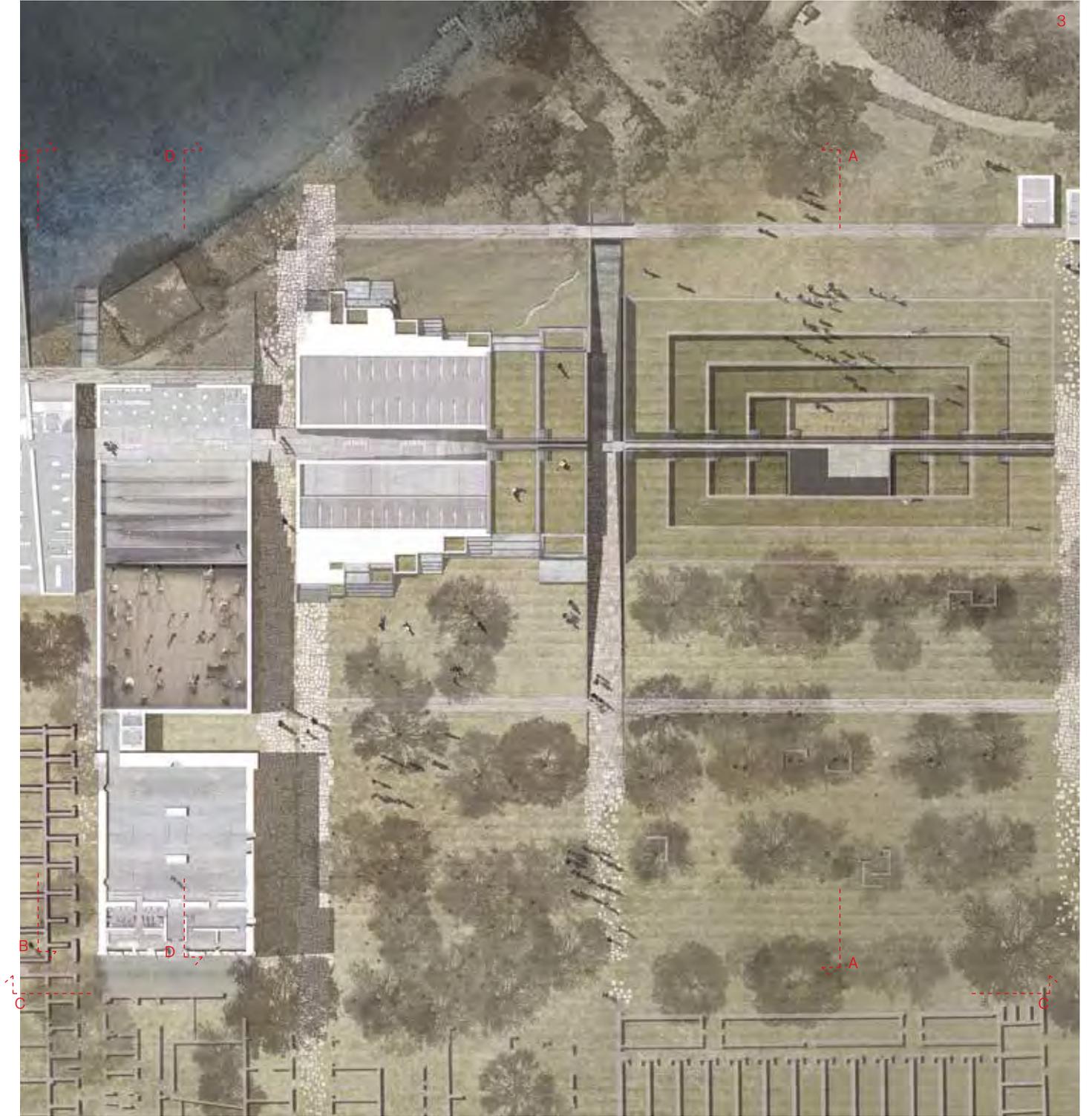
Federica Finelli



0

25

50m



4



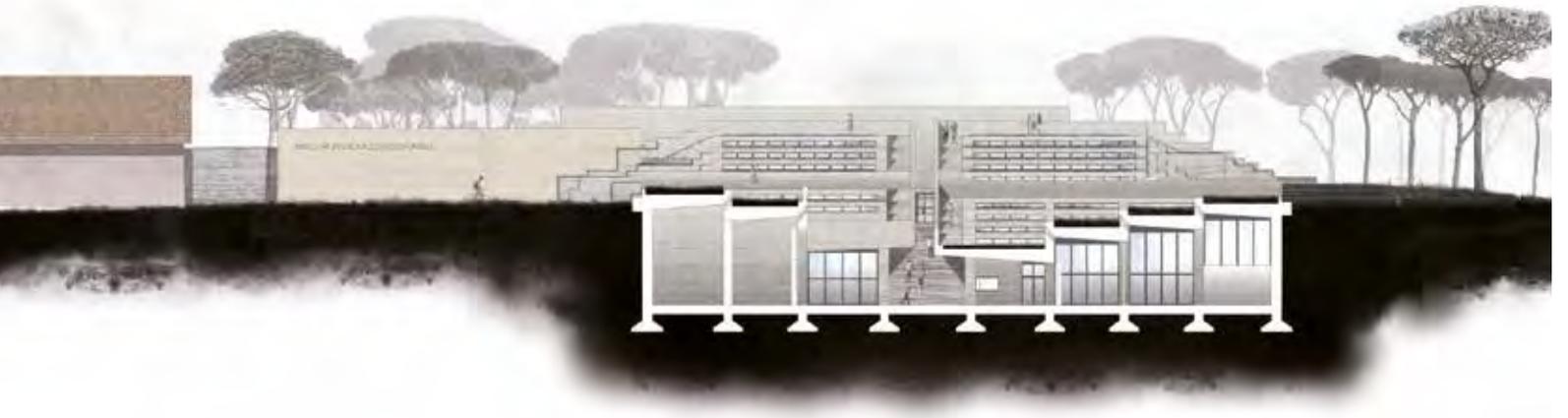
- 1 Pagine precedenti:
vista dell'allestimento
museografico della "platea"
del nuovo museo
- 2 Pagine precedenti:
masterplan di progetto;
il disegno nasce da 5
ingredienti progettuali:
 - permeabilità visiva tra il
fiume e la città antica;
 - proseguimento degli antichi
assi stradali;
 - dimensione umana con
l'adozione di unità di misura
romane;
 - rapporto aureo
- 3 Pagine precedenti:
planimetria del piano terra
- 4 Sezione trasversale AA
- 5 Sezione trasversale BB
- 6 Prospetto lato scavi CC

5



6





0 5 15 25m

7

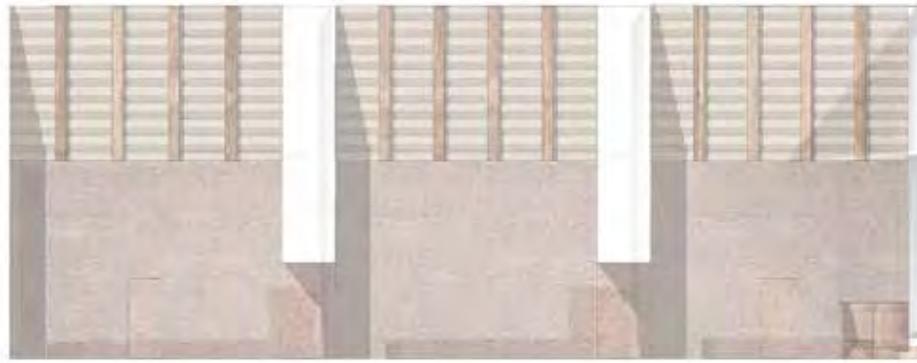


8



9





7 Sezione trasversale del nuovo museo DD; si noti l'attenzione progettuale dedicata all'illuminazione naturale

8 Dettaglio in pianta dell'allestimento delle rampe

9 Vista dell'allestimento museografico dalla "plated" del nuovo museo

10 Vista dell'allestimento museografico dalla rampa del nuovo museo

10



Valorizzazione dell'Area Archeologica San Vincenzo al Volturno, Isernia

1



San Vincenzo Scoperto

musealizzazione parco archeologico Castel San Vincenzo

Il monastero alto-medievale di San Vincenzo¹, incastonato nella valle del fiume Volturno ed un unicum della storia e dell'architettura della nostra penisola, si configura a pieno titolo come importante oggetto di una riflessione progettuale che ne promuova il recupero e l'esposizione.

Temi centrali dell'intervento sono la conservazione, il progetto museografico e il rispetto per il contesto naturale e paesaggistico: la piccola valle del Volturno, infatti, non ha subito edificazioni di rilievo fin dalla fondazione del San Vincenzo Nuovo, nel XII secolo.

Il contesto naturale è pertanto una presenza forte ed incombente a cui il monastero è legato e da cui può trarre la propria potenza comunicativa.

Il collegamento visivo con i monti e la valle, l'apertura di tutti gli spazi, l'intervento dichiarato ma non preponderante e l'inserimento di pochi ma precisi e puntuali dettagli sono ciò che può restituire la voce all'antico cenobio.

La proposta progettuale consiste in quattro fasi esecutive a crescente livello di complessità e accessibilità.

La prima fase, da realizzarsi in modo tempestivo, prevede la messa in sicurezza delle strutture già riportate alla luce unitamente al progetto di musealizzazione, in modo da consentire fin da subito una fruizione ottimale.

La seconda fase, in previsione di crescenti flussi di visitatori, consta nell'implementazione urbanistica delle vie di accesso carrabili e pedonali.

La terza fase rappresenta il completamento del sistema dell'accoglienza, con la realizzazione nell'area Nord dell'antico insediamento di un

centro polifunzionale con servizi di base ed aree per la didattica e l'approfondimento.

Infine, la quarta fase coincide con la riapertura delle campagne di scavi² nelle vaste porzioni del sito ancora inesplorate.

Ogni intervento viene minuziosamente calibrato in modo puntuale per ogni singolo edificio, per cui vengono individuate soluzioni ad hoc in risposta alle problematiche individuate in fase di analisi.

Le valutazioni sullo stato di fatto hanno guidato le scelte che sono state progressivamente tradotte in azione progettuale e, in senso ancora più ampio, in gestione dell'intervento nella sua globalità. Grande attenzione viene posta sulla collocazione del sito, sulla stagionalità delle visite, su aspetti quali la permeabilità del suolo e lo smaltimento delle acque piovane. La resistenza delle strutture murarie e i carichi massimi applicabili rappresentano un'ulteriore difficoltà nella definizione delle strutture protettive³, così come la valutazione delle modalità di tutela dei manufatti (guaine impermeabilizzanti o vere e proprie architetture).

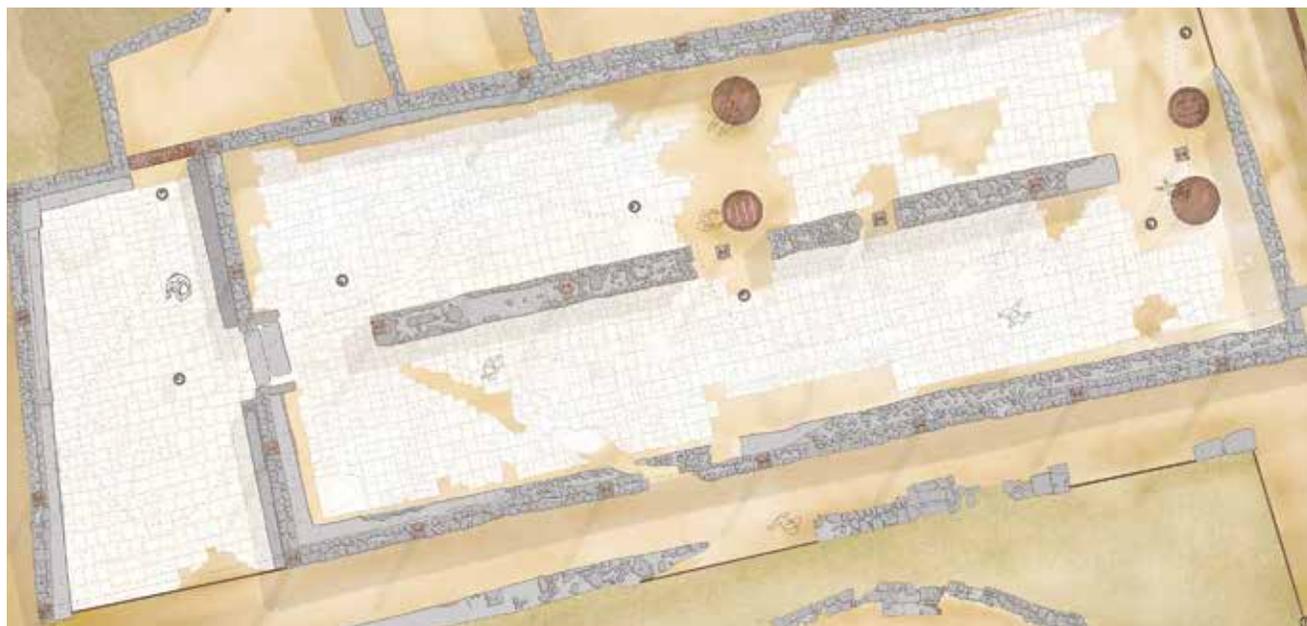
Non meno importante è la definizione delle future azioni manutentive, la loro incidenza temporale ed economica nonché la difficoltà di esecuzione, in un'ottica di comprensione delle risorse che verranno realisticamente investite sul sito in un prossimo futuro.

Alice Bosi

¹ La fondazione del nucleo centrale del cenobio risale al IIIV secolo. I vari ampliamenti lungo l'asse Sud avvengono per i tre secoli successivi fino al definitivo abbandono nel 1115, anno della consacrazione del nuovo insediamento sulla riva destra del fiume Volturno. Dopo passaggi di proprietà e competenze giurisdizionali, del monastero non si sa nulla fino al 1832 quando avviene la fortuita riscoperta della Cripta di Epifanio da parte di un contadino del luogo

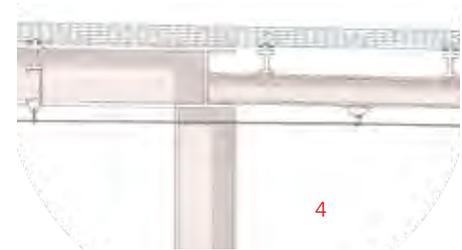
² La prima campagna di scavi risale al 1980 sotto la guida di Richard Hodges. Nel 1993 vengono effettuate le prime prospezioni geofisiche. Nel 1999 inizia la seconda campagna di scavi, ad opera di Federico Marazzi. Nel 2007 si eseguono nuovi scavi lungo il fiume Volturno. Si calcola che quanto ancora rimanga da esplorare rappresenti l'80% complessivo dell'area.

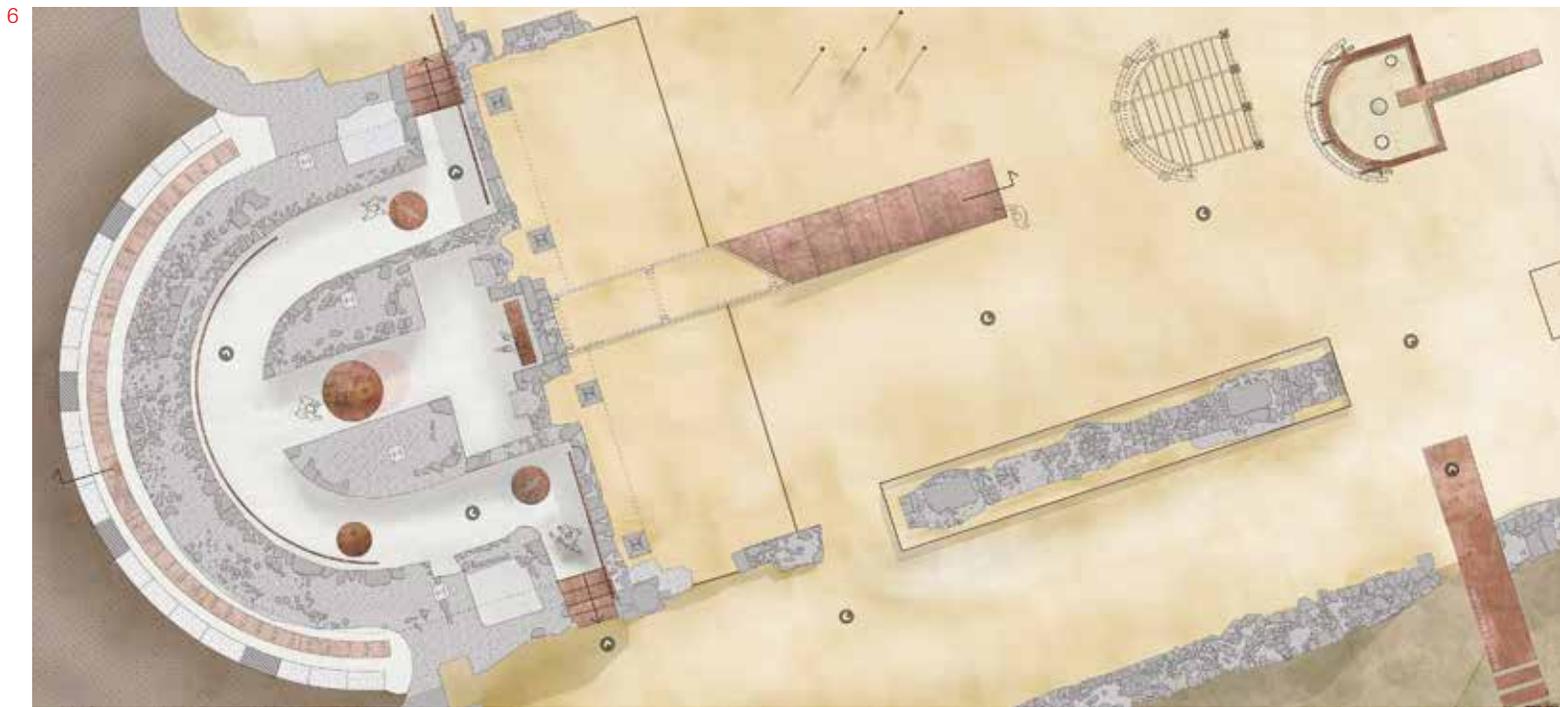
2



3

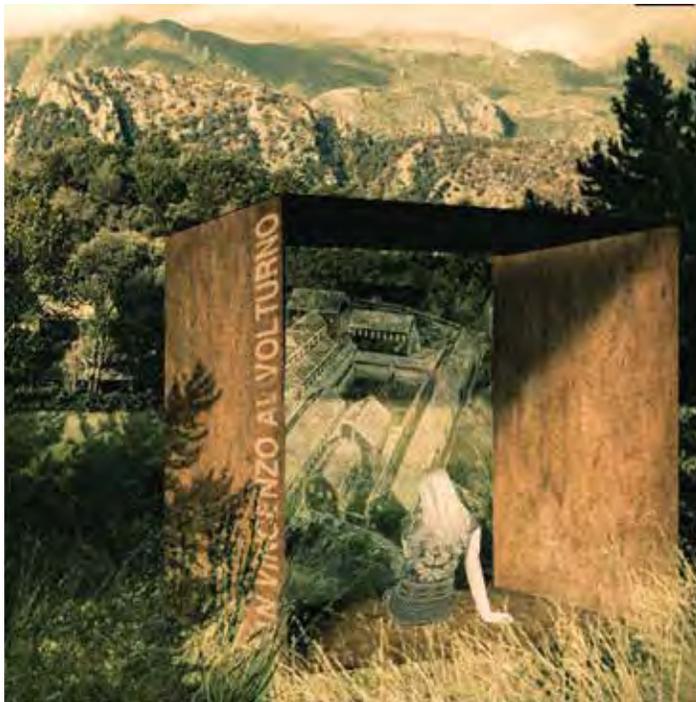
- 1 Pagina precedente:
vista centro visitatori
- 2 Pianta refettorio
- 3 Sezione longitudinale
refettorio
- 4 Dettaglio tecnologico



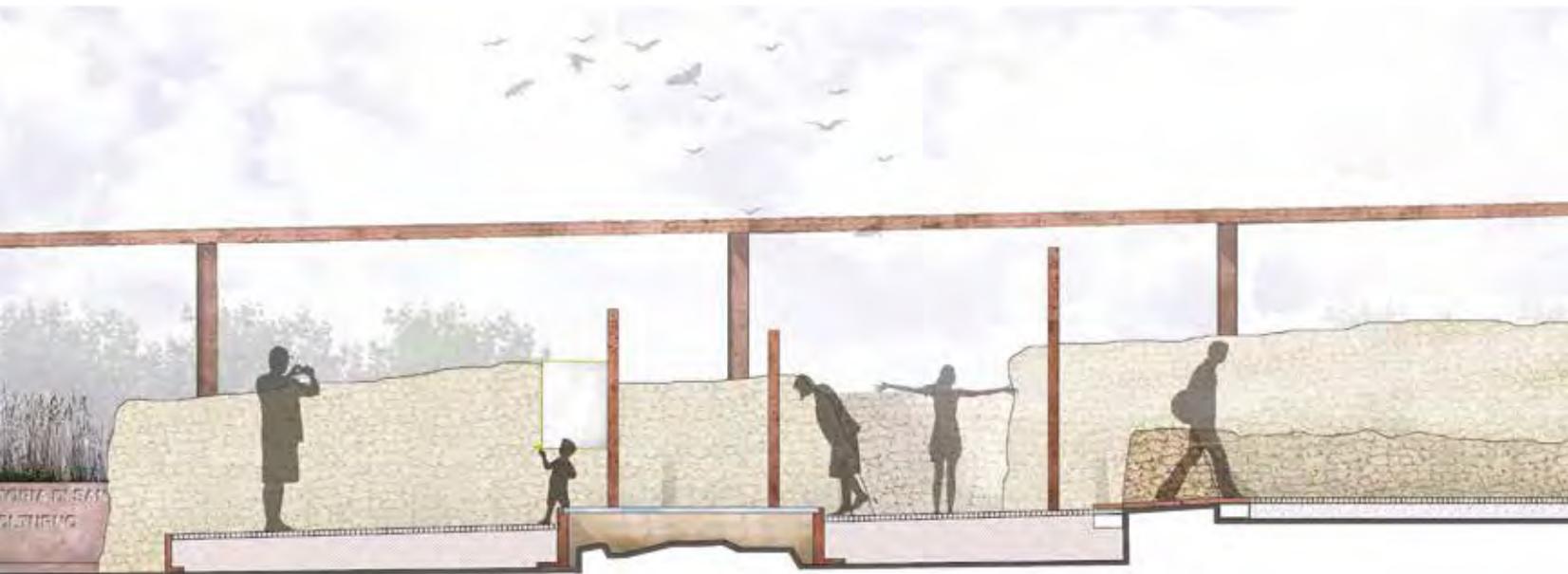




7



- 5 Pagina precedente:
Sezione longitudinale
dell'abside della Basilica
Maggiore
- 6 Pianta abside della Basilica
Maggiore
Sezione longitudinale
refettorio
- 7 Vista delle cabine
panoramiche lungo il
Volturno

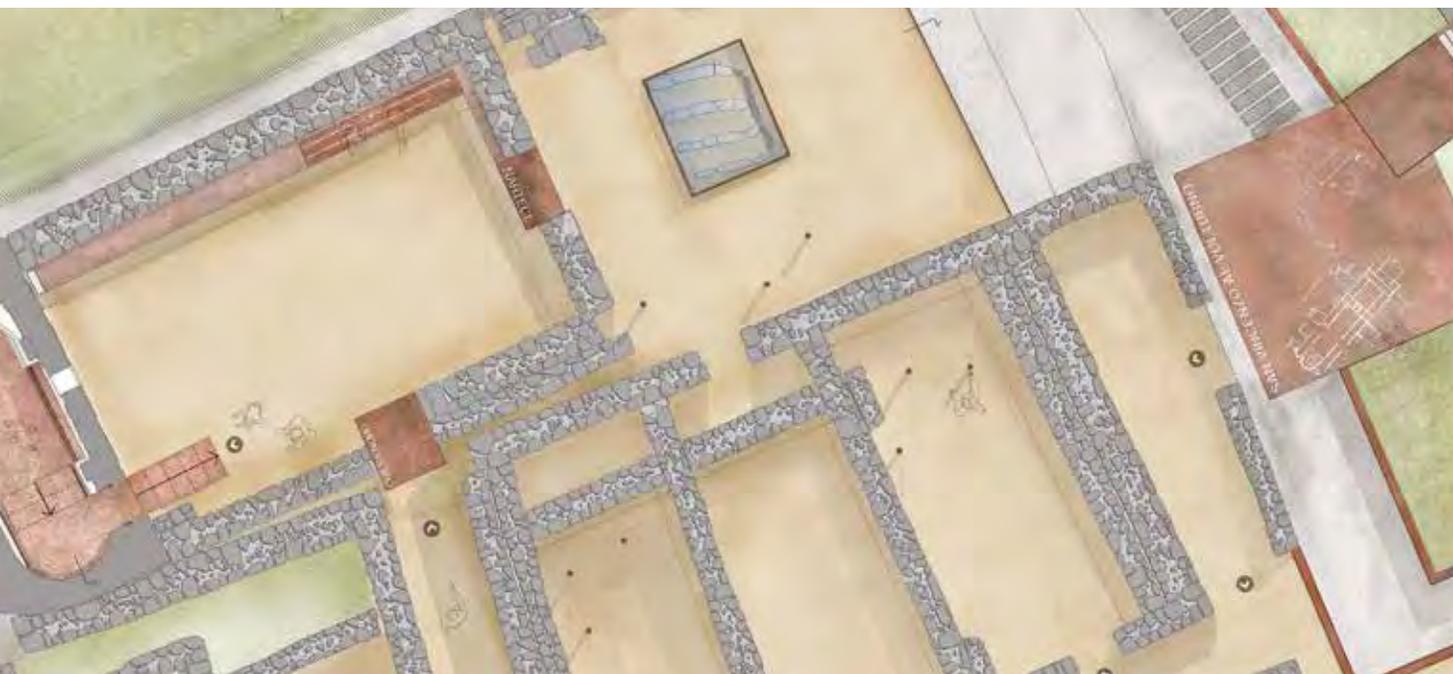
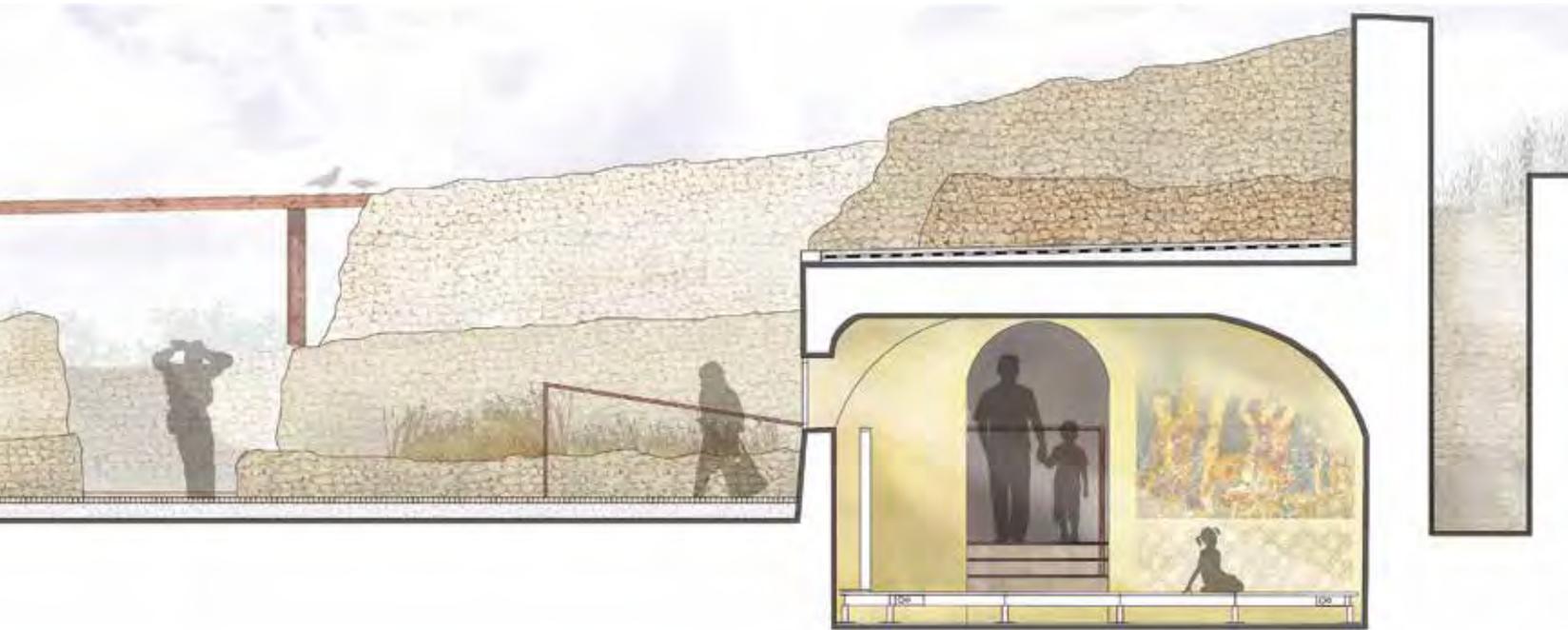


8

- 8 Sezione longitudinale Chiesa nord e Cripta di Epifanio
- 9 Pianta Chiesa nord e Cripta di Epifanio

9





1



Per[forma]nce

coprire un sito archeologico: San Vincenzo al Volturno

Partendo dalla scala territoriale il progetto prevederà la delimitazione di una buffer zone, così come prevista dalle linee guida dell'Unesco. Tale area ricadrà sui territori dei comuni limitrofi di Castel San Vincenzo, Cerro al Volturno, Rocchetta al Volturno, continuando i vincoli edilizi e i provvedimenti di tutela del vicino parco nazionale dell'Abruzzo.

Il progetto architettonico si concentrerà tutto sul lato ovest del Volturno e soltanto l'area di parcheggio destinata al pubblico risiederà sulla riva est. Qui infatti è stata individuata un'area libera destinata ad ulivi, che verrà trattata con un rivestimento in ghiaia per ospitare le auto e i pullman dei visitatori all'ombra degli alberi. Non ritenendo agevole il superamento del Volturno per individui su sedie a rotelle, si ritiene utile permettere loro di poter giungere alle immediate prossimità dei resti archeologici direttamente in auto, permettendogli di usufruire dei percorsi stradali e delle aree di sosta presenti sulla riva ovest del Volturno.

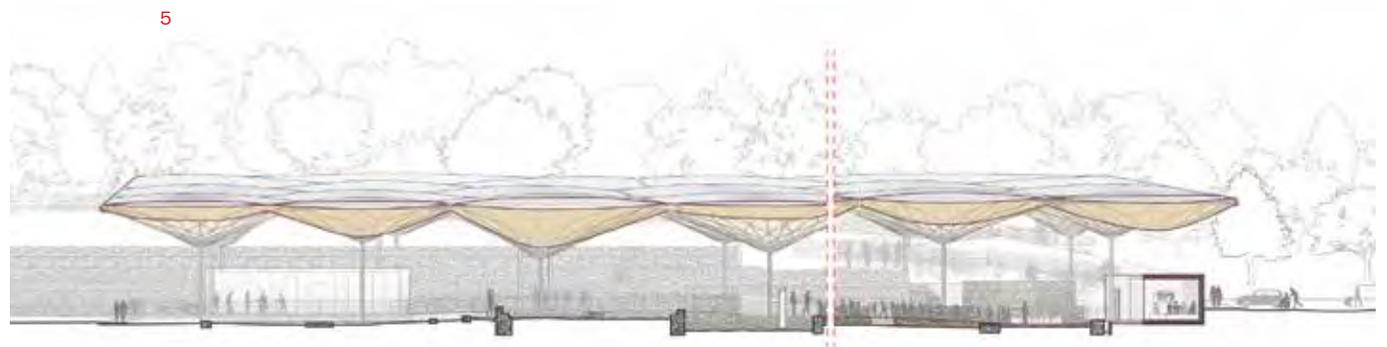
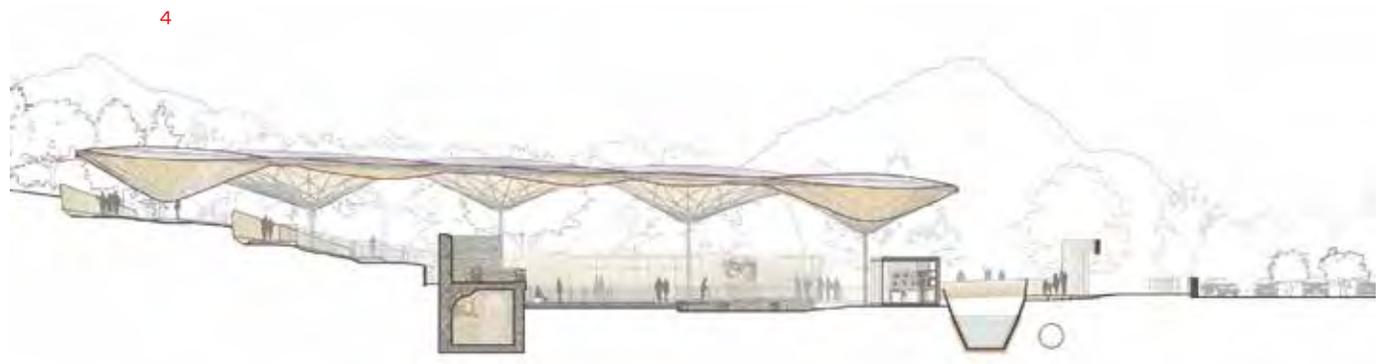
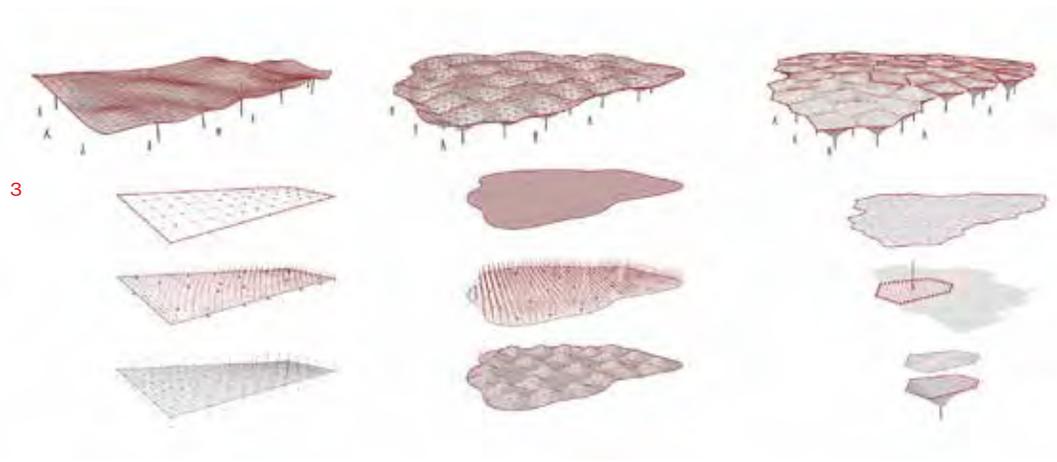
La copertura di protezione studiata si compone invece da una serie di strutture ad ombrello che si ripetono su tutto lo scavo. Queste cellule si appoggiano su un pilastro circolare cavo, mentre negli elementi perimetrali sarà munito di pluviale al suo interno per permettere lo scolo delle acque. Il pilastro termina con una piastra poligonale, collegata per mezzo di cerniere alla volta strutturale. Questa superficie, si presenta costituita dall'unione di elementi triangolari planari con dei cavi nel centro. Le cellule vengono collegate l'una all'altra lungo i loro lati per mezzo di bulloni ed elementi in acciaio che possono

collegare due o quattro triangoli tra loro, a seconda del nodo in questione. Così si viene a formare un curioso nodo, paragonabile ad una cerniera. Infatti diversamente da quanto avviene in un comune nodo cerniera in cui tutte le aste vengono connesse tra loro, qui le aste, convertite nei lati dei triangoli, sono collegati a due a due tra loro. Il foro su ogni triangolo risulta utile ad alleggerire la struttura eliminando la parte di materiale non necessario alla resistenza, e nel contempo permette il passaggio della luce naturale. Questo è possibile, come già accennato, convertendo i risultati ottenuti dall'analisi della struttura per mezzo del software *Karamba* (FEA) in parametri per la modellazione. In questo modo ogni elemento triangolare sarà munito di bordi la cui sezione sarà direttamente proporzionale alle forze agenti su questi. I fori verranno quindi tamponati per mezzo di una maglia metallica stirata fitta, avvitata all'elemento triangolare, che permetterà il passaggio della luce e farà da filtro visivo. La volta così costituita è collegata ad una trave a sezione doppio T che corre lungo tutto il bordo superiore della volta e che chiude il sistema di triangoli. Si tratta di una trave alveolare, i cui fori si ritengono necessari per alleggerire la struttura e nello stesso tempo per consentire il passaggio di elementi impiantistici tra una cellula strutturale e l'altra.

Giuseppe Coppola

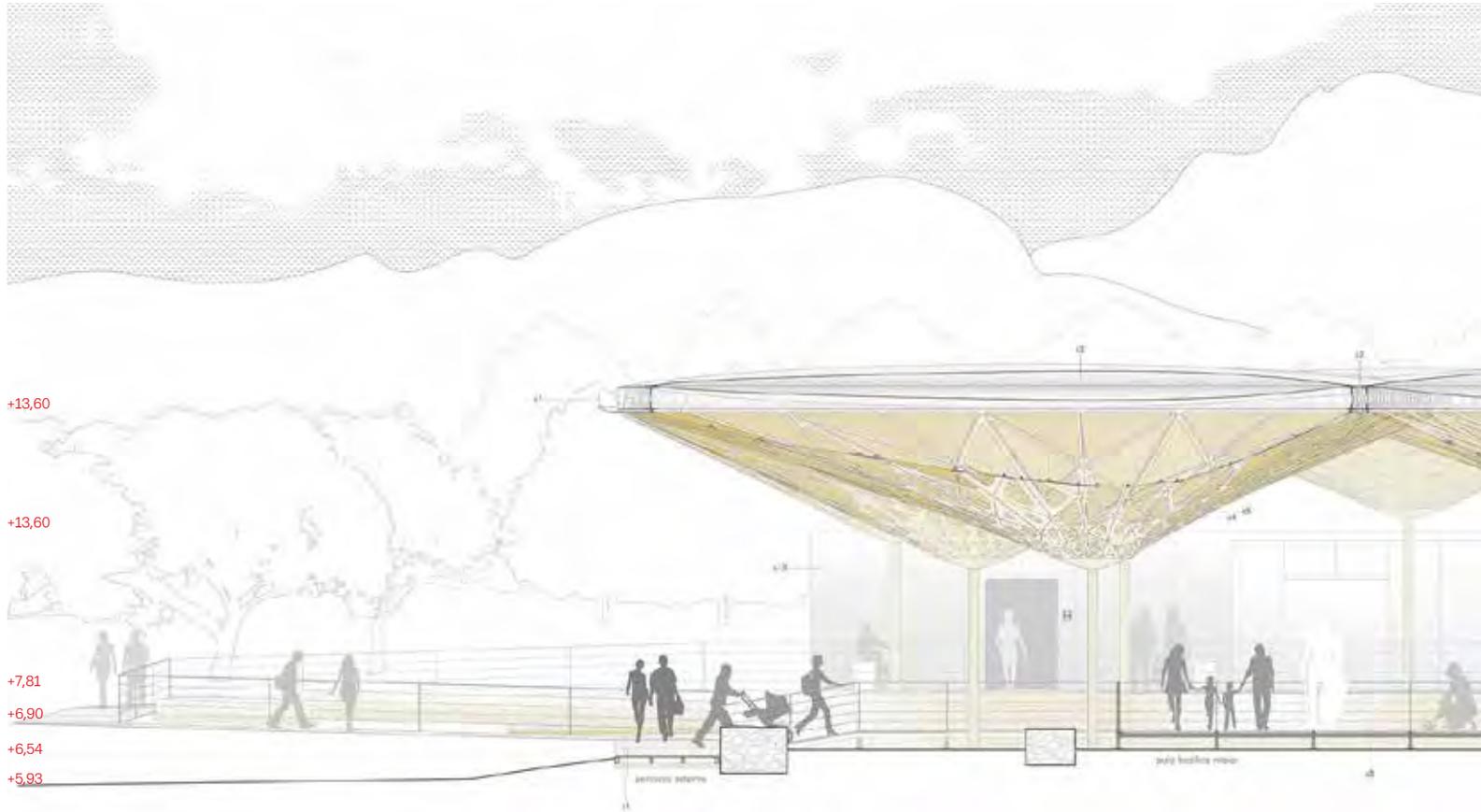


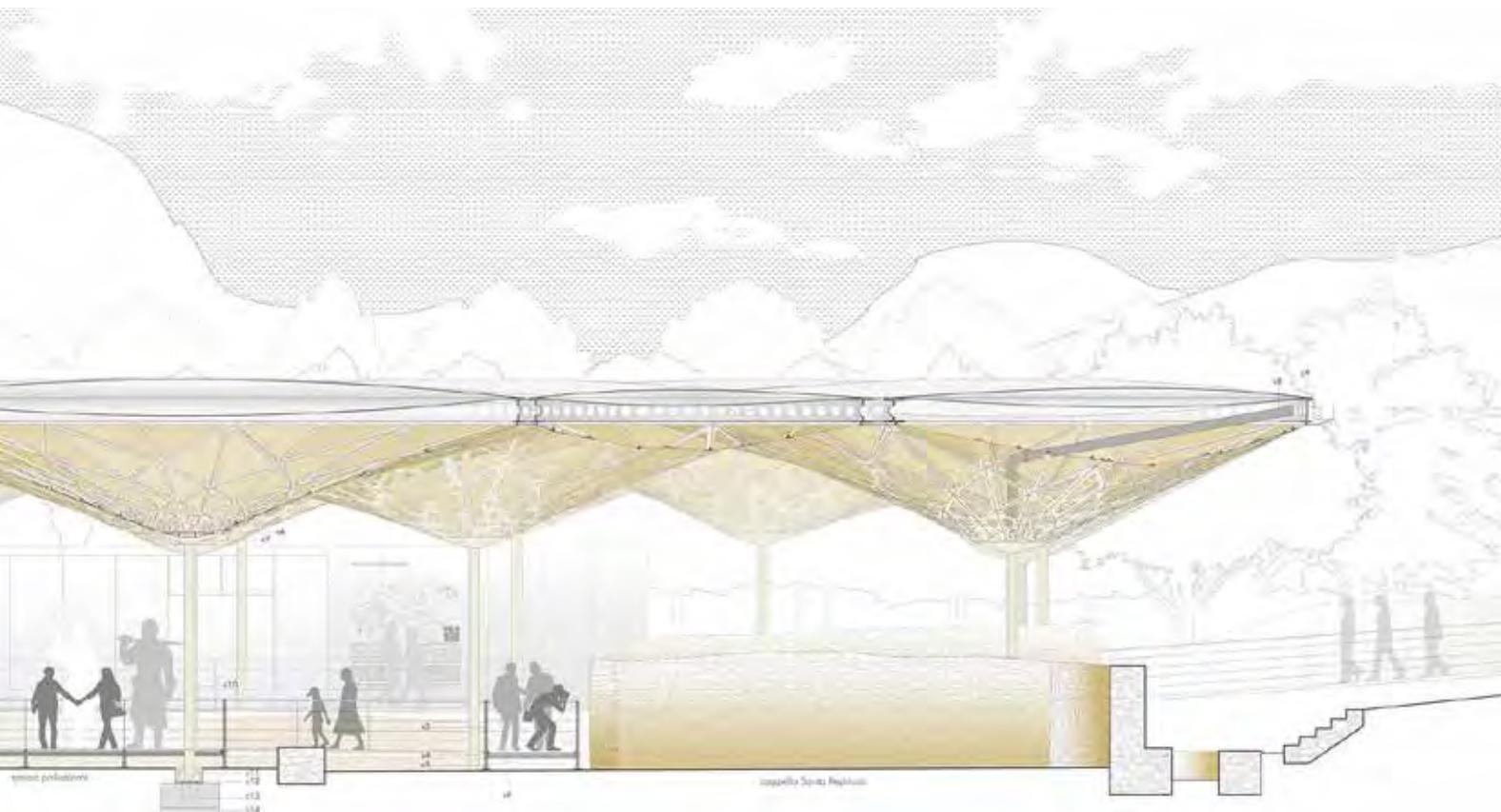
- 1 Pagina precedente:
vista dello spazio esterno
- 2 Planimetria
d'inquadratura
- 3 Attraverso l'utilizzo del
software parametrico
Grasshopper viene
indagato il processo
geometrico alla base dello
sviluppo di copertura
- 4 Sezione AA
- 5 Sezione BB



0 2 6 12m

6





0 0,5 1,5 3m

7

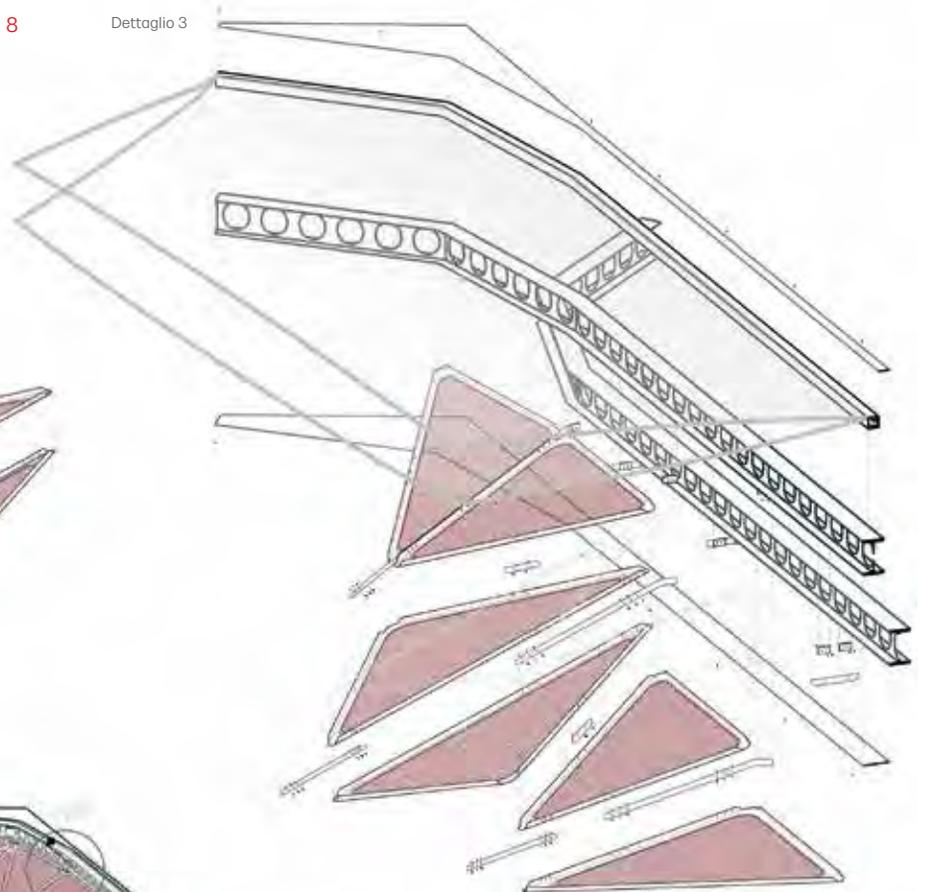
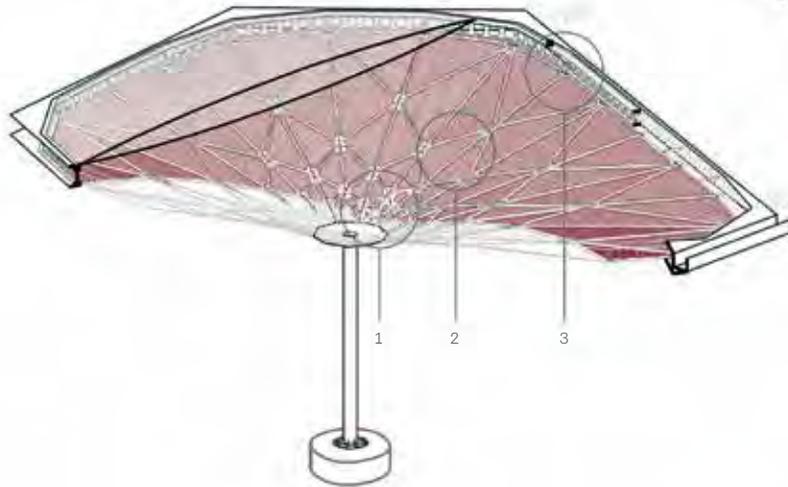


- 6 Pagina precedente:
sezione tecnologica della copertura e
sistemazione scavi
- 7 Vista dei reperti sotto la copertura
- 8 Pagina successiva:
dettaglio del progetto di copertura

8

Dettaglio 3

Dettaglio 2



Dettaglio 1





Archæo-ecture

copertura del sito e valorizzazione dell'area archeologica San Vincenzo al Volturno

Il progetto di musealizzazione dell'area archeologica di San Vincenzo al Volturno (Isernia) prende le mosse dalla necessità fondamentale di protezione e valorizzazione del patrimonio archeologico nelle sue molteplici istanze. Il sito dell'antico monastero benedettino, uno dei principali centri religiosi e politici dell'Italia centro-meridionale in epoca altomedievale, data la sua estensione, complessità e stratificazione è oggetto di attività sistematiche di scavo, condotte in un regime che non prevede l'apertura al pubblico, sin dal 1980. In questi termini, il progetto si pone l'obiettivo di tracciare delle linee guida per l'organizzazione delle attività di ricerca e per consentire una fruizione pubblica controllata, inserendo la realizzazione delle nuove coperture protettive in un più ampio piano di valorizzazione.

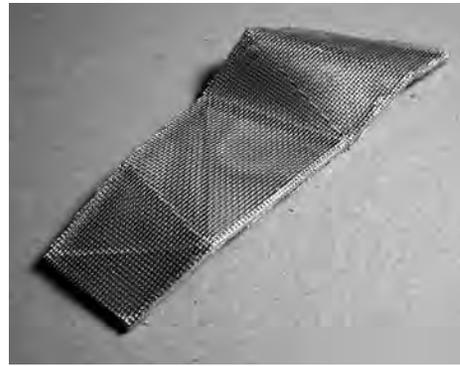
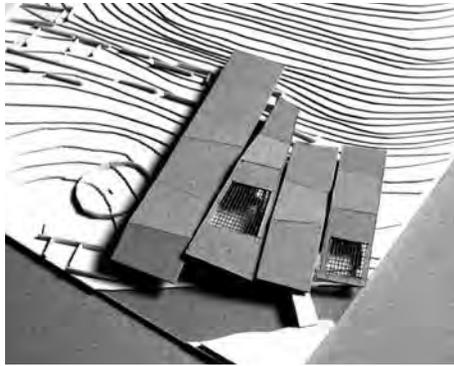
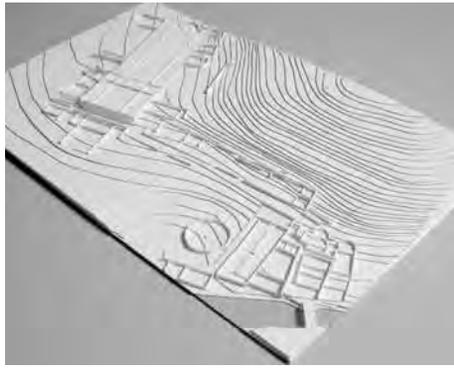
Lo strumento strategico di progetto è quello proposto dall'Unesco per i patrimoni posti sotto tutela, secondo i principi ispiratori della Convenzione del 1972. L'area archeologica è oggetto di un Piano di Gestione che prevede l'identificazione di una *Buffer Zone*, per delimitare il sito ed equipararlo alle altre aree protette, e di una *Core Zone*, che comprende le aree oggetto di scavo e le aree visitabili con le principali emergenze archeologiche e naturalistiche. Quello del monastero è attualmente uno spazio di difficile percezione, data la complessità del sito e l'attività di scavo in corso, ma le potenzialità comunicative dei reperti già portati alla luce sono altissime e molte di queste possono essere esplicitate con l'occasione di una nuova copertura protettiva. Il progetto architettonico si fonda in

prima istanza proprio sull'attività di scavo di cui quest'area è investita ed è concepito in relazione alle caratteristiche morfologiche e materiche del sito: le coperture nascono fisicamente dal terreno a simboleggiare il sollevamento della superficie del terreno e dunque l'attività di scavo che lascia il posto all'emergenza archeologica. I principi di fondo sono quelli di reversibilità e integrabilità delle nuove strutture, senza alcun danno per i reperti archeologici. I cromatismi, la morfologia e la matericità delle coperture sono concepiti per ricercare un adeguato inserimento nel paesaggio della valle dell'Alto Volturno e, allo stesso tempo, per garantirne l'immediata riconoscibilità.

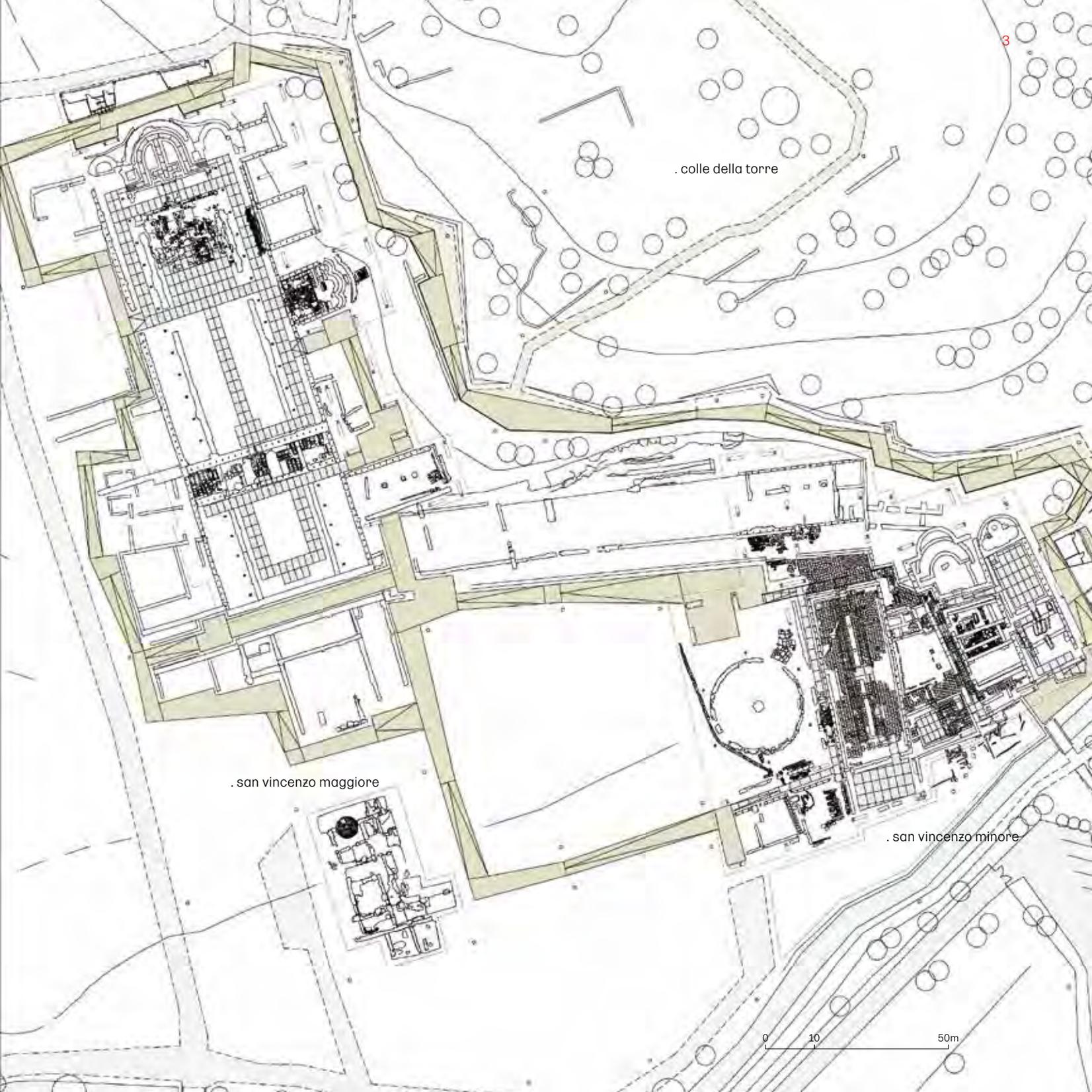
Il progetto prevede una struttura a carattere più spiccatamente definitivo nelle aree dove l'indagine archeologica è giunta ad uno stadio più avanzato, chiamata ad assicurare, oltre alla protezione dei reperti, un grado espositivo teso ad esaltare le spazialità degli ambienti. Per le aree in cui l'attività di scavo è in corso è stato invece progettato un sistema di moduli provvisori, chiamati a rispondere a necessità protettive dell'attività degli archeologi e a quelle di presentazione al pubblico degli scavi. La musealizzazione delle aree restanti, nelle quali l'attività di ricerca è giunta ad un livello non ancora approfondito, viene accennata con interventi più leggeri, integrando tali aree nel sistema di visita suggerito.

Riccardo Belletti, Stefano Manzo, Valerio Rompietti

- 1 Pagina precedente: planimetria generale della *core zone* del Piano di Gestione del sito archeologico di San Vincenzo al Volturno, IS
- 2 Plastici di studio e approccio metodologico all'intervento di protezione e valorizzazione del sito archeologico
- 3 Pagina successiva: pianta



2



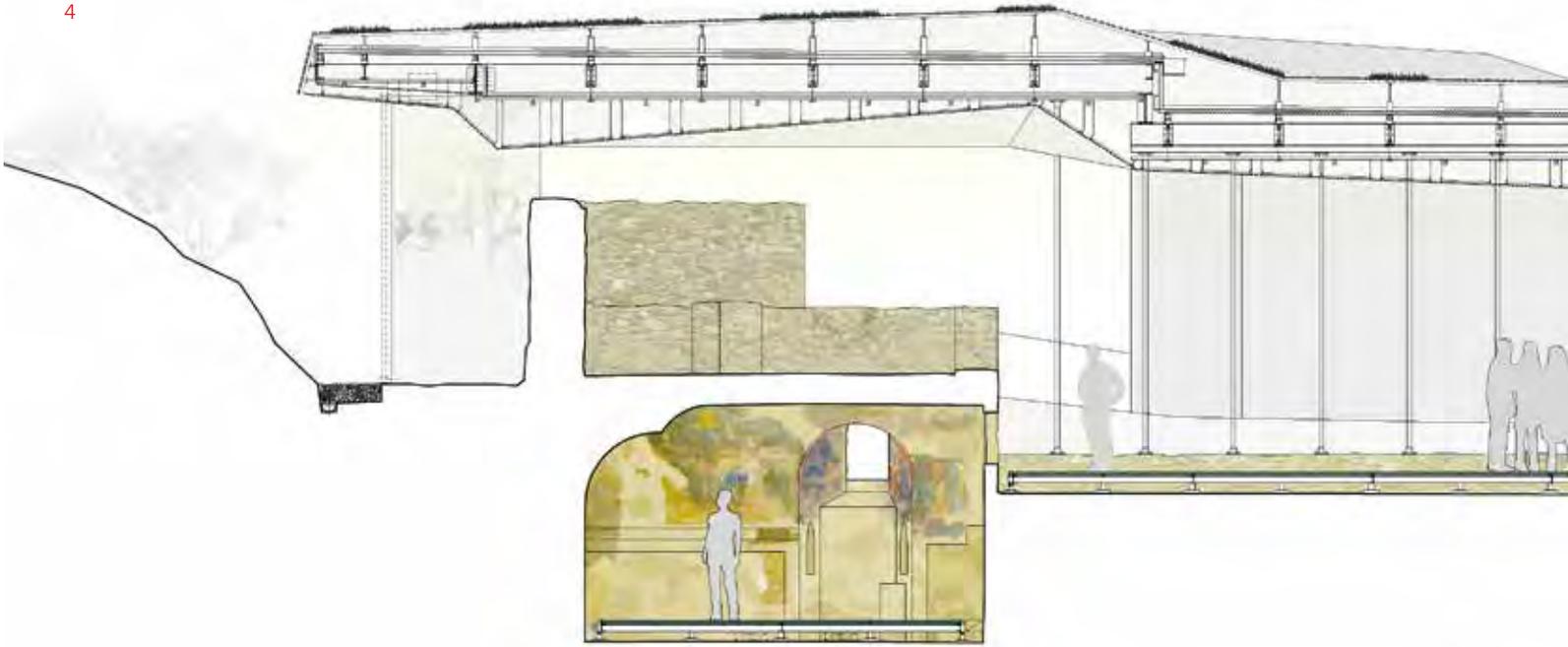
. colle della torre

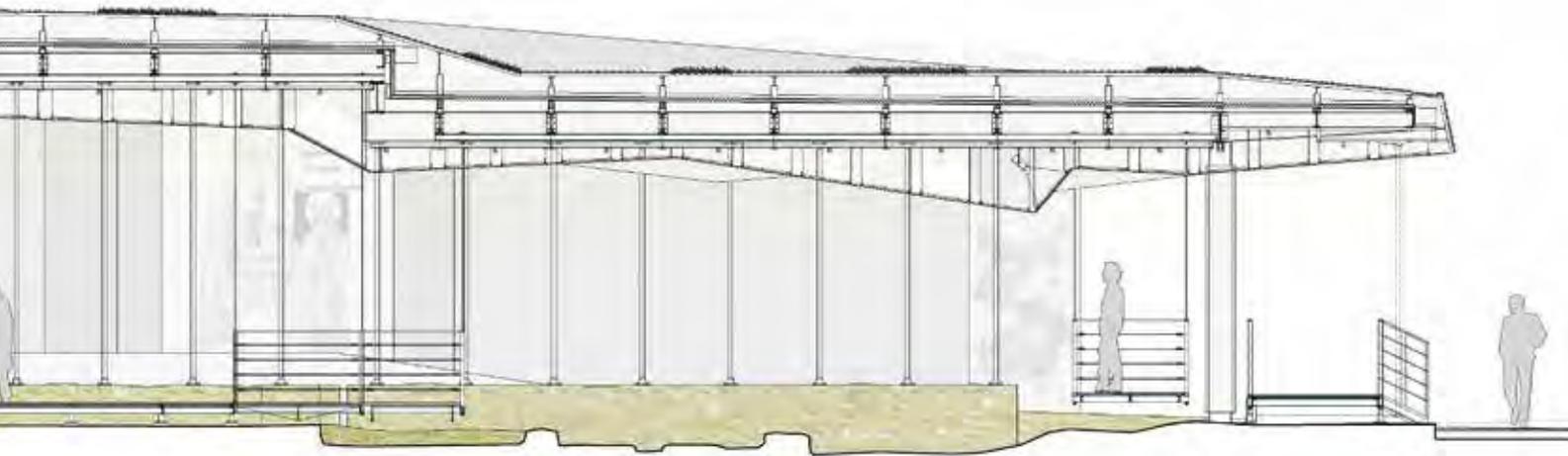
. san vincenzo maggiore

. san vincenzo minore

0 10 50m

4



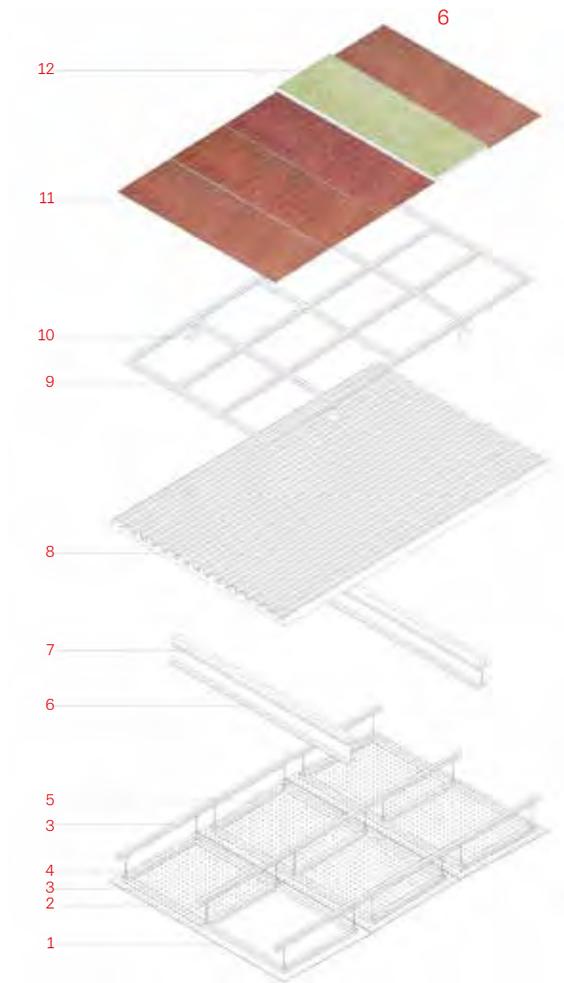


0 1 3m

5



- 4 Pagina precedente:
sezione di progetto
dell'area del San
Vincenzo Minore –
Cripta di Epifanio
- 5 Pianta di progetto
delle coperture
permanenti



6 Dettaglio del progetto di copertura

- 1 Pannello espositivo in metacrilato serigrafato 1000 x 2000 mm
- 2 Controsoffitto in pannelli di alluminio perforato 1000 x 2000 mm
- 3 Struttura di sostegno dei pannelli in acciaio scottolare zincato 40 x 40 mm
- 4 Pendinatura del controsoffitto
- 5 Intercapedine di alloggiamento impianti
- 6 Struttura portante travi secondarie IPE 200 mm, connessioni bullonate
- 7 Distanziatori per pendenza
- 8 Pannello di copertura in lamiera grecata con strato impermeabilizzante e isolamento Termoacustico sp. 80 cm
- 9 Struttura di sostegno dei pannelli in acciaio scottolare zincato 40 x 40 mm
- 10 Piedini di sostegno regolabili
- 11 Pannello in ottone brunito perforato 60 x 200 cm sp. 2 mm
- 12 Pannelli in composto di fibre vegetali, perlite e torba su contenitori in plastica, sistema di irrigazione a goccia in tubazioni di pvc

Valorizzazione del sito archeologico dell'Antica Allifæ



MOSTRA
PERMANENTE

Maa

Museo Archeologico di Alife

«Se l'arte è educazione, il museo dev'essere scuola¹».

Il museo archeologico è la scuola per la cultura storica e per lo spirito umano che vi cerca un'identità. Per soddisfare necessità fisiche e spirituali di un ambiente espositivo è necessario innanzitutto capire da cosa nascano queste necessità, perché nascano e come. Il progetto si concentra sulla ricerca di verità, di bellezza e sul modo di far rispecchiare queste in un'architettura che risponda al bisogno di trovare lo spirito del tempo presente non negando il passato e non glorificandolo oltre ragione. L'architettura è uno strumento con cui creare gli spazi della vita dell'uomo. Per questo è necessario capire chi è l'uomo, studiando la cultura che lo ha cresciuto e formato e che ne determina la *forma mentis*, base questa per trovare soluzioni soddisfacenti per gli spazi da progettare. L'atto progettuale di un allestimento rimane un gesto architettonico invisibile, in quanto non trova soluzione nell'esposizione di un'opera o nel percorso che porta il visitatore ad osservarla: il progetto dell'allestimento riguarda il modo in cui la *ratio* umana crea un legame con l'opera, l'incontro tra la coscienza e l'oggetto che determina l'esistenza di entrambi, nonché il fine dell'esposizione. Tanto più questa relazione è aperta a diversi livelli di lettura, tanto più genera conoscenza, esprimendo la funzione istruttiva del museo.

In questo percorso si inserisce il progetto del M A A, Museo Archeologico di Alife, che cerca di trovare una soluzione contemporanea alla ricerca di un'identità storica e culturale. La distribuzione interna si sviluppa su due livelli:

al piano terra troviamo lo spazio dedicato alla mostra permanente, con accesso diretto dalla *hall* d'ingresso, in opposizione a questi spazi allestitivi sono poste le altre funzioni destinate al pubblico, quali spazio ristoro, servizi igienici, teatro, *bookshop* e una biblioteca; sul lato est dell'edificio troviamo gli spazi amministrativi, questi hanno un'accesso indipendente al fine di ottimizzare i flussi.

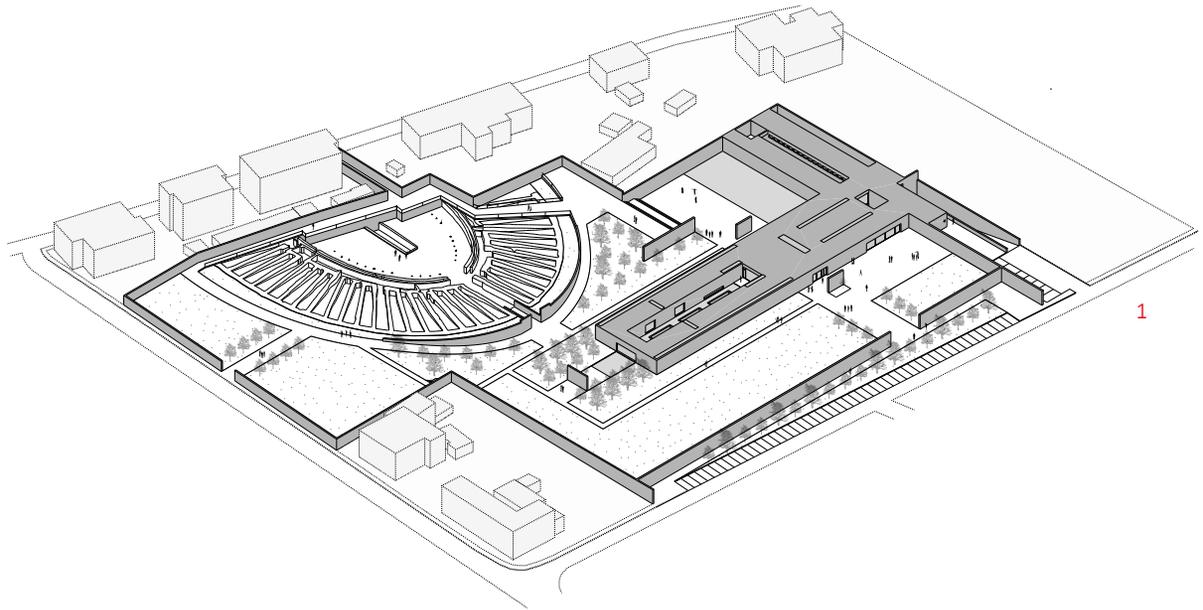
Tutto il piano è illuminato da luce naturale grazie a corti interne disposte con attenzione per ottimizzare la distribuzione e l'illuminazione. La corte centrale della zona espositiva ospita uno specchio d'acqua: questo elemento va ad equilibrare la forza e la rigidità data dalla materia delle pareti, il calcestruzzo, creando movimento grazie ai riflessi del cielo ed i leggeri movimenti dati dal vento. Il riflesso della luce sull'acqua illumina l'interno, rendendo vivo lo spazio grazie al movimento delle onde.

Il piano interrato si divide principalmente in due zone; zona espositiva destinato alle mostre temporanee, dotato di grande flessibilità, con grandi spazi continui, e viene illuminato da corti interne che sono distribuite lungo tutta la dimensione della sala; direttamente collegato allo spazio espositivo troviamo il laboratorio allestimenti e i depositi reperti.

Mirko Cardano

¹
P. Duboy, *Carlo Scarpa
L'arte di esporre*,
Johan & Levi editore,
Milano, 2016, p. 16

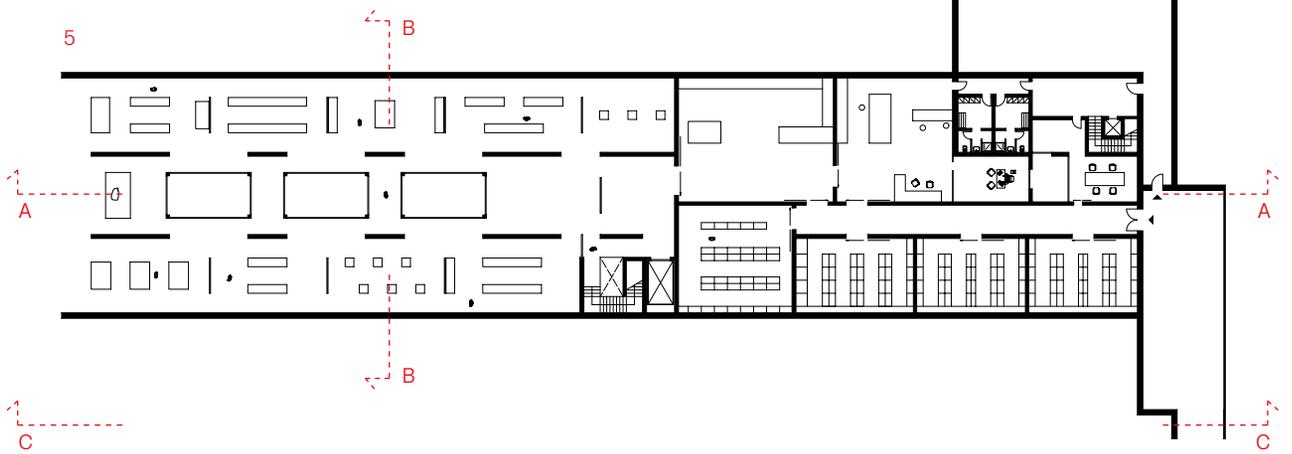
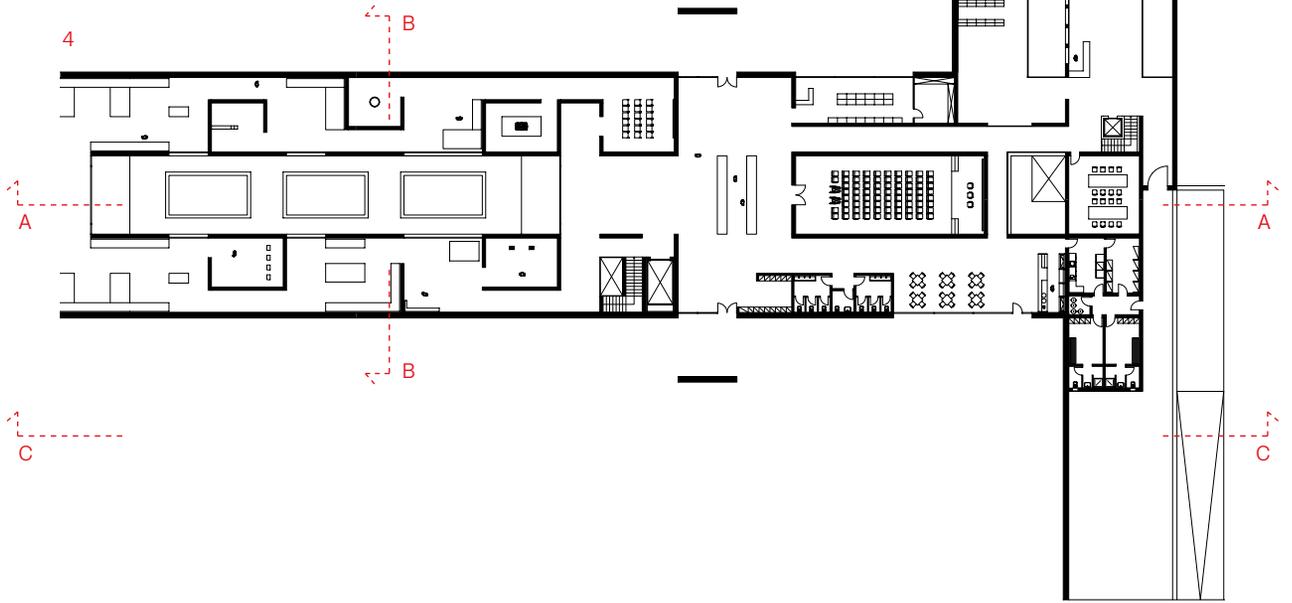
a lato:
corte interna
e ingresso
mostra permanente



- 1 Masterplan
assonometrico
dell'intero parco
archeologico
comprensivo di
anfiteatro e museo
- 2 Prospetto CC
- 3 Sezione
longitudinale AA
- 4 Pianta piano terra
- 5 Pianta piano
interrato



0 5 10 15m





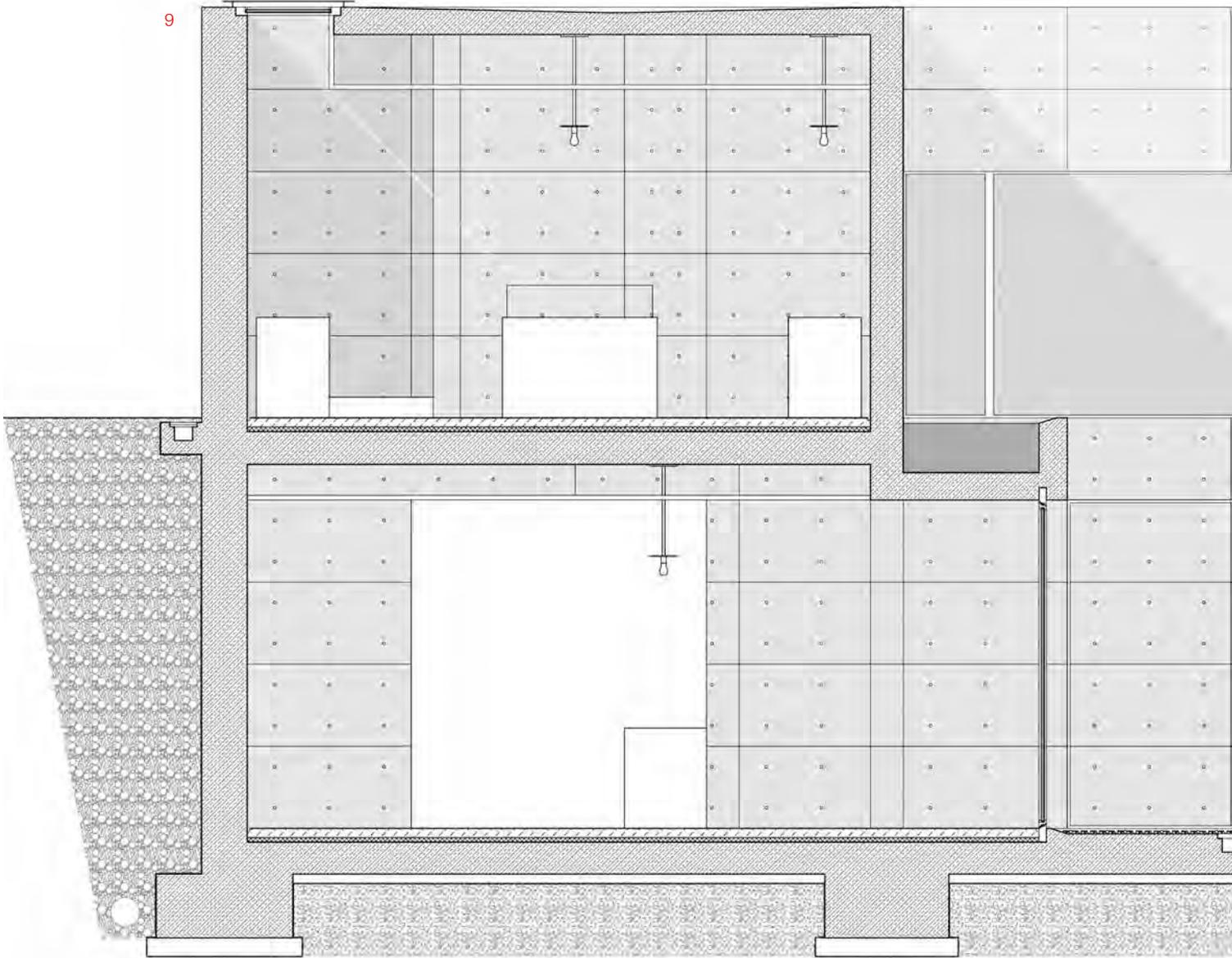
- 6 Vista interna del parco archeologico
- 7 Vista delle corti interne dello spazio espositivo per mostre temporanee
- 8 Vista interna della mostra permanente con particolare della sala relativa al Cratere di Trittolemo
- 9 Pagina successiva: sezione tecnologica trasversale BB

8

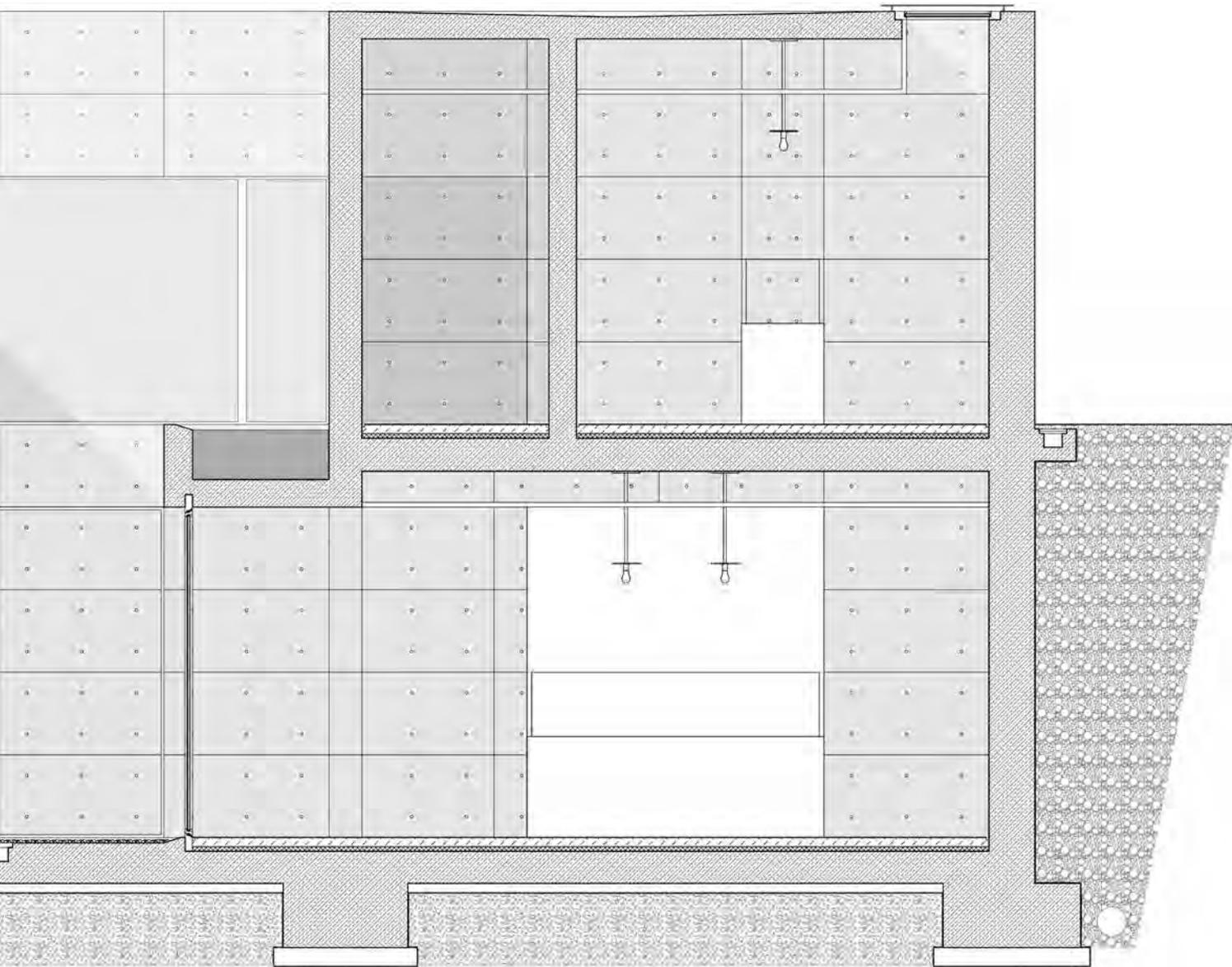
7



9



0 1 3 5m



Museo Archeologico dell'Antica Allifae



Invisibilia

un'idea di sottosuolo per l'anfiteatro romano e il nuovo Museo Archeologico dell'Antica Allifæ

La valorizzazione dei siti e dei musei archeologici è un tema inesauribile, per sua natura ed estensione, di perenne attualità.

L'Italia, ad eccezione di poche aree di fama internazionale opportunamente amministrata, conserva nelle proprie terre una straordinaria varietà di siti di assoluto rilievo storico, artistico e scientifico soffocati da grandi carenze sul fronte della fruibilità. Tra questi, l'anfiteatro romano di Alife è di recente riemerso – seppur parzialmente – dopo secoli di oblio dal suolo che lentamente l'aveva inghiottito: appena diciotto centimetri. Nato dall'opportunità di dare nuova vita alla rovina, il progetto si articola in un organismo eterogeneo che vede quest'ultima come parte integrante di una più vasta esperienza museale secondo un'unica convinzione: che gli oggetti del passato debbano parlare. Questo avviene lungo un itinerario che cerca di rendere familiari – agli abitanti come ai visitatori – i resti immobili e non della storia locale, partendo da un luogo proprio dell'antichità per arrivare al nuovo museo archeologico.

L'edificio, defilato rispetto ai principali spazi espositivi, si identifica nel suo volume con gli ambienti destinati alla custodia, allo studio e alla ricerca, aprendoli al pubblico per restituire importanza e visibilità diretta alla mole di patrimonio troppo spesso invisibile che ne abita le riserve.

La metafora dell'ipogeo si presta in questa occasione all'architettura per essere declinata nelle sue forme più diverse attraverso il progetto. Dal sottosuolo che si rivela e si fa immaginare nell'area anfiteatrale a quello che si lascia

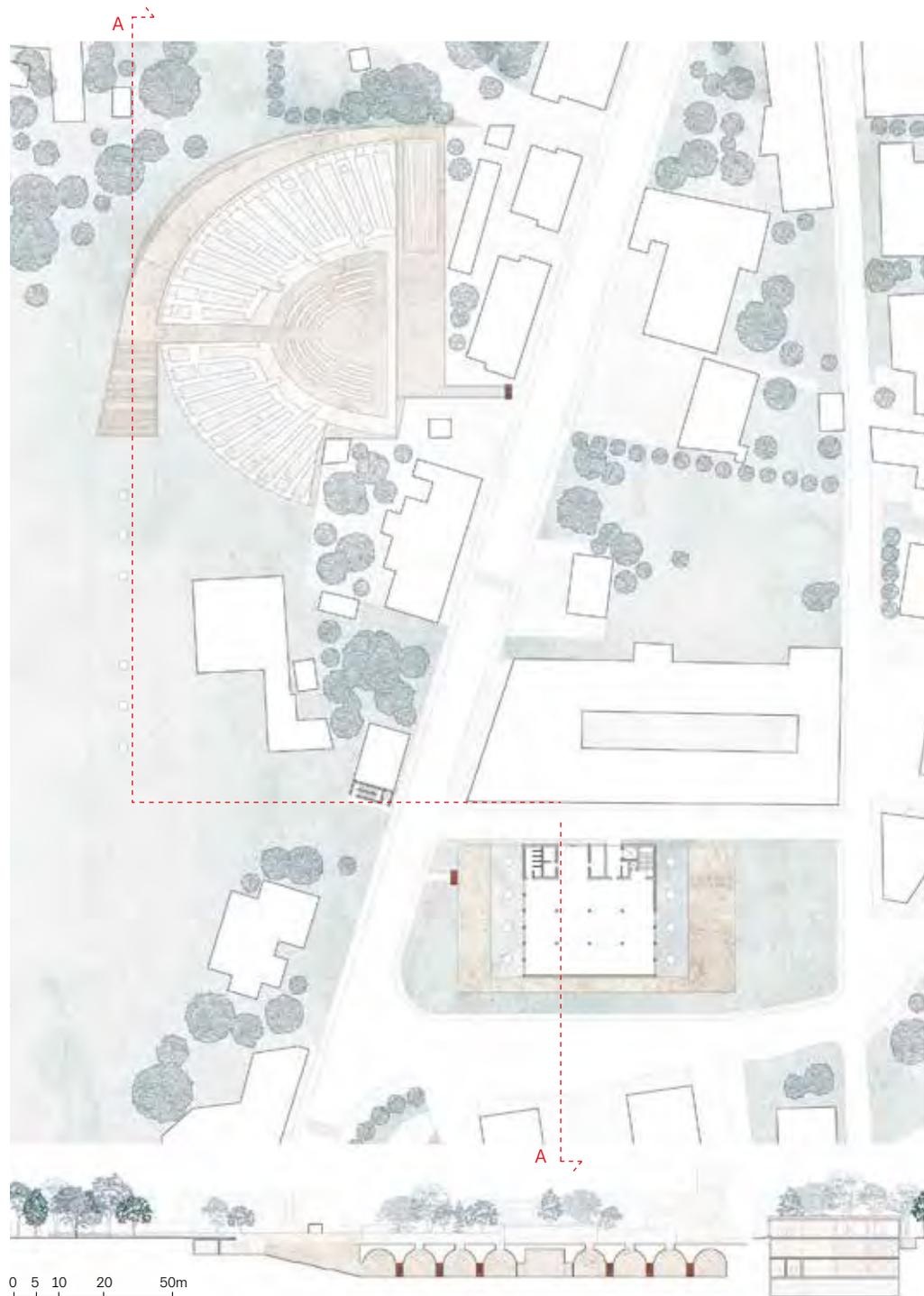
raggiungere con l'immersione negli spazi raccolti dell'esposizione permanente, per dilatarsi infine attorno al cuore pulsante di ogni museo: il deposito.

L'introversione generale dell'architettura che diventa interno, e affiora appena dal sedime della città, consente così l'estroversione della sua parte più profonda.

La potenza evocativa unita alle prestazioni ambientali – termocrometriche e luminose in primis – di elevato controllo e stabilità, inoltre, fanno dell'ipogeo la veste ideale per un'architettura deputata alla conservazione. Al di là della retorica su identità e memoria, il desiderio è di smorzare l'alterità che troppo spesso recinta i frammenti e i resti della città storica partendo dall'abbattimento di due barriere: l'una, tra sito archeologico e spazio pubblico, e l'altra, tra deposito e museo; per non arrestarsi sui bordi ma varcare la soglia e guardare dentro il passato, che tanto ci è lontano e insieme ci appartiene.

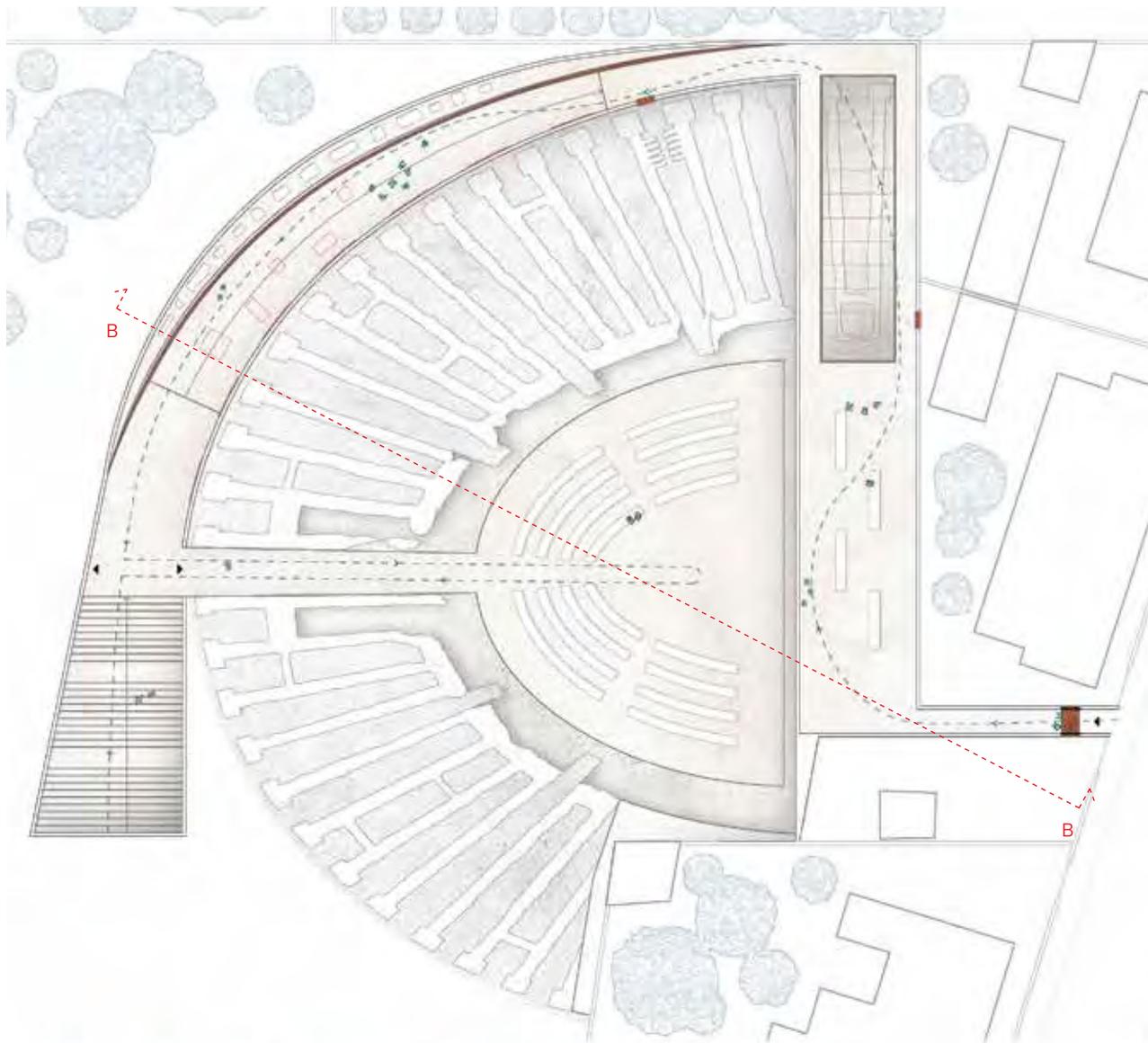
Mara Femia

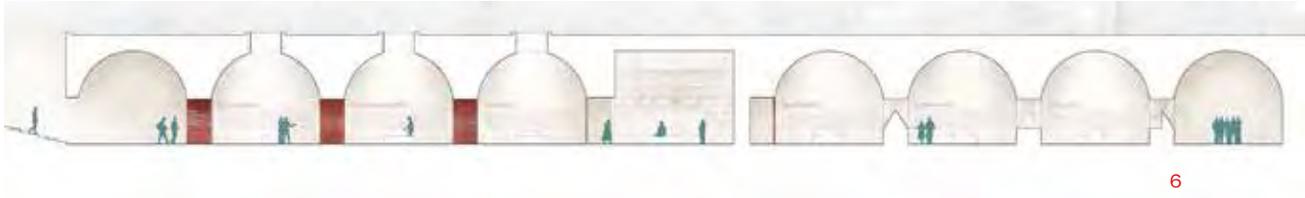
- 1 Pagina precedente:
ingresso all'esposizione
permanente del Museo
Archeologico
- 2 Pianta piano terra e
inquadramento
- 3 Sezione AA
- 4 Pagina successiva:
pianta piano terra
dell'anfiteatro
- 5 Sezione BB



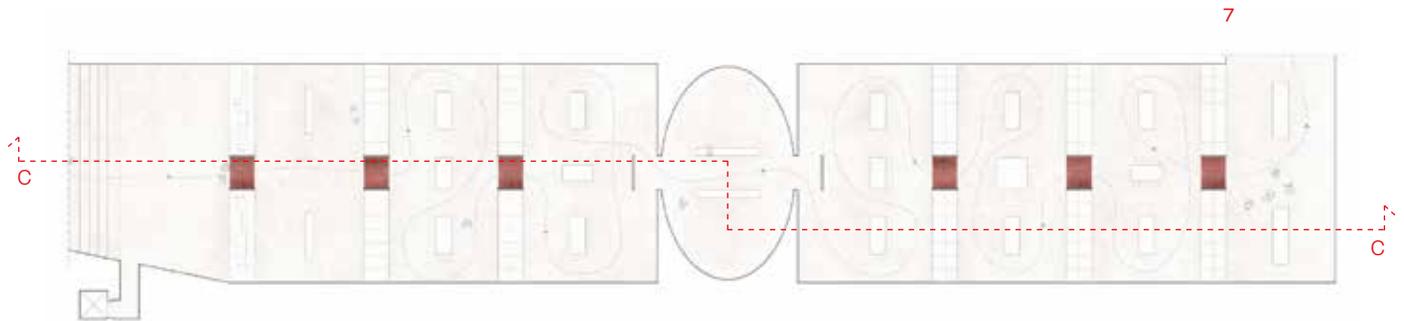
2

3



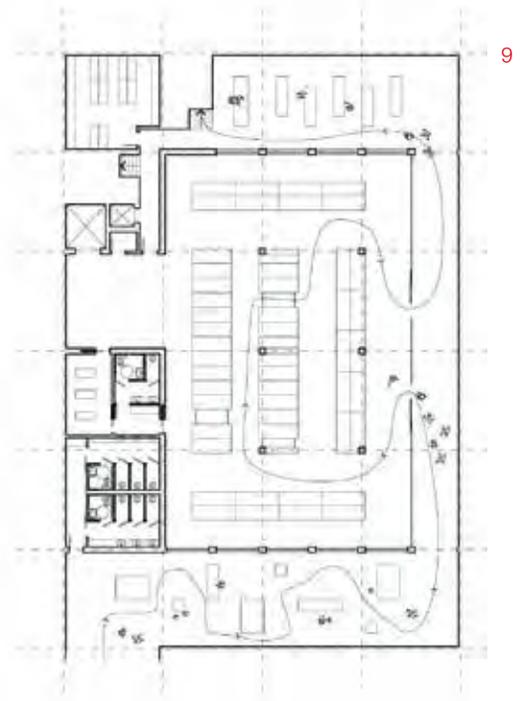
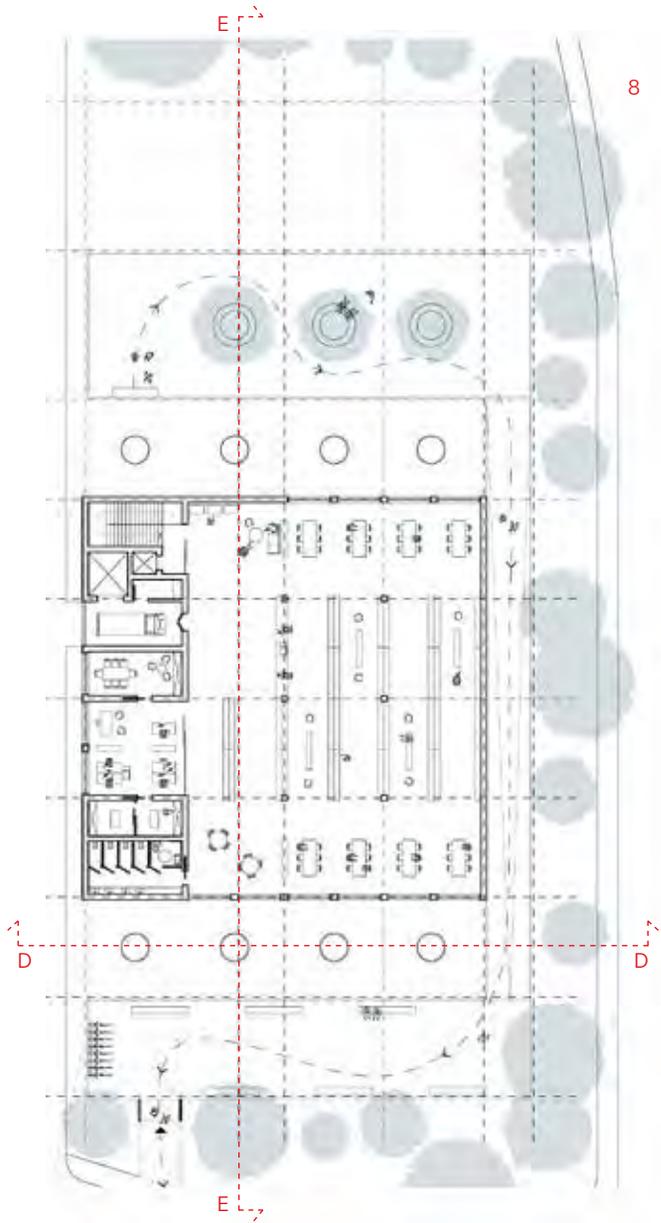


6

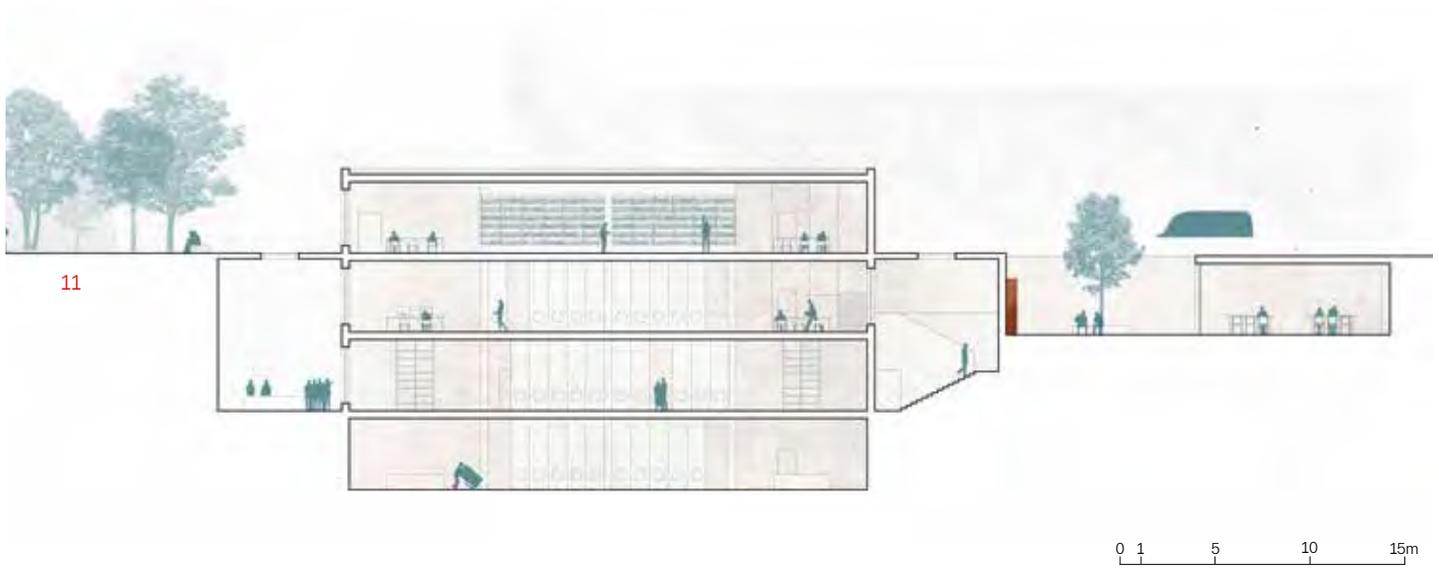
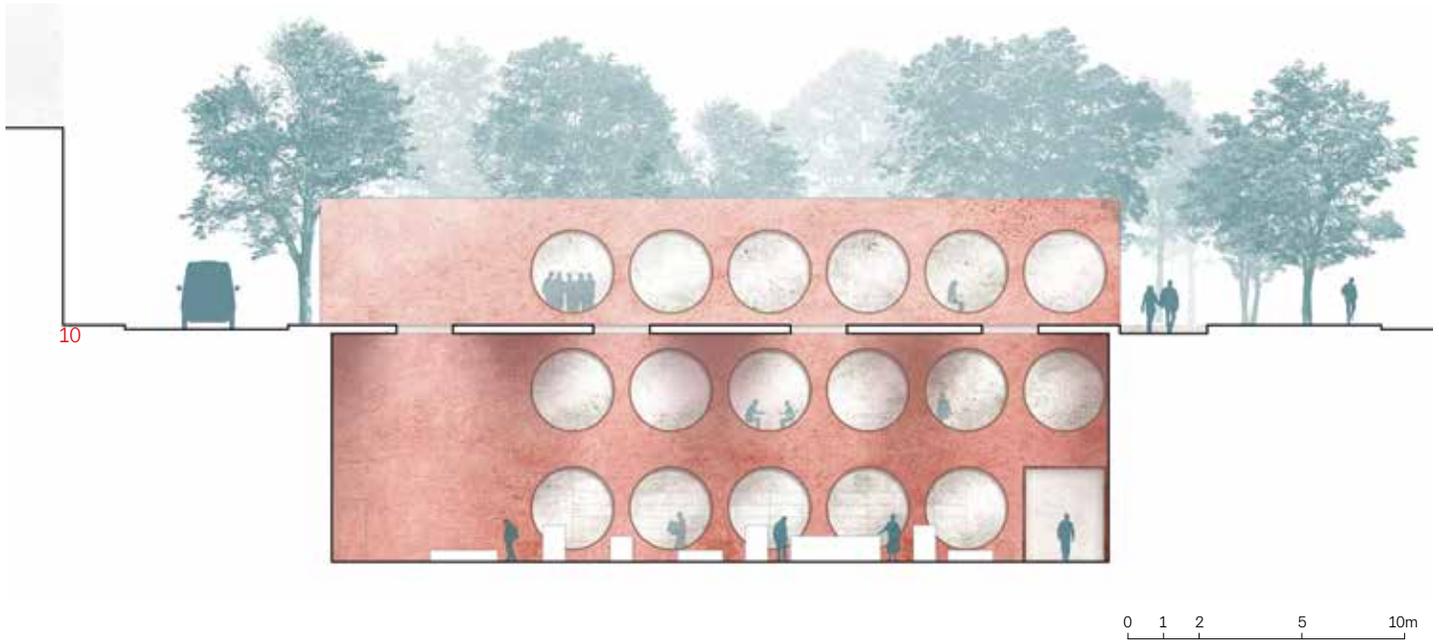


7

- 6 Sezione CC
- 7 Pianta secondo interrato –
2, esposizione permanente
- 8 Pagina successiva:
pianta piano terra del museo
- 9 Pianta secondo piano
interrato del museo



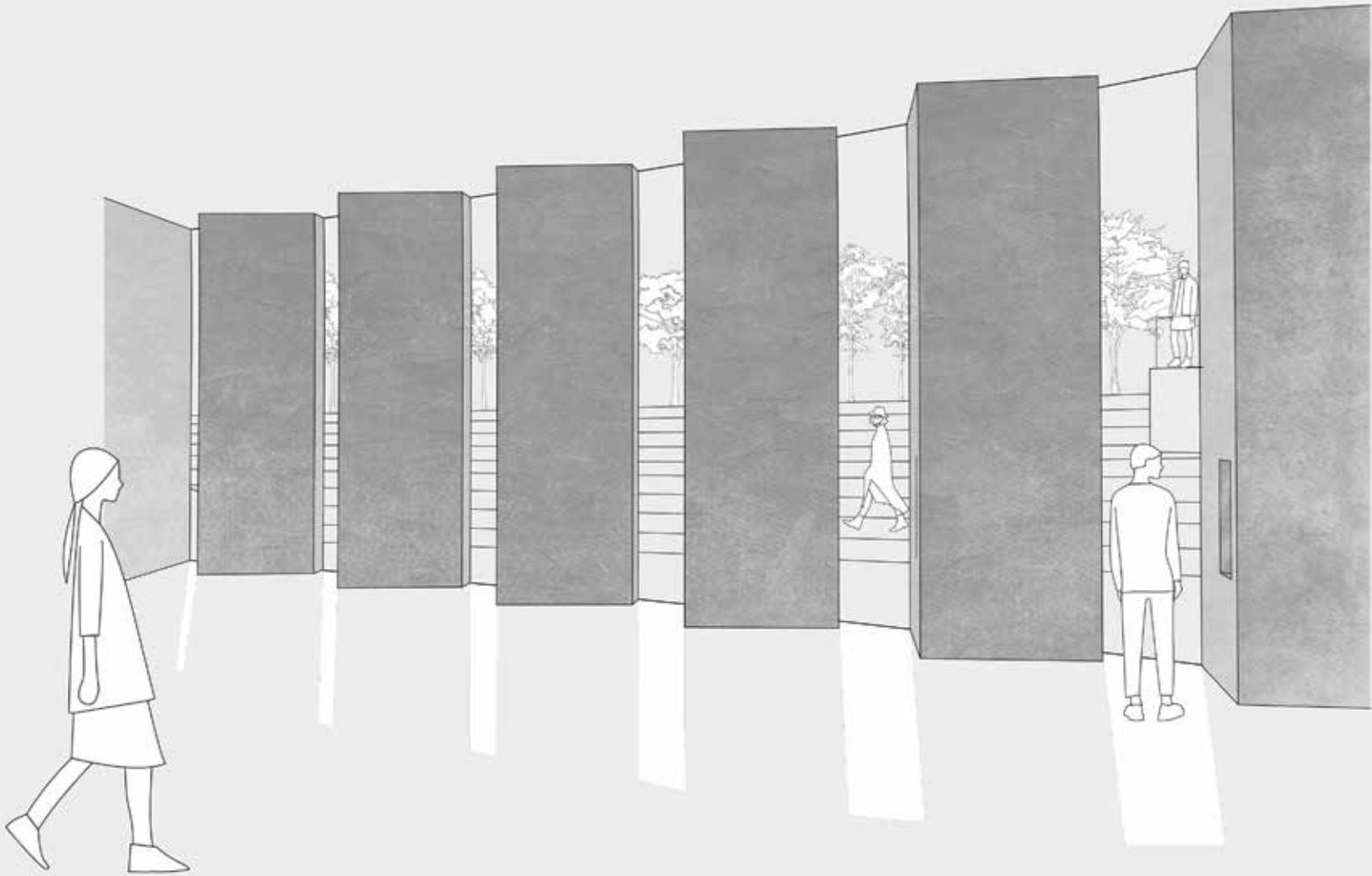
0 1 5 10 15m





12

- 10 Pagina precedente:
sezione DD
- 11 Sezione EE
- 12 Vista della sala esposizioni
temporanee e deposito



Museo Archeologico dell'Antica Allifæ

una conversazione tra antico e contemporaneo

Alife è un comune di 7000 abitanti della provincia di Caserta, in Campania. È una città pre-romana, il cui tessuto urbano si innesta a partire da un cardo e un decumano.

Nel 1976 sono state scoperte le tracce di un anfiteatro nell'area appena fuori le mura verso sud-est sulla direttrice del cardo.

Il progetto prevede un museo archeologico che verrà costruito sullo stesso sedime dell'anfiteatro. Il progetto del nuovo edificio si modella sulle tracce del passato anfiteatro, radicandosi così profondamente nel suo contesto¹. Le forme architettoniche rispettano lo scavo archeologico, anzi sono al servizio dello stesso. Come ad evidenziare questa volontà di non emergere sull'esistente, l'edificio "si abbassa", diventa ipogeo: mette in mostra senza mettersi in mostra. Il progetto si focalizza sulla relazione tra antico e contemporaneo, l'archetipo e il contesto, considerando la luce, l'atmosfera e lo spazio, senza tralasciare il disegno dello spazio pubblico.

Oggi in Europa si trovano musei ovunque, la maggior parte dei quali sono in attività con ricchi calendari di esposizioni e di mostre accolte con entusiasmo dal pubblico. In Cina, diversamente, negli ultimi dieci anni sono stati costruiti migliaia di musei, che però non sono mai stati pienamente utilizzati dal pubblico e valorizzati. Uno dei motivi principali di questo fallimento museale riguarda la classe politica che promuove la costruzione degli edifici culturali per propaganda, senza considerare la domanda del pubblico, per lasciarli in disuso causandone in breve tempo l'inevitabile declino e chiusura.

Il museo dovrebbe essere innanzitutto un luogo di educazione e di cultura, piuttosto che un'emergenza architettonica contemporanea priva di sostanza e anima propria.

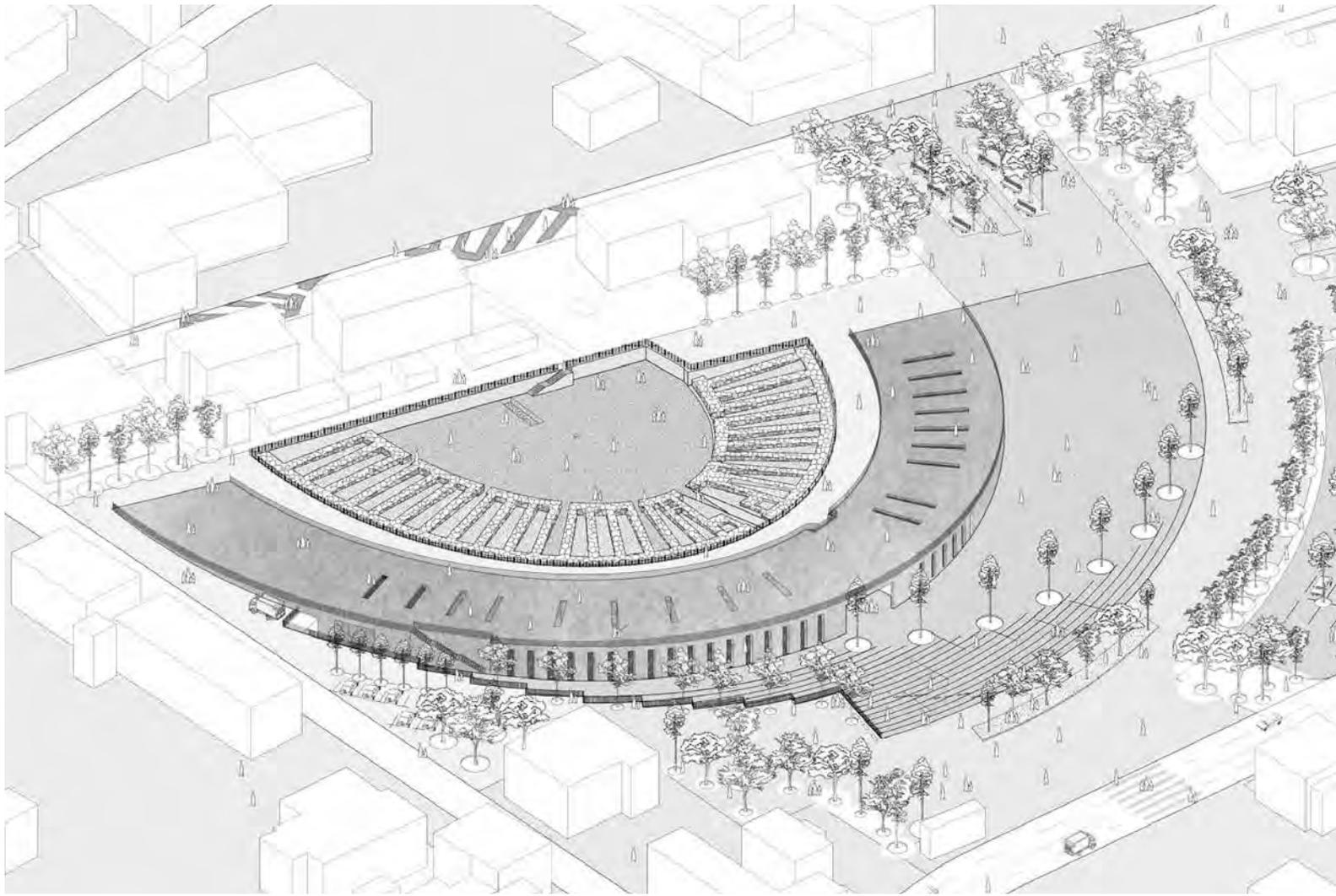
Con i recenti sviluppi nelle arene del high-tech, dei big data e della condivisione globale, un museo può offrire al pubblico molto di più rispetto al passato. Tuttavia, quando si tratta di progettare uno, molti architetti moderni guardano più all'aspetto del contenitore che al progetto del contenuto.

Catherine Slessor, ex direttrice della rivista *the Architectural Review*, scrive: «Troppo spesso i musei e le gallerie moderne sono concepiti come oggetti d'arte isolati e pavoneggianti. Per coltivare un senso più alto, autentico e duraturo, tali edifici dovrebbero connettersi di più con la vita civica e l'ambiente da cui emergono e che li sostiene».

I musei sono stati creati per le persone, quindi dovrebbero partire da queste: essere più accessibili sia in termini architettonici, economici che culturali. Il museo non può ridursi ad un'istituzione per pochi professionisti, accademici e amanti dell'arte, ma dovrebbe essere un luogo aperto e a disposizione di tutti: per avere uno sviluppo costante a lungo termine dovrebbe attirare – oltre ai turisti – anche i cittadini locali, offrendo spazi per eventi e servizi pubblici, così da integrarsi al meglio con la vita pubblica e creare più interesse verso gli stessi.

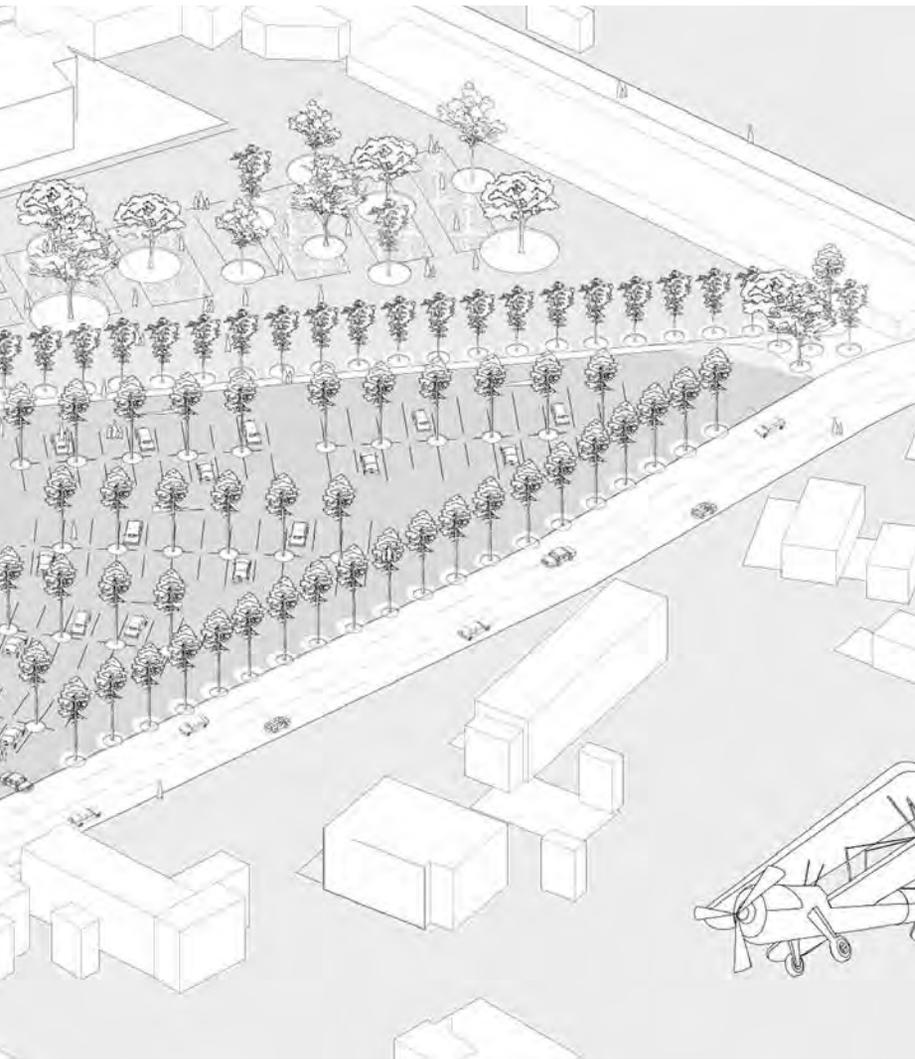
Sixin Liang

¹
P. Zumthor, *Thinking Architecture* Basel, Birkhäuser, 2006



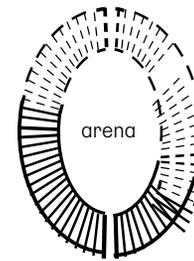
0 5 10m



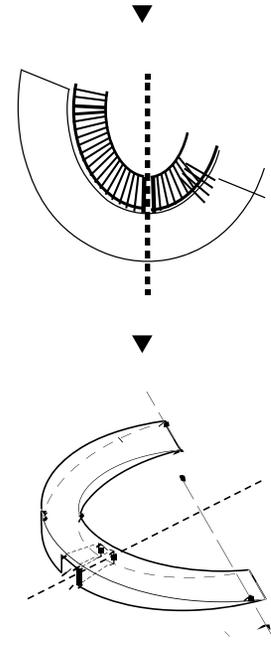


4

porta triumphalis



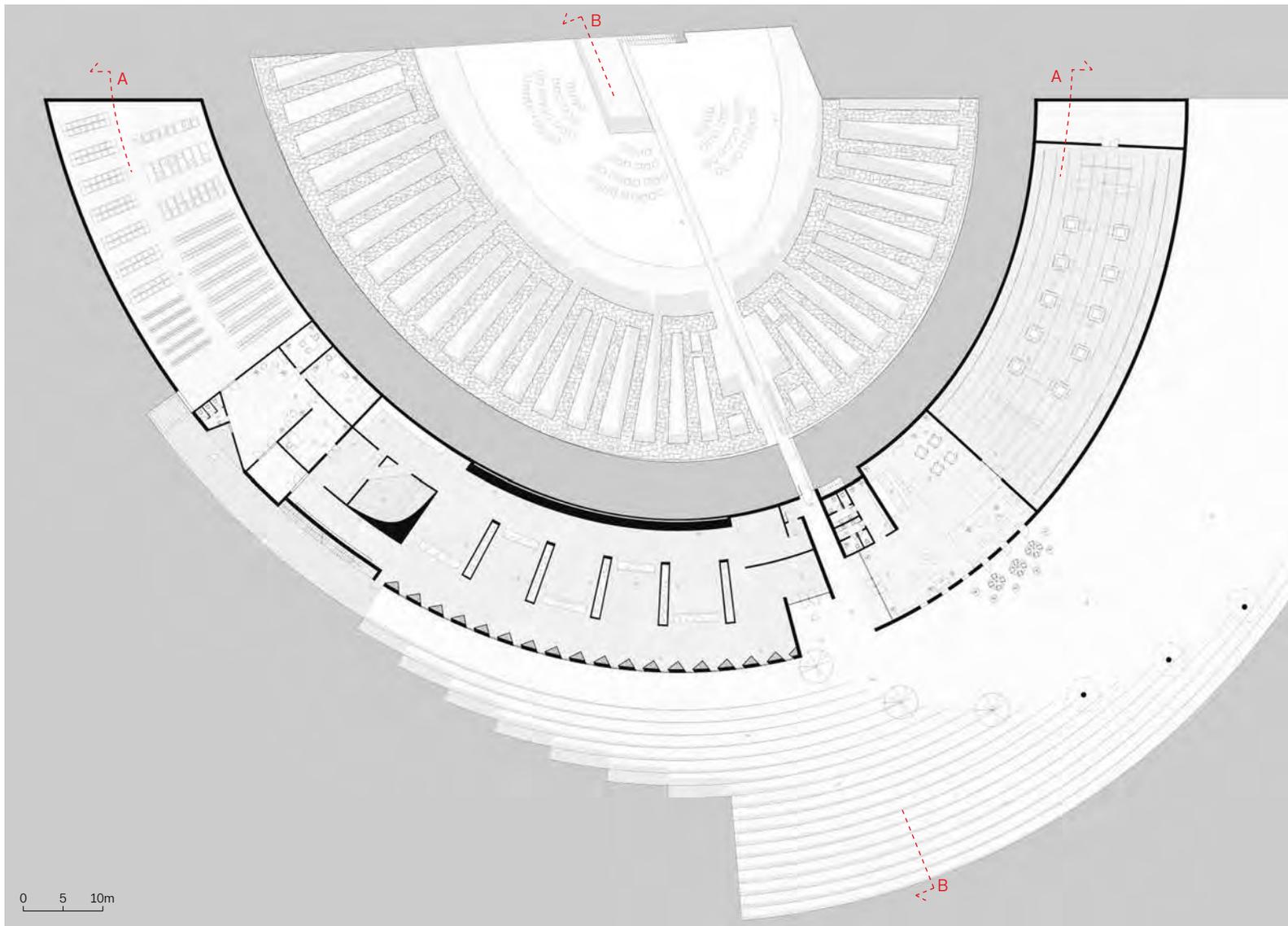
porta libitinensis



2

- 1 Pagina precedente: vista dello spazio espositivo che si apre al contesto
- 2 Assonometria del progetto e del contesto
- 3 Sezione longitudinale AA
- 4 Genesi del progetto: gli assi della porta triumphalis e della porta libitinensis diventano una via che collega l'area esterna e il rudere, passando per il corpo dell'edificio, e definendone l'ingresso principale al museo

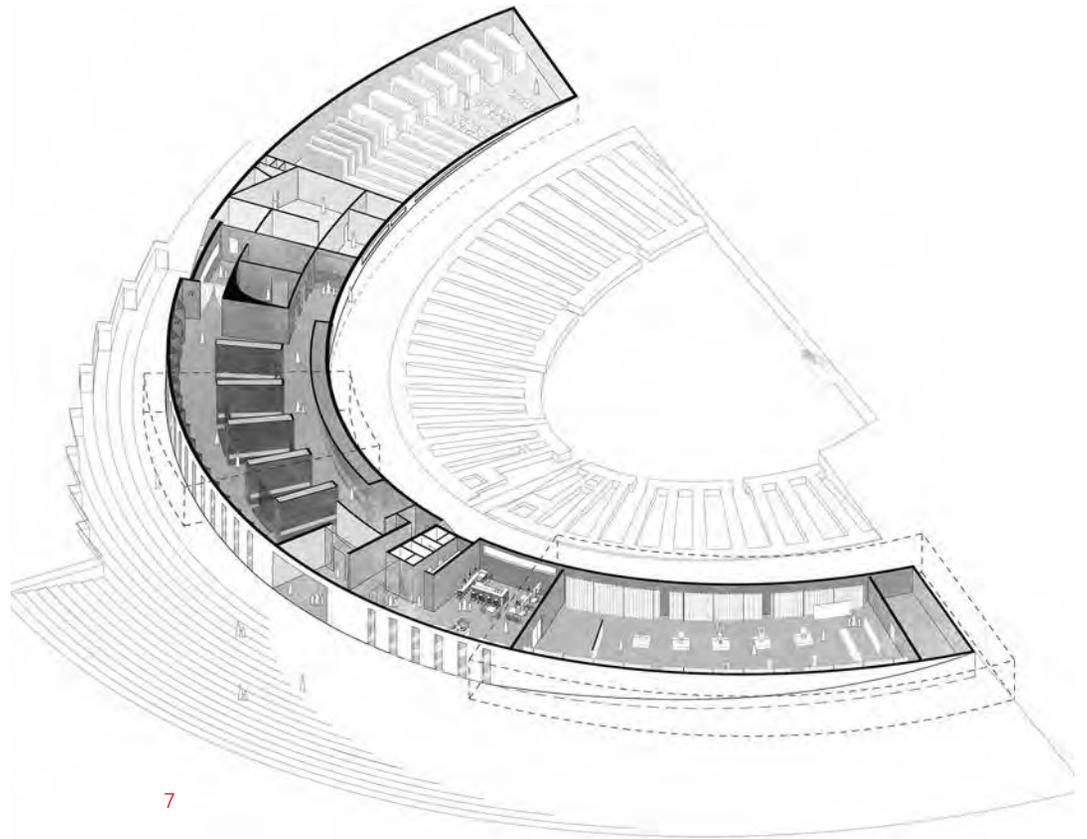
3



5

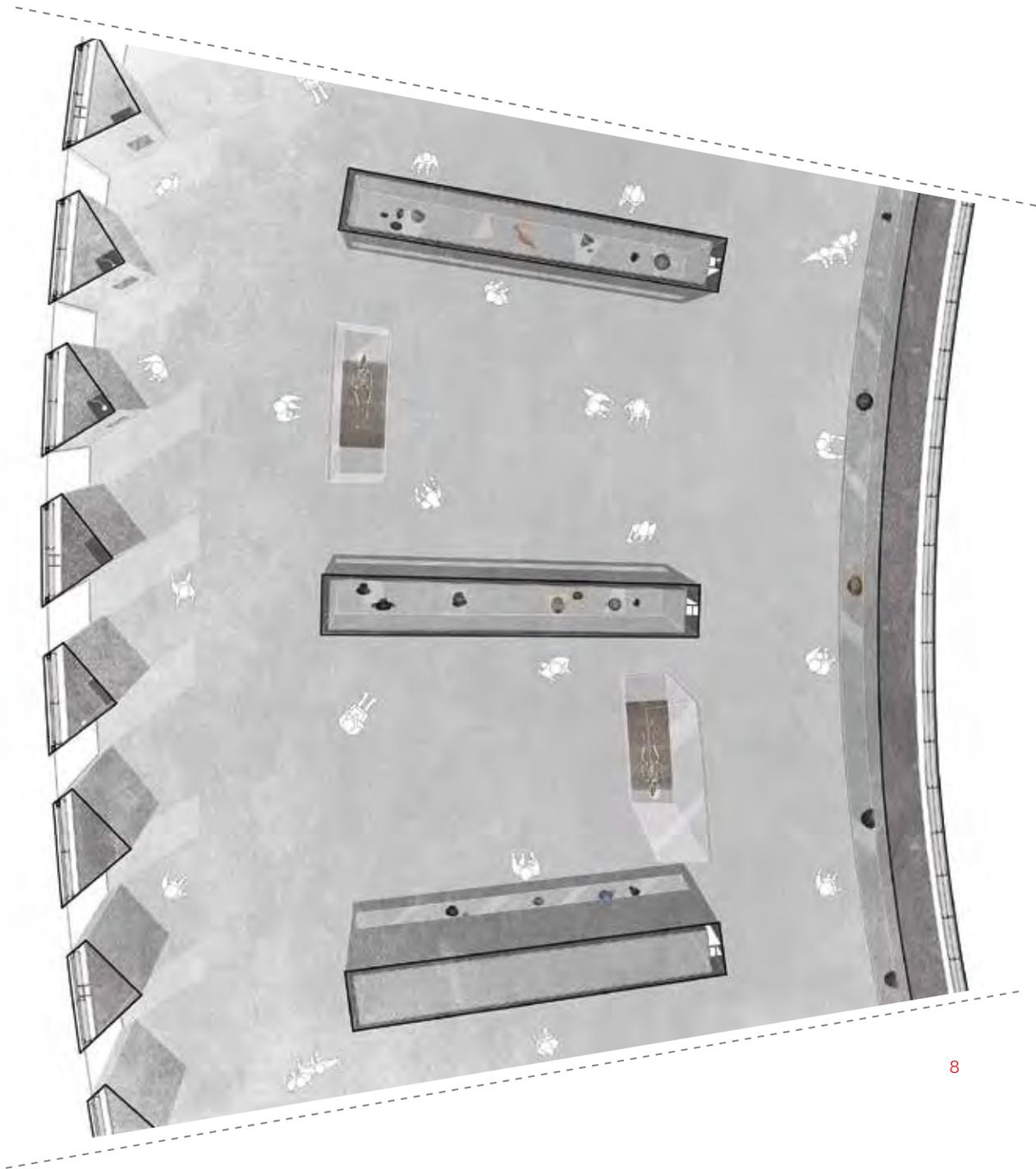


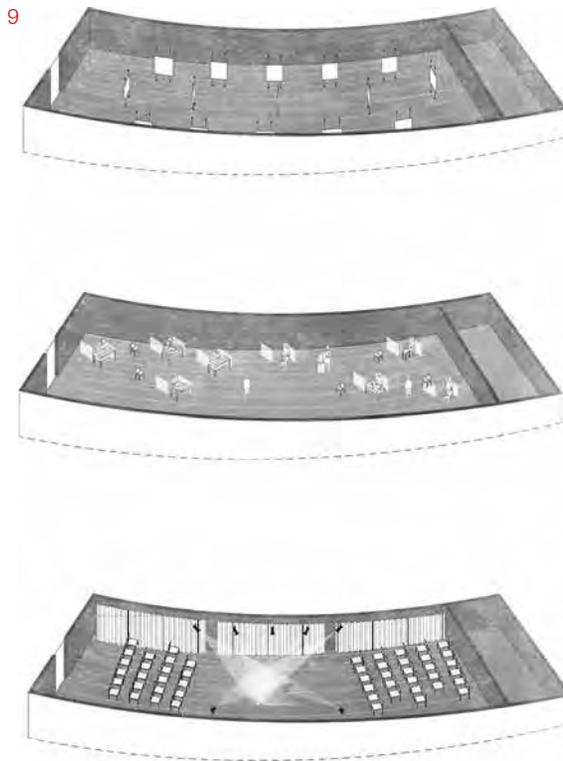
6



7

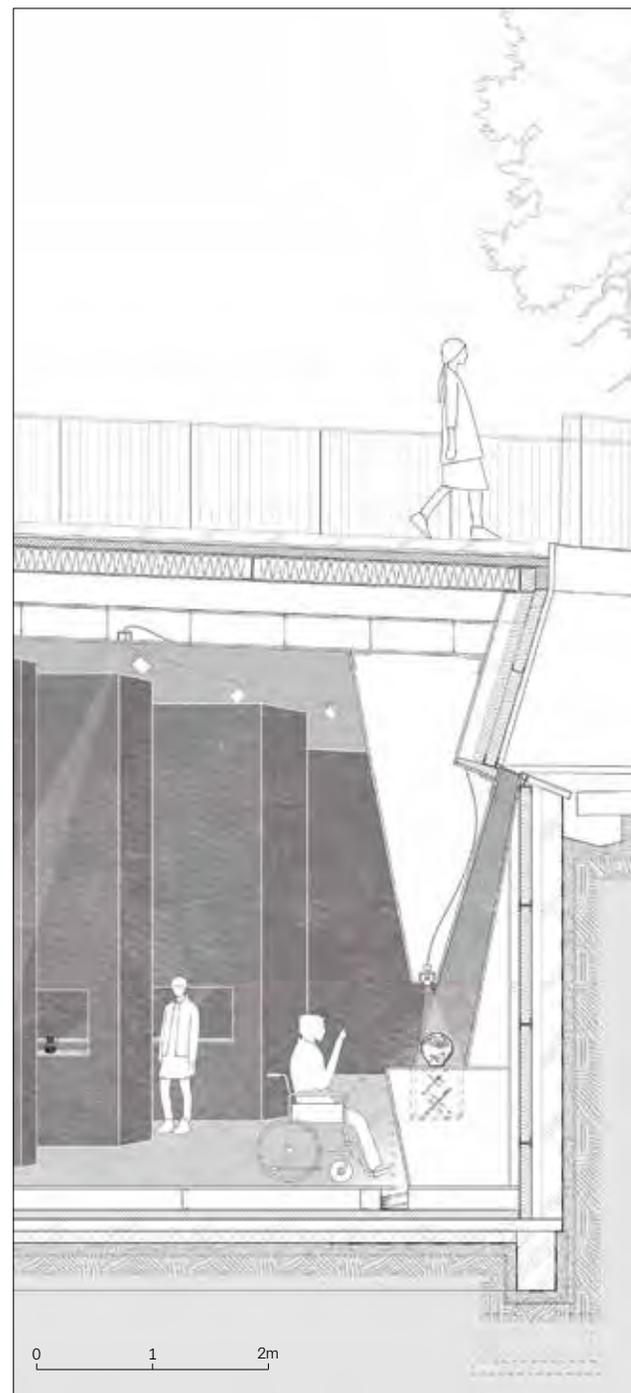
- 5 Pianta a livello quota +0,00
- 6 Sezione trasversale BB
passante per l'ingresso del
museo
- 7 Assonometria sezionata a
livello quota +0,00





- 8 Stralcio di pianta prospettica dello spazio espositivo
- 9 Possibili configurazioni a seconda delle diverse attività nella sala di esposizione temporanea
- 10 Porzione di sezione tecnologica: la luce interna fioca e la luce diurna intensa direzionata sulle reliquie permettono di evidenziare gli oggetti in mostra, dando l'impressione che fluttuino nell'aria e brillino alla luce del

giorno. Mentre l'attenzione è concentrata sulle reliquie, lo spazio architettonico si "perde" nell'ombra. Come scrisse Robert Campbell in una retrospettiva dell'architetto Rafael Moneo, «la gestione della luce diurna interna è magistrale, qui un lavaggio dorato in continua evoluzione. La luce contrasta con il pallore spettrale, quindi il passato, delle antichità in mostra».



Altre musealizzazioni



IFerru

recupero e valorizzazione a fini museali dell'area mineraria di Montevecchio

Iferru, "inferno" in sardo, allude alla discesa dei minatori nel ventre di una matrigna cieca: la miniera. Contiene inoltre al suo interno la parola "ferro", suggerendo la natura metallica dei minerali che venivano estratti a Montevecchio: lo zinco e il piombo.

Fra i tanti siti estrattivi che rientrano nel Parco Geominerario Storico e Ambientale della Sardegna, il più esteso fra i Geoparchi Unesco nel mondo, ho scelto la miniera di Montevecchio nel guspinese per l'importanza dei suoi 150 anni di storia e per l'irresistibile fascino di quello che oggi ci lascia: il borgo fantasma di Genna Serapis, che un tempo costituiva una realtà autonoma e autosufficiente oggi abbandonati, in un panorama spettacolare sprofondato nella solitudine, un tempo luogo di eccellenti risorse e linfa vitale per le genti del luogo.

La realizzazione di un museo in situ restituisce a Montevecchio la dignità che merita, dedicando l'allestimento alla cultura dei minatori. Il materiale espositivo consiste nella documentazione fotografica e storica di tutta quella che è stata la realtà di Montevecchio. Materiale ad oggi conservato nelle biblioteche ed archivi sparsi fra le miniere e piccoli paesi o città della zona. Il concept di progetto, riempie il vuoto del grande piazzale nei cantieri di Levante, un tempo spazio di transito per mezzi d'opera, minatori e spazio di stoccaggio del minerale estratto, consiste nello scavo di una successione di spazi che si sviluppano lungo un unico asse principale, che collega la laveria Principe Tommaso al cantiere di Piccalinna integrando quest'ultimo e rimuovendolo dall'attuale condizione di isolamento

ripristinando così l'unione fra i cantieri in un collegamento vissuto tanto in superficie quanto all'interno del museo ipogeo.

Lo scavo, oltre ad alludere all'attività estrattiva del luogo, permette di operare un'azione di basso impatto visivo, nel rispetto della preesistenza.

La copertura è infatti interamente piana fatta eccezione per i due grandi volumi dell'auditorium e del memoriale, che impersonificano i due minerali principali estratti nella miniera: lo zinco e il piombo.

Il loro emergere dal piazzale allude al processo di flottazione, che prevede la scissione del minerale ricco da quello povero tramite galleggiamento, attraverso reazioni chimiche.

La copertura del museo è costituita da un sistema di vasche squadrate, definite da una rete continua di lucernari che tagliano il piazzale, rievocando il disegno del complesso sistema ad oggi scomparso di gallerie nel sottosuolo, orizzontali e parallele, servite da un unico pozzo verticale. Le vasche di copertura contengono materiali lapidei locali che rappresentano il minerale povero del processo.

La luce è parte integrante del concept di progetto, in quanto ciascun ambiente è illuminato zenitalmente dai "tagli luminosi" in copertura che corrispondono ai flussi di percorrenza dello spazio sotterraneo, generando una suggestione di ombre e tracce di luce cangianti nel tempo.

Lucia Lana



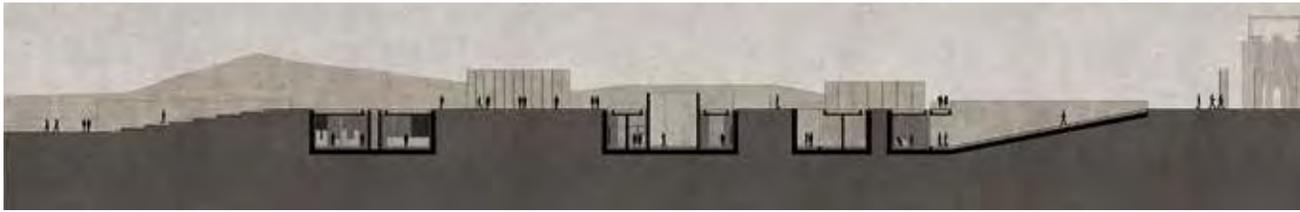
- 1 Pagina precedente: la panoramica permette di cogliere il rapporto che il museo instaura con la topografia circostante, inserendosi nel piazzale come ulteriore livello orizzontale discendente
- 2 Vista vasche di copertura
- 3 Vista piano di copertura
- 4 Vista rampa di ingresso museo
- 5 Vista rampa di uscita
- 6 Pagina successiva: vista asse generatore museo piano ipogeo



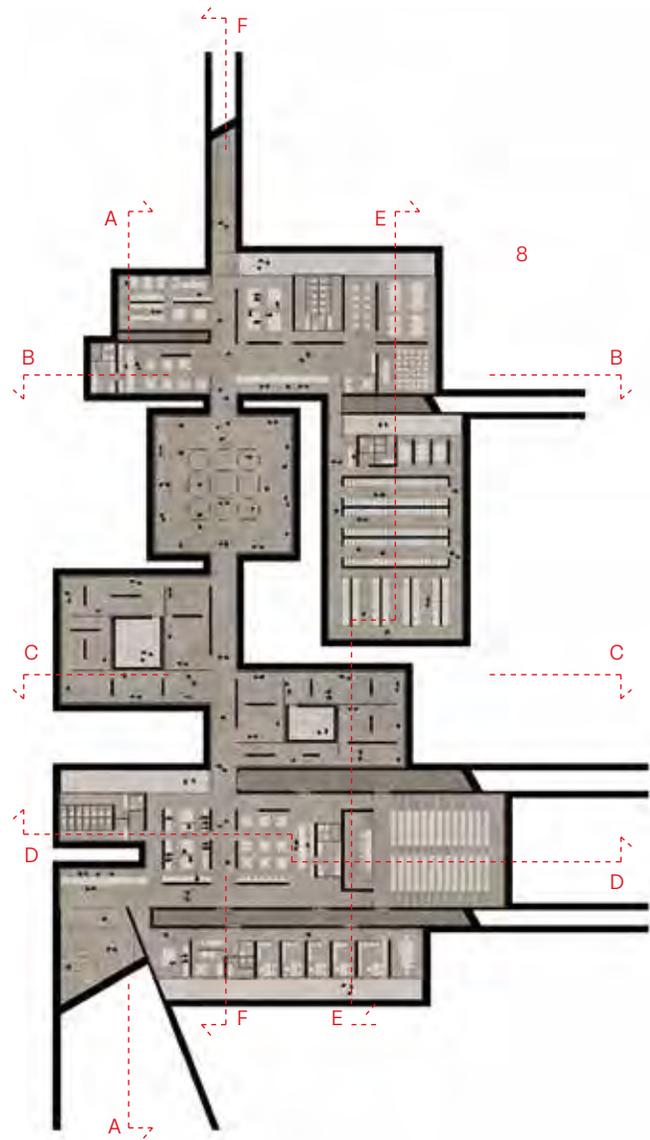
4

5

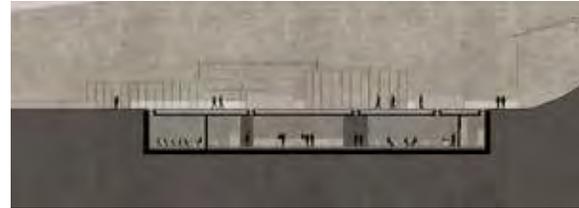




7



8



9



10



11

- 7 Sezione longitudinale AA
- 8 Planimetria piano ipogeo
- 9 Sezione trasversale BB
- 10 Sezione trasversale CC
- 11 Sezione trasversale DD
- 12 Pagina successiva:
sezione longitudinale FF
- 13 Vista patio uffici
- 14 Vista interno auditorium
- 15 Vista spazio attesa-relax
adiacente a patio
- 16 Vista rampa di uscita

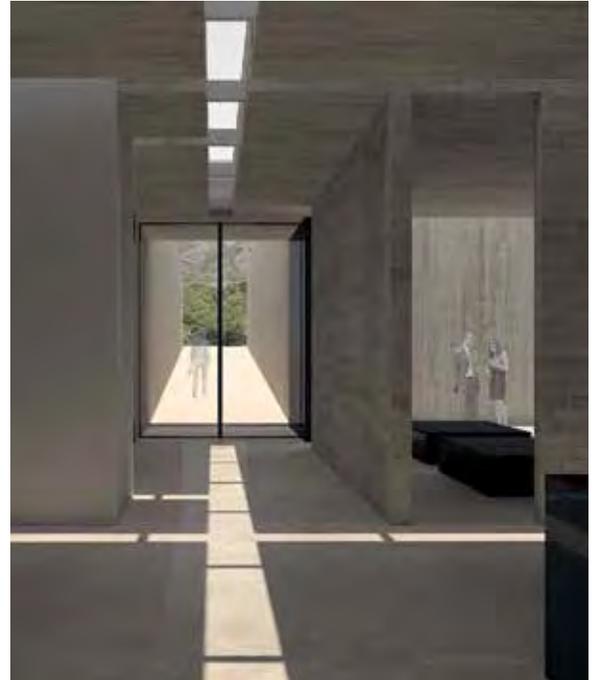
12

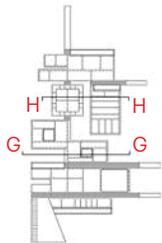


13 | 14

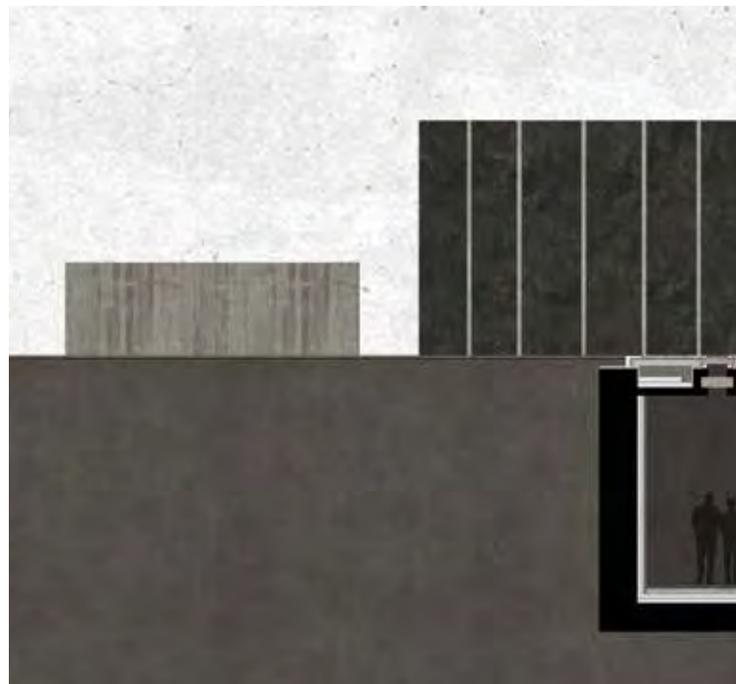


15 | 16

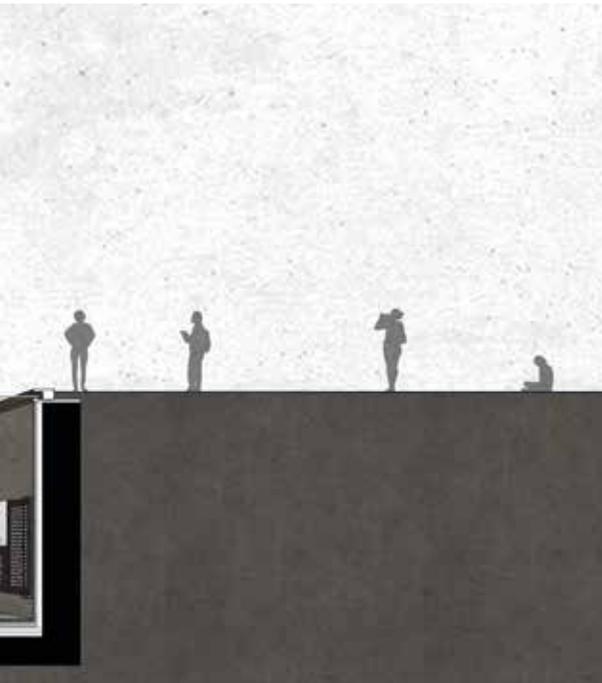




- 17 Sezione prospettica HH, memoriale-archivio
- 18 Vista sala espositiva
- 19 Vista memoriale
- 20 Sezione GG corte-sala espositiva



18 | 20

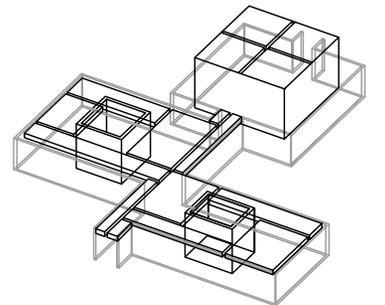
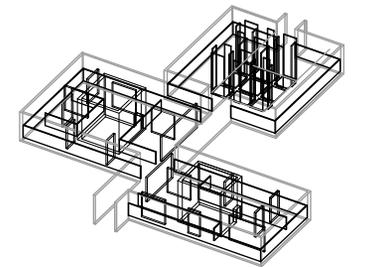
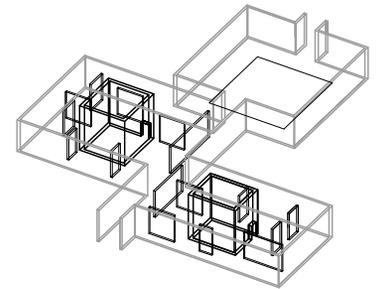
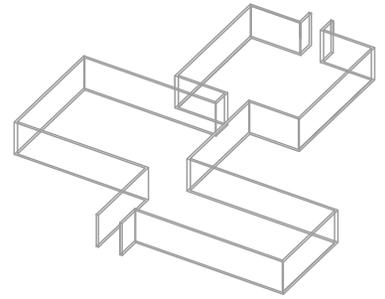


17

21 Dall'alto verso il basso:
 volume spazi espositivi;
 corti e setti portanti; nastri
 espositivi e lapidi; copertura
 piana, volume sospeso

21

19





Disincontri

progetto per la chiesa di Santa Corona e il museo archeologico naturalistico di Vicenza

La città di Vicenza, oltre a vantare ventuno opere del Palladio nel solo centro storico, dispone di sei musei civici. A poca distanza da Palazzo Chiericati e dal Teatro Olimpico, trovano sede il Museo archeologico naturalistico e la Chiesa di Santa Corona. Bensì confinanti, risultano separati sia a livello architettonico che funzionale.

Da un lato la Chiesa beneficia di un itinerario artistico e architettonico di notevole pregio, dall'altro il Museo risulta frammentato nei percorsi e propone allestimenti datati. Invisibili ai visitatori del Museo e della Chiesa, il chiostro minore e la loggia settecentesca, ancora oggi in stato rovina a causa del bombardamento sulla città del 1944.

Se appare immediato scorgere la rilevanza strategica che quest'area potrebbe facilmente assumere nei risvolti culturali ed economici della città, di certo non si riesce a comprenderne l'oltre mezzo secolo di abbandono.

Persino il concorso di progettazione del 2001, per il recupero dell'intero Complesso e l'aggiunta di una piazza sopraelevata, non è andato a buon fine, lasciando vane le speranze per un rinnovato incontro tra la Chiesa e il Museo, dunque tra il Complesso e la Città.

Il percorso di tesi si è occupato di presentare un progetto di recupero e ampliamento dell'attuale Museo e della Chiesa di Santa Corona. Obiettivi principali sono stati: un nuovo e comune ingresso per il Museo e la Chiesa, riuniti in un unico polo museale; nuove funzioni e servizi nell'area disponibile prospiciente Contrà delle Canove Vecchie; uno spazio sopraelevato nell'attuale area del parcheggio.

Cambia dunque l'orientamento del museo, non più circostanziato al sistema referenziale dei chiostri ma in ottica di un generale ripensamento del Complesso che vede impegnati i nuovi volumi dell'ampliamento, la Chiesa e il Museo preesistenti.

Se l'ampio divario tra i volumi dell'ala est del complesso, causato dal bombardamento, viene saturato con una aggiunta per consentire la continuità dei percorsi museali; l'area centrale delimitata dai chiostri, inversamente, viene svuotata dai pochi resti dell'edificazione precedente e ribassata alla quota - 140 cm, creando una depressione artificiale del terreno. Il nuovo spazio sopraelevato all'aperto, alla stessa quota di Contrà Santa Corona, è stato pensato quale promenade artificiale, anch'essa di natura espositiva, i cui muri di confinamento, di altezza variabile ma mai inferiore ai 180 cm, obbligano la vista entro i propri confini oppure verso i profili dominanti del campanile e dell'abside della Chiesa.

Di diversa natura e composizione sono i percorsi di avvicinamento allo spazio vuoto dei chiostri, inteso quale vero punto focale del progetto.

Una semplice scalinata da Contrà Canove Vecchie vi conduce in maniera rettilinea, mentre una fenditura larga 3 metri e lunga 20 metri si fa spazio nell'area della ex biblioteca domenicana permettendo al visitatore di traguardare, in anticipo rispetto al percorso espositivo che lo attende, lo spazio interno e svuotato dei chiostri.

Riccardo Chiaro

- 1 Pagina precedente:
rendering di progetto, inquadratura
del deposito interrato di materiale
archeologico
- 2 Sezione di progetto, scala 1:200,
sezione trasversale ai chiostri del
Complesso di Santa Corona
- 3 Sezione di progetto, scala 1:200.
Sezione longitudinale ai chiostri del
Complesso di Santa Corona
Rendering di progetto, inquadratura
della fenditura trasversale ai chiostri



2



3

- 4 Rendering di progetto,
inquadratura della fenditura
trasversale ai chiostri
- 5 Rendering di progetto.
Inquadratura verso il chiostro
minore



4



5

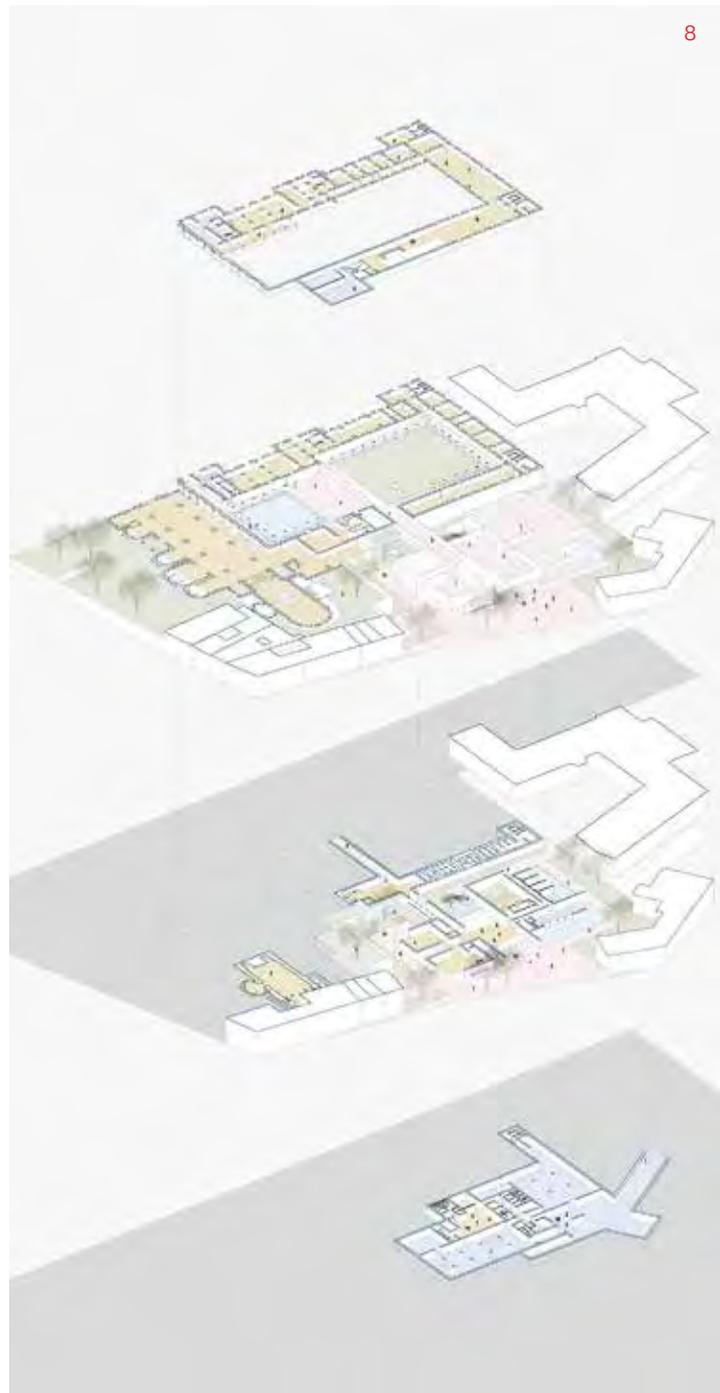
- 6 Sezione in dettaglio di progetto, scala 1:50, sezione trasversale ai chiostri del Complesso di Santa Corona
- 7 Sezione in dettaglio di progetto, scala 1:50, sezione longitudinale ai chiostri del Complesso di Santa Corona
- 8 Corona
Pagina successiva: assonometria di progetto



6



7



9 Sezione in dettaglio di progetto, scala 1:50, sezione longitudinale ai chiostri del Complesso di Santa Corona





0 1 2 10m



I Paesaggi del Cinema

Museo dell'Immagine in Movimento di Bologna

Il progetto del MIM, il Museo dell'Immagine in Movimento, nasce da una collaborazione con la Cineteca di Bologna. Il progetto risponde all'esigenza della Fondazione di mettere a disposizione del pubblico i propri archivi, la cui fruizione al momento è molto limitata a causa della mancanza di uno spazio espositivo fisso ed adeguatamente integrato all'interno del tessuto culturale della città. Il percorso museale non vuole solamente celebrare la settima arte nella sua connotazione più attuale, ma ne ripercorre le tappe più importanti: dalle prime macchine alle più recenti tecnologie, esplorando tecniche cinematografiche e movimenti artistici: ogni sala è studiata per raccontare uno specifico periodo. Il Museo è situato in un'area strategica: si trova in corrispondenza della fermata intermedia del *People Mover*, la navetta sopraelevata che collega la stazione di Bologna all'aeroporto, rendendo di fatto il museo raggiungibile in pochi minuti sia dai cittadini che dagli eventuali turisti stranieri. Il lotto si trova nel quartiere Navile, in particolare nella zona Lazzaretto, una zona attualmente soggetta a molte trasformazioni urbanistiche. La fermata Lazzaretto, secondo la pianificazione comunale, dovrebbe essere affiancata ad un grande parco urbano nell'area a nord della stazione, mentre a sud da una nuova zona residenziale. Il piano comprende inoltre la costruzione di spazi per gli studenti universitari pensati in particolar modo per gli studenti della vicina facoltà di ingegneria.

In questo contesto il MIM, che si allarga ad occupare ed influenzare l'intera dimensione del parco, può diventare un importante centro

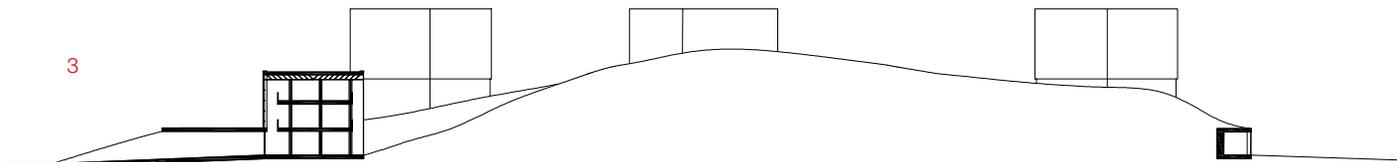
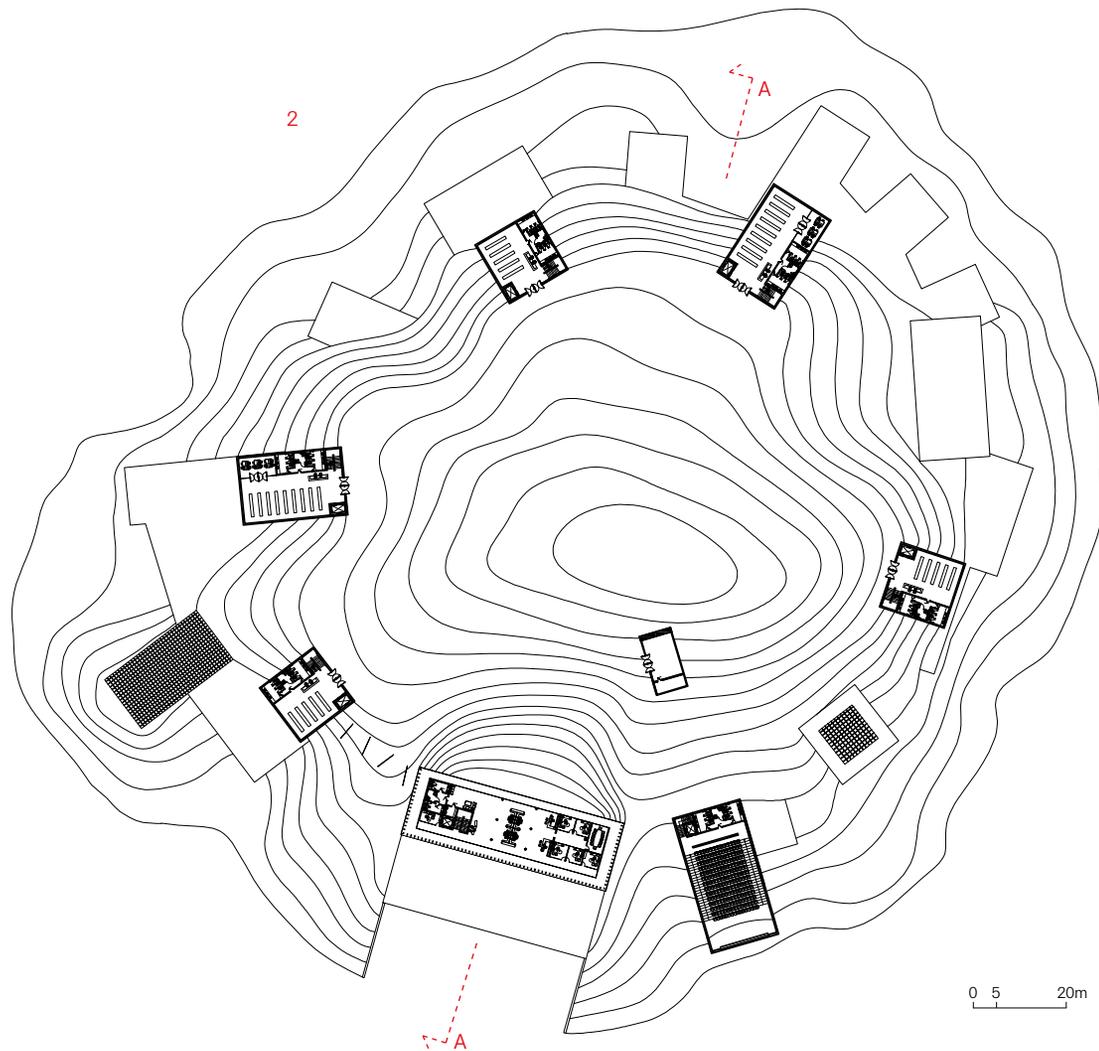
culturale e di aggregazione non soltanto in relazione alla sua funzione nominale, ma affiancandovi numerose funzioni accessorie: in corrispondenza dell'edificio principale si possono trovare le biblioteche tematiche con aule studio ed una sala di proiezione; nei pressi del lago artificiale che ospiterà il padiglione espositivo temporaneo si trovano invece l'area sportiva ed il *playground* per i bambini.

Il Museo si configura come una vera e propria cittadella del cinema, che può essere vissuta come un'esperienza unitaria, ma anche in maniera separata, ciò al fine di proporre un servizio fruibile sia dagli appassionati, sia dalla cittadinanza di quartiere. Il titolo "I Paesaggi del Cinema" evoca un processo di fusione tra natura e architettura, attraverso un linguaggio cinematografico. La struttura stessa del Museo si cela nel paesaggio, coperta da una collina che la sovrasta e la fonde in un unico spazio verde calpestabile. Proprio sotto la collina le sale del museo si sviluppano ad anello, creando un percorso di scoperta attraverso le varie epoche del cinema, che riporterà il visitatore al punto di partenza con una nuova consapevolezza acquisita.

Come fotogrammi le persone si spostano tra le sale, mentre l'architettura, che sia artificiale o naturale, ne guida il movimento attraverso aperture, visuali e di luce: l'intero Museo si fa cinepresa e l'architetto regista dell'esperienza culturale del visitatore.

Valentina Mondini

- 1 Pagina precedente: masterplan di progetto. Il parco comprende altre funzioni oltre il museo, tra le quali un lago artificiale che ospita l'area espositiva temporanea, un'area sportiva, un'area sportiva per bambini e un'area sgambamento per cani. Le varie colline che sorgono nel parco servono sia a proteggere acusticamente il parco, che per appoggiarci arene all'aperto, scivoli e tribune dei campi sportivi
- 2 Pianta 1° piano: ai piani superiori si sviluppano le funzioni accessorie. L'edificio principale, ossia quello d'entrata, al piano terra presenta la biglietteria, una piccola caffetteria associata al bookshop, i servizi igienici e la cloakroom. Ai piani superiori si trovano i laboratori per le scuole e gli uffici amministrativi. Intorno si ergono le cinque biblioteche tematiche, ognuna riguarda un periodo specifico della storia del Cinema.

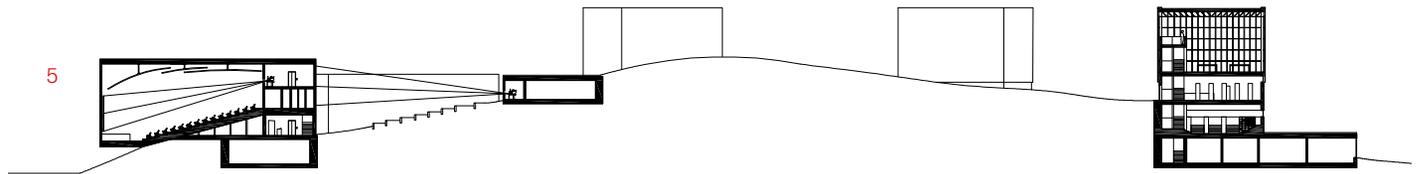
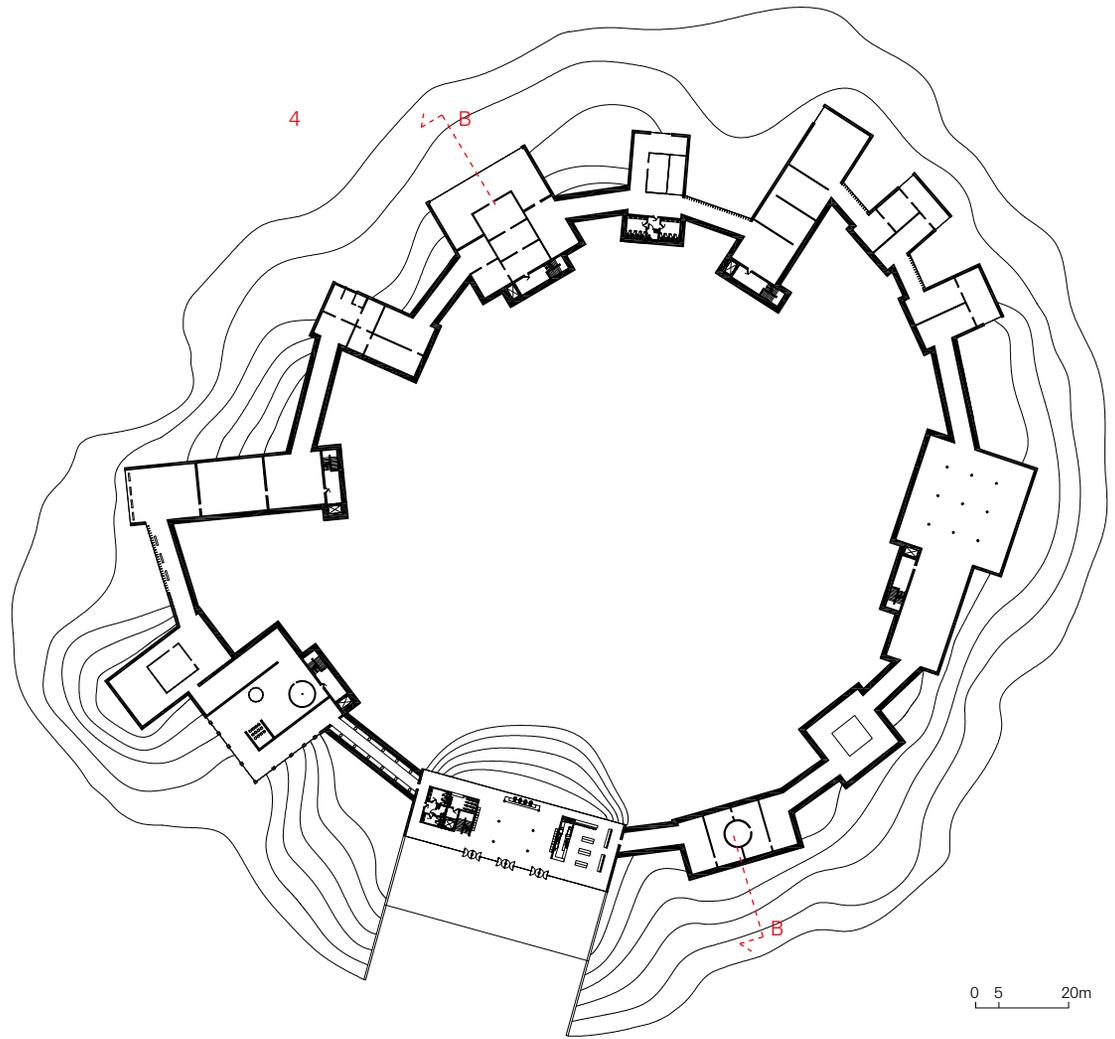


Queste biblioteche sono visitabili sia dai visitatori del museo che da persone esterne; al loro interno si trovano aule studio e sale per l'audiovisione dei documenti della Cineteca. La sala di proiezione può essere utilizzata sia al chiuso che all'aperto, grazie all'arena posizionata sulla collina. La caffetteria infine gode della visuale su tutto il parco

3 Sezione AA

4 Pianta piano terra:
le sale scandiscono il ritmo della visita. l'alternanza di spazi stretti e spazi aperti, di luce e di buio, di luce diffusa o contrastata, fanno in modo che il visitatore si fermi o avanzi a seconda delle caratteristiche della stanza. I collegamenti verticali con le biblioteche al piano superiore permettono di interrompere la visita in ogni momento, così come di riprenderla. Il movimento, tipico dell'arte cinematografica in questo caso è dato dal percorso personale di ogni visitatore

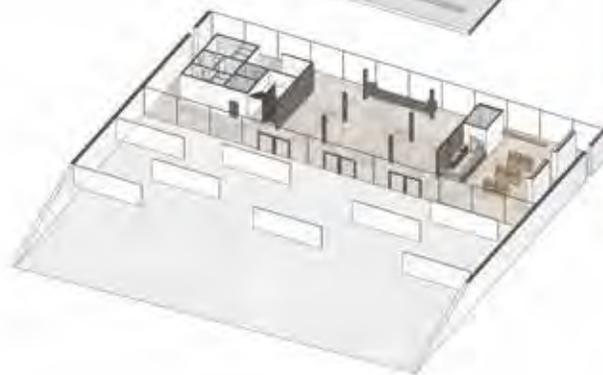
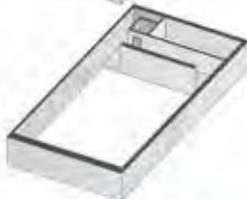
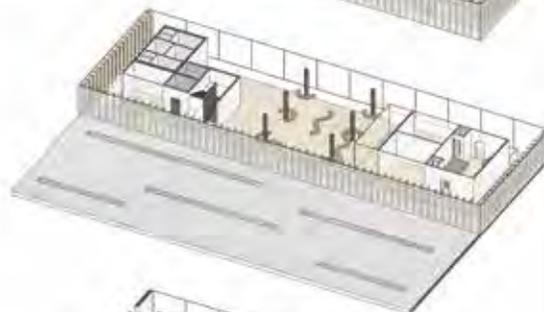
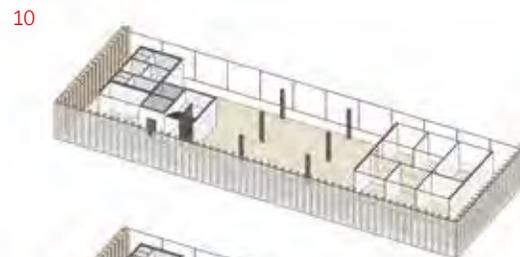
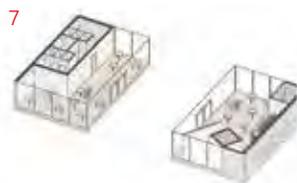
5 Sezione BB



6



6 Viste delle sale interne



- 7 Caffetteria
- 8 Sala di proiezione
- 9 Biblioteca-tipo
- 10 Biglietteria,
laboratori,
amministratore

11 Sezione tecnologica: dalla sezione è possibile osservare la struttura dell'edificio in acciaio e solai in lamiera grecata. La facciata in policarbonato è sostenuta da listelli di legno. Si noti che l'entrata del museo, che corrisponde anche all'uscita, accoglie i visitatori sotto una tettoia, alla quale sono appesi teli trasparenti sui quali vengono proiettati spezzoni di film, che dovrebbero calare l'osservatore nell'atmosfera del museo. All'uscita rivedendo le stesse immagini, lo stesso si accorgerà di avere un nuovo sguardo sul mondo del Cinema

12 Stralcio di prospetto del museo in versioni diurna e notturna. Come si può osservare gli edifici emergono dal terreno senza impedire ai visitatori del parco di attraversare l'area, grazie alla collina che sovrasta il museo. Il materiale traslucido in facciata, permette agli edifici di illuminare il parco come lanterne nelle ore di buio, mentre di giorno la semitrasparenza del policarbonato lascia intravedere solo le sagome degli alberi più vicini, dando così a chi si trova all'interno la sensazione di non avere altri edifici nelle vicinanze

11

12

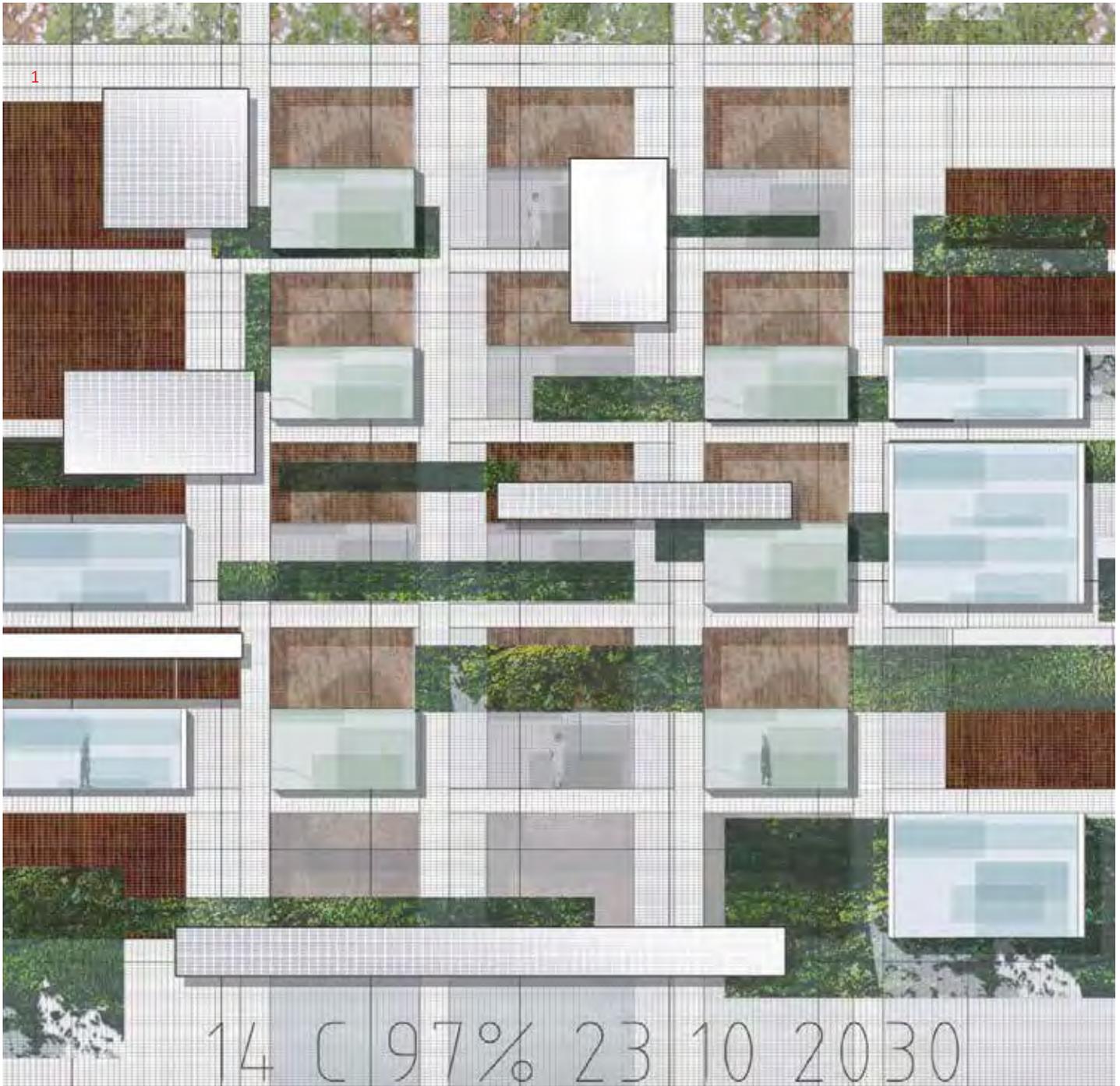




13

14





1

14 C 97% 23 10 2030

Centrale termoelettrica di Porto Tolle

rigenerazione, riprogrammazione e centro di interpretazione del parco del delta del Po

La cessazione dell'attività produttiva della centrale termoelettrica di Porto Tolle pone questioni sul futuro delle strutture e del sito Enel. La possibilità di recupero e riutilizzo delle strutture recenti è un'eccezione all'interno di un territorio di confine come il delta del Po. Domani non sarà più la combustione a carbone, e la trasformazione in energia elettrica a regolare questo sistema ma il territorio con i suoi ritmi, sfumature, dinamiche, contrasti e capacità di attrarre nuovi usi.

Nel territorio in "Entropy and the new Monuments" Smithson affermava che alcuni oggetti minimali celebravano quello che Flavin chiamava una storia inattiva e che i fisici chiamavano entropia o dispersione energetica. Secondo Smithson i nuovi monumenti invece che farci ricordare il passato vogliono farci dimenticare il futuro. I monumenti non sono ammonimenti ma naturali elementi che fanno parte integrante di questo nuovo paesaggio, presenze che vivono immerse in un territorio entropico: lo creano lo trasformano e lo disfano. Sono monumenti generati dal paesaggio ferite che l'uomo ha imposto sulla natura e che la natura ha riassorbito trasformandole di senso. Abitiamo in strutture definite, siamo circondati da sistemi di riferimento ma la natura li smantella, li riporta ad uno stato anteriore di non integrità. Gli artisti cominciano a rendersi conto di questo carattere evanescente delle strutture. Attorno al sito ci sono ritmi diversi, stagionalità diverse che si sovrappongono, le migrazioni, le maree, la portata del fiume, che spesso non coincidono ma a volte si sovrappongono. All'interno del sito fenomeni di riappropriazione sono già in atto.

Il progetto accetta e spinge queste operazioni in modo che sembrino una naturale continuità degli eventi.

A scala del sito con l'attivazione di punti informativi e di osservazione con usi legati ai ritmi del territorio.

A scala delle strutture attraverso la reinterpretazione del concetto di trasparenza e di rapporto tra interno ed esterno costruendo passaggi graduali, permeabilità filtrate, associazioni materiche.

Il progetto non è pensato come pacchetto preconfezionato; il fattore tempo operando con strutture industriali ed elementi di paesaggio gioca un ruolo fondamentale. Da una parte le fasi di attuazione (cantiere, crescita vegetale, eventi) come momento di vita del progetto come qualcosa di esperibile, dall'altra la temporaneità degli usi, data l'imprevedibilità delle future richieste. Non sono stati progettati contenitori vaghi ed indeterminati ma strumenti sensibili al contesto ed alle loro attitudini.

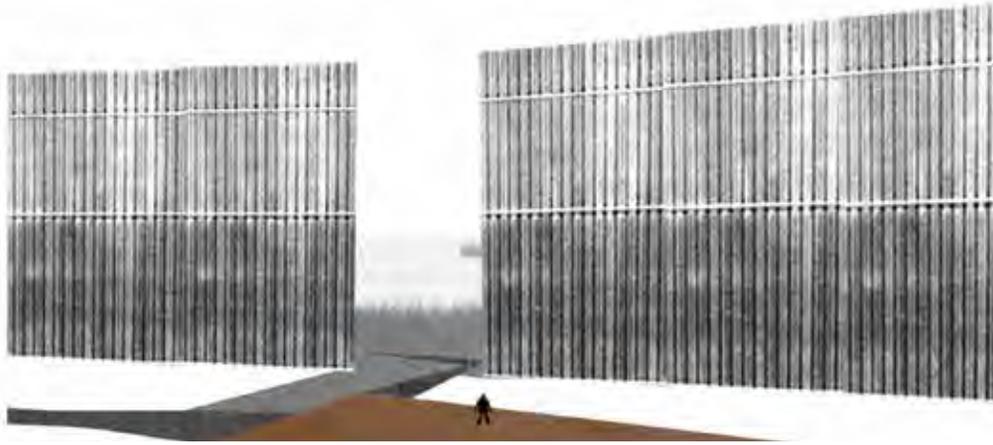
La volontà di reinterpretare i caratteri (un'eccezione nel territorio, la produzione di energia, le possibilità percettive dell'intorno, il non finito) è la strategia del riuso e porta ad avere un progetto sensibile di volta in volta in base a dove è collocato nel sito mantenendo un intento unitario.

Mario Lamber

- 1 Pagina precedente: dettaglio della facciata
- 2 Attivazione delle strutture *link* al territorio: le principali strutture esistenti vengono associate alle macro-aree paesaggistiche diventando una sorta di *link* territoriale: aree fluviali cisterna A, aree boschive cisterna C, aree umide cisterna D, aree agricole serra E. La centrale, punto B diventa un catalizzatore in grado di ricevere più funzioni contemporaneamente. I vari *link* territoriali vengono definiti prima sulla base della loro prossimità locale, fiume, area umida, bosco
- 3 Pagina successiva: cisterna A, eventi all'aperto, pontile per pesca, noleggio barche per gite fluviali
- 4 Cisterna D, piscina per corsi subaquei, giardino acquatico, allevamento, acquario
- 5 Cisterna E, attività didattiche, colture sperimentali, shop prodotti agricoli, ristorante



3



4



5





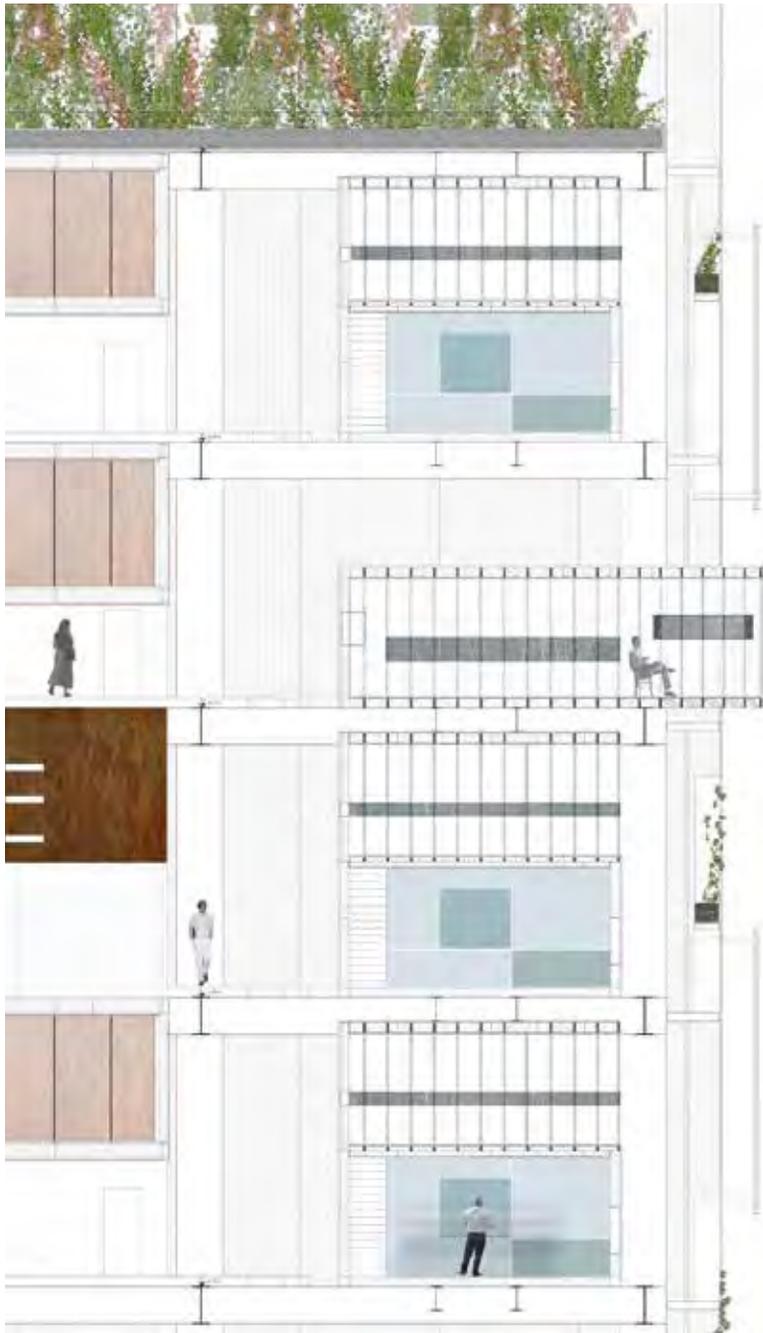
6



7

0 5 10m

- 6 In primo piano la sezione della navata a fianco della sala turbine con in evidenza i box multiuso in cristallo, particolare della struttura in rete metallica a supporto del muro vegetale, sullo sfondo i prospetti delle gabbie metalliche in cui sono state inserite le camere in affitto
- 7 Prospetto notturno interno alla sala turbine con in evidenza i parcheggi al livello 0, la grande sala turbine dotata di schermi mediatici, l'innesto dorato di un piccolo museo di arte rivestito in lastre di ottone
- 8 Pagina successiva: le caldaie vengono ripensate come alloggi, l'innesto di una nuova funzione avviene come una sorta di colonizzazione, le camere sono pensate come piccoli nidi. I prospetti esterni sono ricoperti da una struttura metallica dotata di vasi in calcestruzzo prefabbricato da cui possono crescere delle piante opportunamente scelte con anche pannelli fotovoltaici. I vetri sono trattati come schermi in grado di deformare la percezione dell'esterno sia attraverso distorsioni visive che cromatiche



0 5 10m



Ven'Olta

nuovi spazi di aggregazione per la rete museale di Pennabilli

La rete museale di Pennabilli è il prodotto dell'impegno dei cittadini nella storia recente, che risponde al desiderio del Maestro Tonino Guerra di intendere il Museo come una "stratigrafia spontanea della bellezza".

Nel piccolo borgo romagnolo convivono quattro edifici espositivi, due musei diffusi e il Festival internazionale Artisti in Piazza – inteso come museo temporaneo delle arti performative – generando un insolito rapporto arte-abitante.

Lo studio di tale processo, finalizzato ad un nuovo progetto legato al territorio, dunque, non può che produrre un risultato in continuità con esso accordandosi con le esigenze che questa singolare rete museale richiede.

Le due aree di progetto individuate – Guasto Malatestiano e Sasso d'Orlando – sono per posizione, proprietà e accessibilità indicate per esaltare i punti di forza e risolvere le criticità dell'esperienza museale pennese.

La riscoperta di parte delle antiche mura del castello di Penna, inserite nella vera anima medievale del borgo, e il ripristino del percorso che cammina attorno al perimetro del Santuario Mariano della Madonna delle Grazie, generano la possibilità di donare alla popolazione un nuovo spazio di aggregazione con belvedere panoramico sull'area circostante. Il fondale scenografico collabora, quindi, all'utilizzo della terrazza come luogo performativo e piccolo spazio espositivo in grado di apportare maggiore dinamismo agli edifici museali del centro storico del paese.

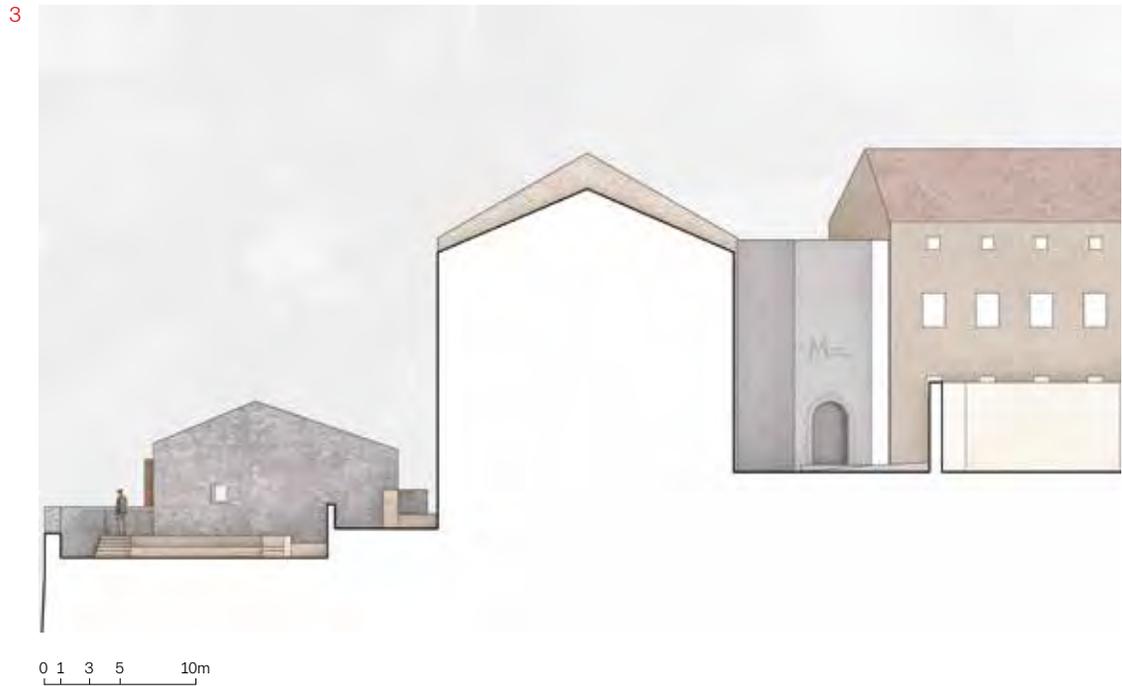
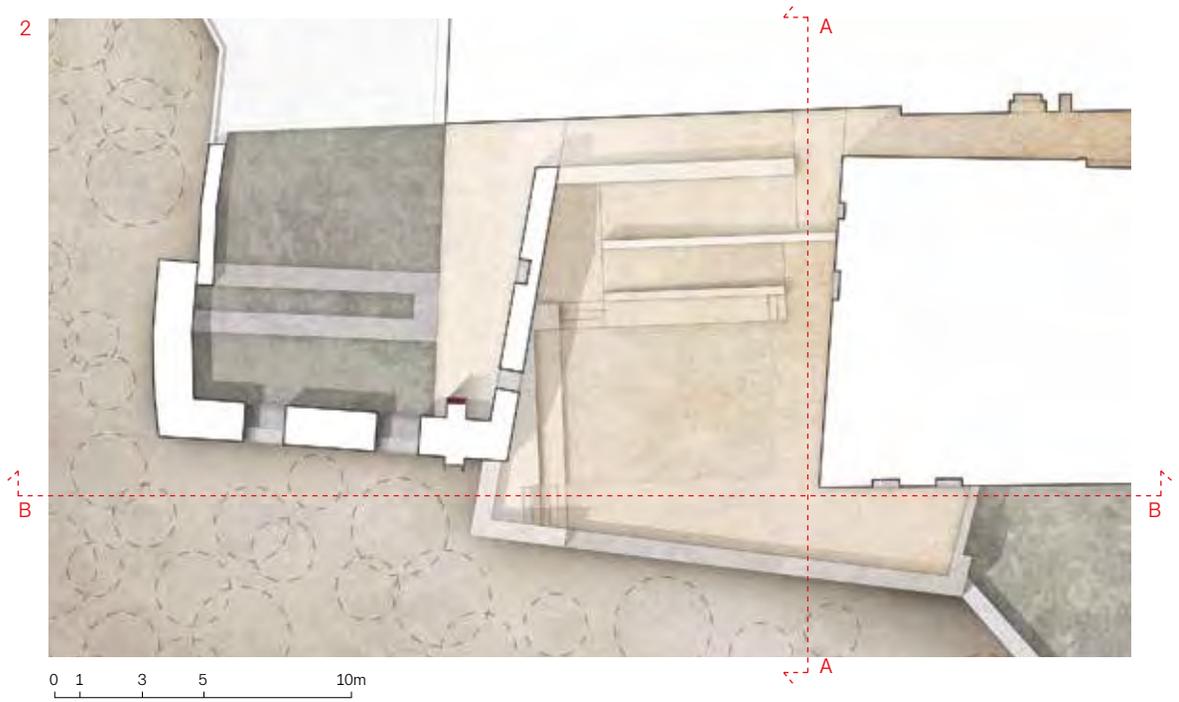
Se per funzioni il piccolo aggregato sito nell'area denominata Sasso d'Orlando è del tutto

simile al precedente, è però nelle sue forme architettoniche che ne differisce. Ponendosi in continuità con il terreno e sfruttando la cavea naturale tra i massi rocciosi, gli edifici del nuovo spazio di aggregazione sono intesi come delle vere e proprie estrusioni di suolo dal suolo. In conclusione, l'impianto storico del borgo, fortemente caratterizzato, e l'importante presenza di scenari naturali hanno posto il progetto innanzi al problema di intervenire sul tessuto urbano con un'operazione rispettosa della città storica e in grado di leggere i suggerimenti della natura.

Il progetto, quindi, non intende imporre il nuovo ma porsi come inizio di un processo in grado di svelare l'esistente e disegnare nuove tracce evidenziando i tratti di un territorio e della sua forte identità culturale.

Gregorio Giannini

- 1 Pagina precedente:
il belvedere
- 2 Pianta piano terra,
Guasto Malatestiano
- 3 Sezione AA
- 4 Pagina successiva:
la piazza
- 5 Sezione BB



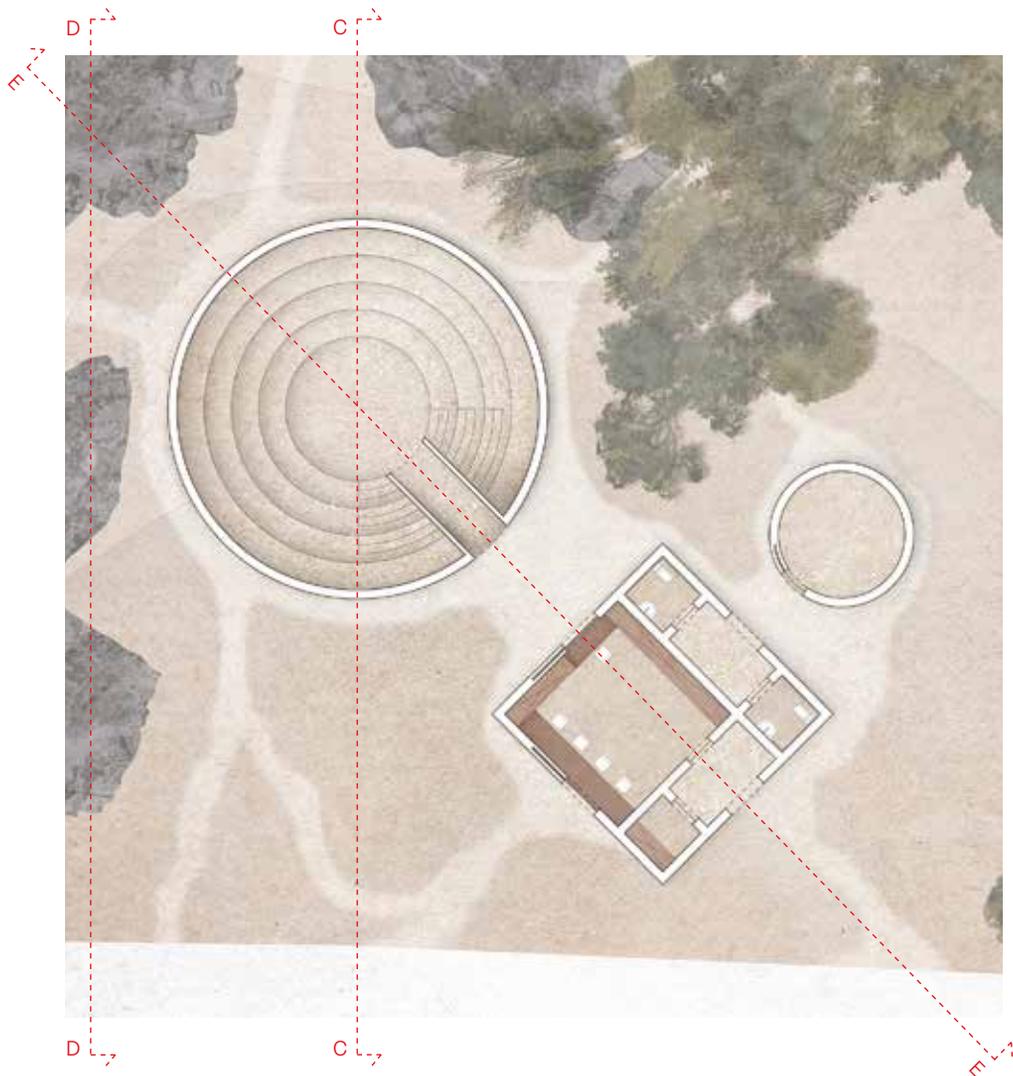


4



5

0 1 3 5 10m



6

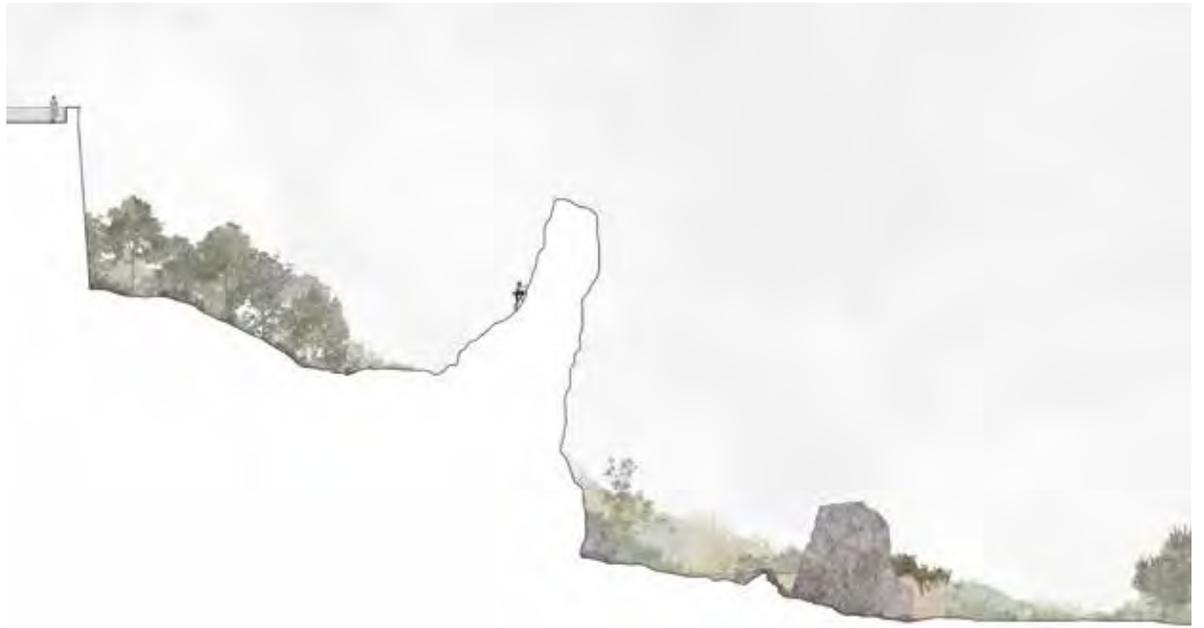
- 6 Pianta piano terra, Sasso d'Orlando
- 7 Pagina successiva: sezione CC
- 8 Sezione DD

0 1 3 5 10m

7



8



0 1 3 5 10m

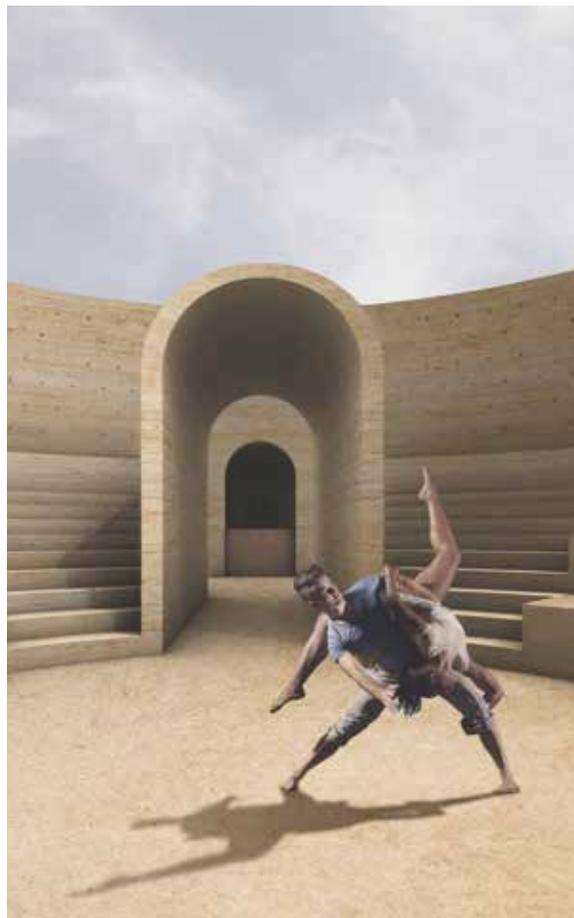
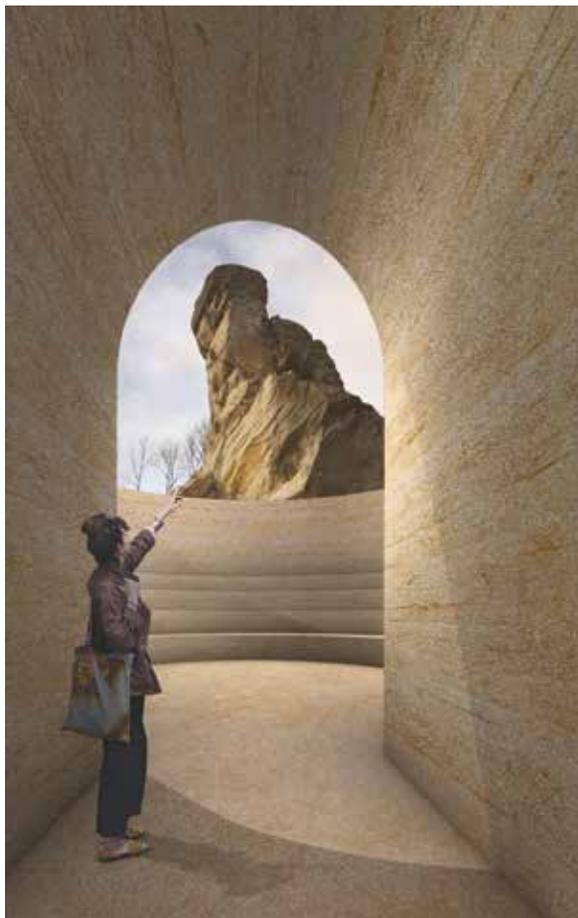
9 | 10



11



0 1 3 5 10m



- 9 Pagina precedente: il panorama
- 10 Il sentiero
- 11 Prospetto Sud-Ovest
- 12 Il cannocchiale
- 13 Il teatrino
- 14 Sezione EE

0 1 3 5 10m



Casa de Vidro

la casa come museo e una nuova sede per l'Instituto Lina Bo e Pier Maria Bardi, São Paulo do Brasil

La Casa de Vidro è stata la residenza privata di Lina Bo e Pietro Maria Bardi, un luogo di incontro per artisti e intellettuali a San Paolo.

I due coniugi si trasferiscono in Brasile nel 1946 con l'idea di istituire il primo Museo di Arte di San Paolo. Questo progetto a lungo termine ha permesso ai Bardi di adoperare pratiche espositive che si sono rivelate un grande contributo alla museografia internazionale e ha dato a Lina diverse occasioni di sperimentazione architettonica e multidisciplinare. La sua ricerca continua, che verte su una concezione circolare del tempo e su un continuo rapporto dialettico con l'altro, costituisce un modo peculiare di intendere la modernità e va considerata un importante riferimento per progettare nella contemporaneità¹.

La casa è situata al confine tra il Morumbi, uno dei quartieri benestanti di San Paolo, e Paraísopolis, una delle più grandi favelas della città: una zona liminare che ritrae la complessità sociale della metropoli. Oggi ospita l'Instituto Lina Bo e Pier Maria Bardi, uno dei più rilevanti centri di conservazione e documentazione di architettura in Brasile, che ha avviato un la musealizzazione della casa.

Obiettivo del lavoro è lo studio di una nuova fruizione dell'intero sito, composto dalla villa e il giardino tropicale in cui sono immersi l'atelier, il garage e la casa del custode, preservando e aprendo gli spazi della Casa oltre che alle esposizioni, pure alla residenza artistica. Oggetto di approfondimento è la proposta di un'addizione nel retro della proprietà, per spostare uffici e archivio attualmente ubicati all'interno della casa.

L'intervento prevede le funzioni amministrative al livello ipogeo e uno spazio espositivo in continuità con il giardino.

Nel sito è stato eseguito un rilievo diagnostico integrato da parte dell'Università di Ferrara² finanziato dalla Getty Foundation, al fine di valutare le condizioni di conservazione del manufatto e il possibile inserimento di una nuova architettura museale nel lotto. A partire da essi sono stati prodotti elaborati che descrivono lo stato di fatto con precisione. Il modello a nuvola di punti e la documentazione fotografica sono serviti da base per la redazione di elaborati in grado di rappresentare al meglio la vegetazione e l'inserimento delle architetture nel giardino tropicale.

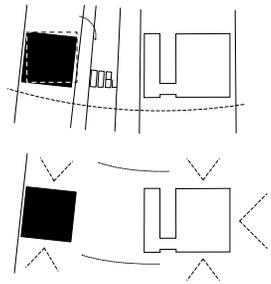
L'addizione si basa su una forte relazione con l'orografia del suolo, ragionando sui livelli di quota per trovare la giusta relazione con la preesistenza e con il paesaggio. La parte emersa dell'edificio, composta da due piastre e da dodici pilastri, ha una geometria elementare, senza pareti o tamponamenti esterni. L'esposizione ha come fondale il paesaggio, raccoglie una collezione temporanea e ciclica dell'archivio, composto per la maggiore di manufatti di "pré-artisanato"³ e alcuni disegni originali.

Gabriele Giau, Oreste Montinaro

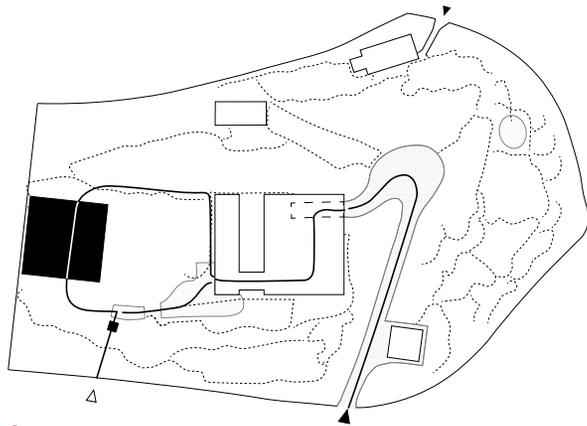
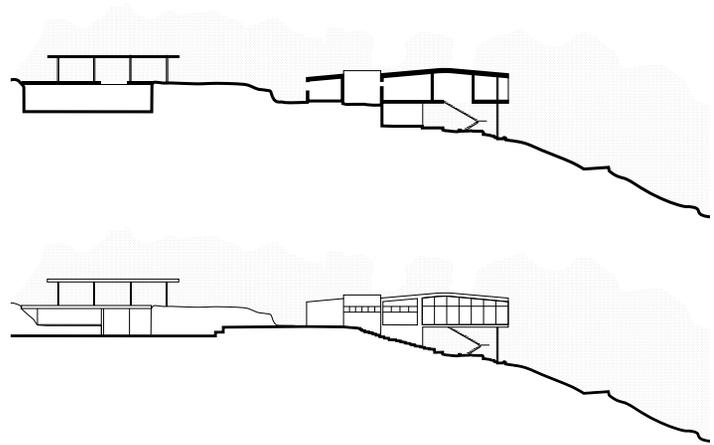
¹ Z. R. M. A. Lima, *The Reverse of the Reverse: Another Modernism according to Lina Bo Bardi*, in *"International Journal of Architectural Theory"*, Vol. 13, n. 1, Maggio 2009 www.cloud-cuckoo.net

² DIAPReM, Relazione sulle metodologie di rilievo diagnostico integrato, morfologie di degrado e stato di conservazione. *Casa de Vidro*, São Paulo, 2017

³ L'utilizzo da parte delle persone di oggetti di produzione industriale per uno scopo diverso dal quale sono stati progettati. Cfr. Cosulich, R. de M., *Do pré-artisanato ad design*, tesi di dottorato, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007



1



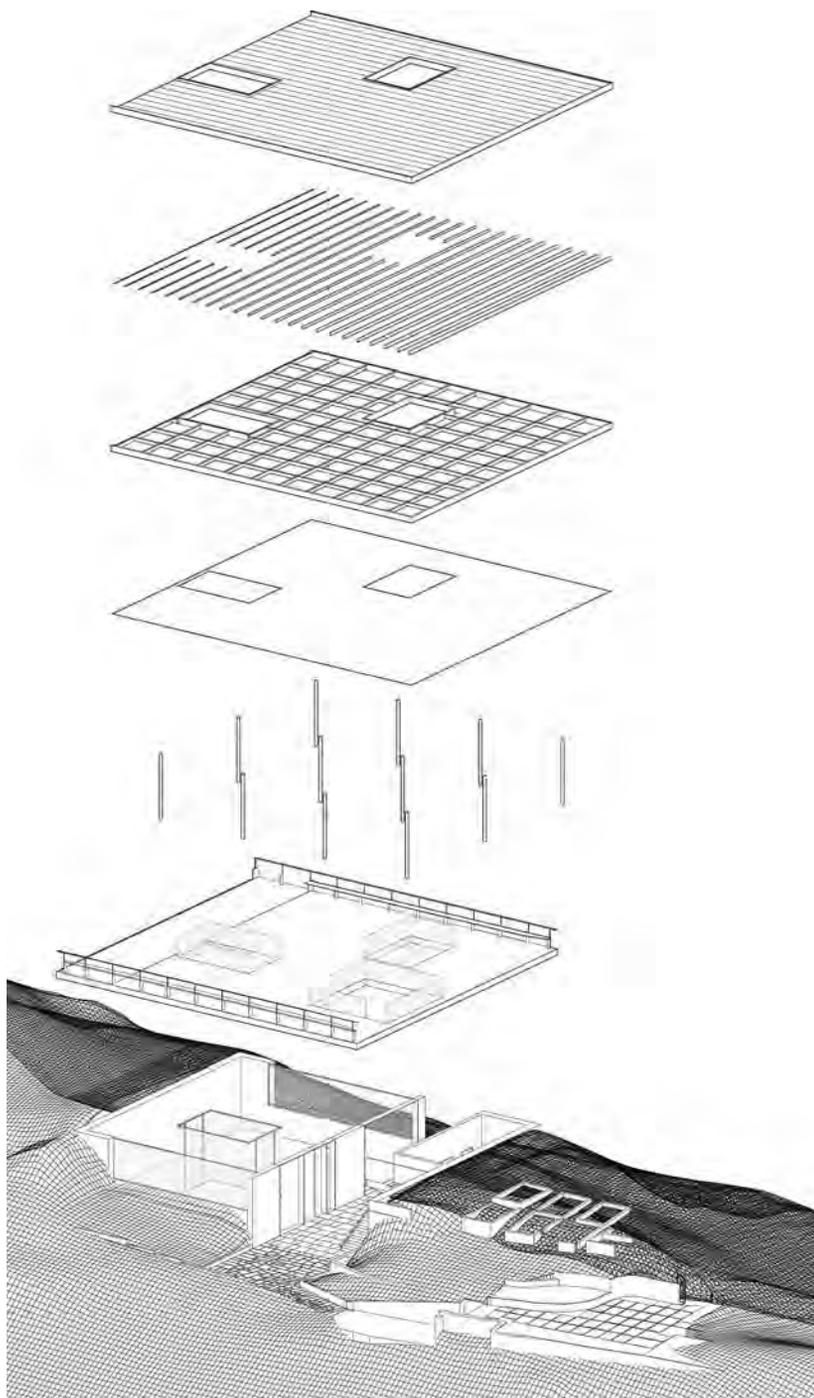
2

1 Viste dell'addizione nel giardino retrostante la *Casa de Vidro*: la nuova sede dell'archivio e della fondazione nella parte ipogea, e il padiglione espositivo senza pareti, in continuità con la natura. Gli attuali percorsi nel giardino tropicale e il sistema di muri di contenimento sono integrati nel progetto

2 Il progetto si pone in stretta relazione coi percorsi, cogli orti e coi muretti esistenti: in funzione di questi elementi è stata scelta la posizione esatta dell'edificio nel lotto. L'impronta a terra accompagna una leggera rotazione che avviene tra la casa e i muretti degli orti nel giardino retrostante. Il nuovo edificio dialoga col sito nel suo complesso, con le altre architetture presenti, disposte in maniera non ortogonale alla *Casa de Vidro*



- 3 L'addizione stabilisce un forte rapporto con il suolo e con l'orografia, per trovare la giusta relazione con la preesistenza e con il paesaggio. Prevede le funzioni amministrative al livello ipogeo e uno spazio espositivo in continuità con il giardino. Una copertura dalla tettonica chiara protegge il livello superiore

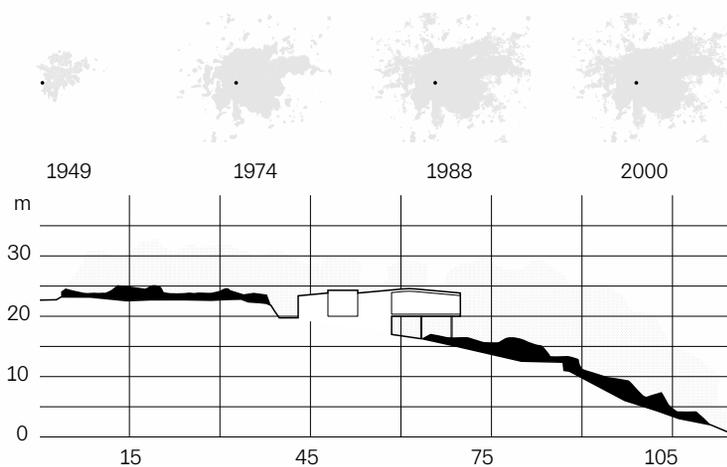


3



4

4 Il giardino tropicale che circonda la Casa de Vidro è cresciuto al crescere della città di San Paolo. Morumbi, il quartiere in cui sorge la casa, un tempo periferico, è stato inglobato nella città dall'urbanizzazione indiscriminata, come strategia difensiva scientemente progettata. Il nuovo edificio si immerge nel verde cercando di non compromettere il delicato equilibrio tra la casa e il giardino.





0 5 10m

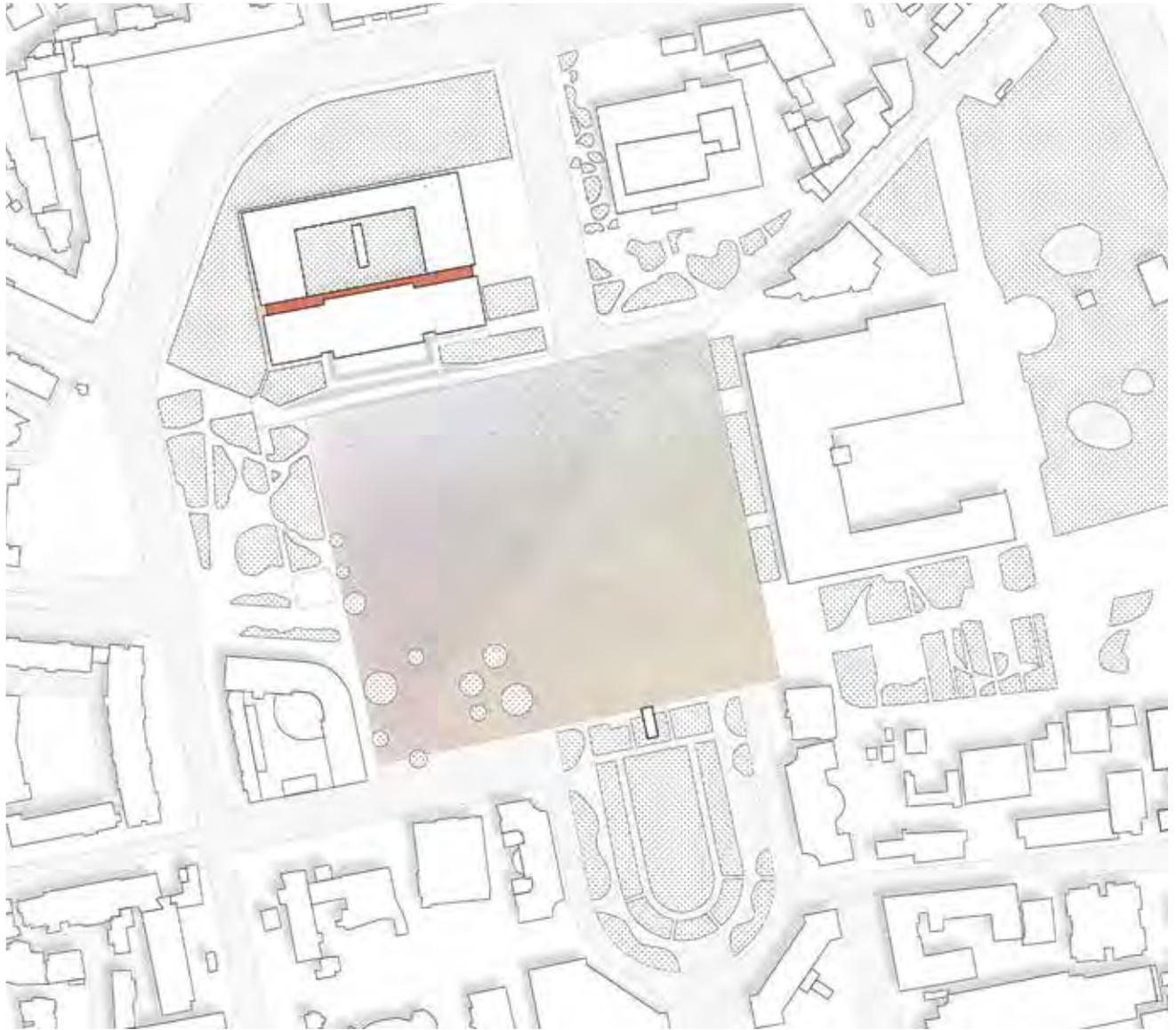




PHOTOGRAPHY
BY
DAVID
MORSE

0 2 5m

1



0 10 30 50 100m

Mhk – Muzeu Historik Kombëtar

riorganizzazione e valorizzazione del Museo di Storia Nazionale di Tirana

Il lavoro qui presentato riguarda il Museo Storico Nazionale di Tirana¹.

È stato creato un sistema che ridefinisce continuamente se stesso. Per questo motivo nella proposta del programma sono state inserite funzioni accessorie per lo più temporanee dentro ad una composizione architettonica versatile.

Parte del pian terreno sarà destinato a funzioni pubbliche, indipendenti dall'esposizione principale, che possano stimolare la vita collettiva. Saranno quindi previsti spazi flessibili, anche in funzione delle diverse fasce orarie del giorno, aule per le attività sviluppate in collaborazione con le scuole del territorio, aule studio e sale per workshop e/o coworking. Si creerà un sistema dove è tutto in sinergia, in modo tale che questa flessibilità funzionale possa essere pragmatica e far sì che il progetto possa perdurare nel tempo adattandosi. Parte di questo sistema è costituito da spazi aperti. Il progetto si propone di portare parte del Giardino Botanico, progettato dallo studio belga 51N4E per piazza Scanderbeg all'interno del museo, così da avere un rapporto sinergico tra cultura e natura.

L'allestimento attuale non valorizza il patrimonio culturale esposto e il percorso espositivo non offre stimoli al visitatore in spazi poco organizzati e infografiche principalmente in lingua albanese. L'architettura si fa mediatrice tra il pubblico e le cose esposte².

Il corretto funzionamento di questo complesso avverrà anche grazie al nuovo volume creato nel cortile. Si è scelto di seguire la direttrice delle due vecchie entrate laterali per realizzare un nuovo blocco distributivo che permette non solo

il corretto smistamento tra funzioni pubbliche, private o prettamente espositive ma favorisce una lettura chiara del percorso espositivo, che diventa così una narrazione.

L'allestimento museale seguirà un ordine cronologico attraverso un percorso circolare che indirizzerà il visitatore lasciandolo comunque libero. Lo spazio sarà fluido e continuo: i percorsi sono intesi come un flusso che si dilata nelle entrate principali per poi richiudersi e ancora riaprirsi. L'elemento architettonico che ha più condizionato in fase di progetto è indubbiamente la struttura portante. Le bacheche per la custodia di gioielli, numismatica e piccoli beni in generale, poste a coprire l'intera luce dalla campata tipo, permetteranno di nascondere la struttura; la rottura della monotonia sarà dovuta a grandi scrigni di vetro posti al centro della campata. La dinamicità del percorso sarà accentuata da una controsoffittatura ribassata lì dove si dovrà creare uno spazio più inclusivo, quasi di sosta. I percorsi immersivi trasformeranno un museo in un'esperienza di visita che coinvolga tanto gli aspetti conoscitivi che emotivi.

Giulia Neri

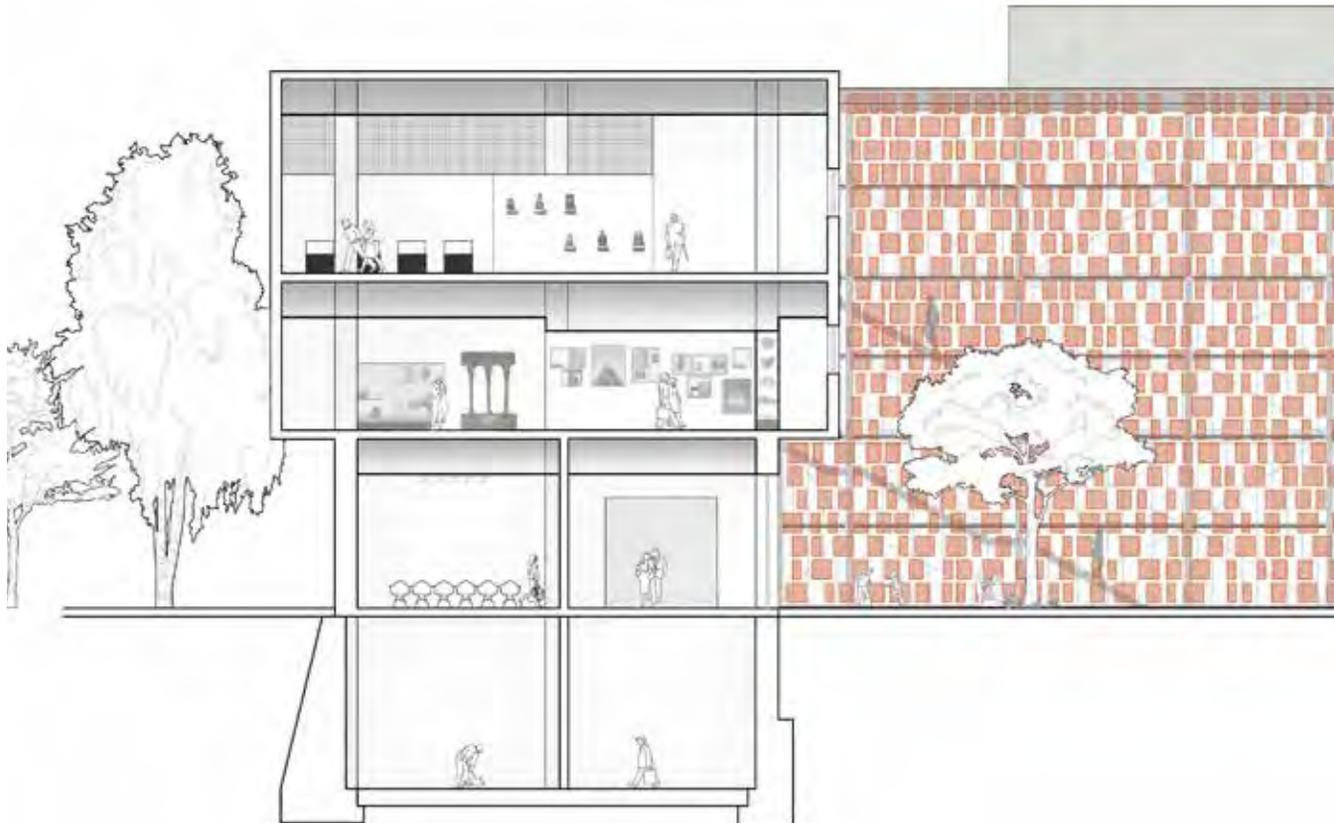
¹

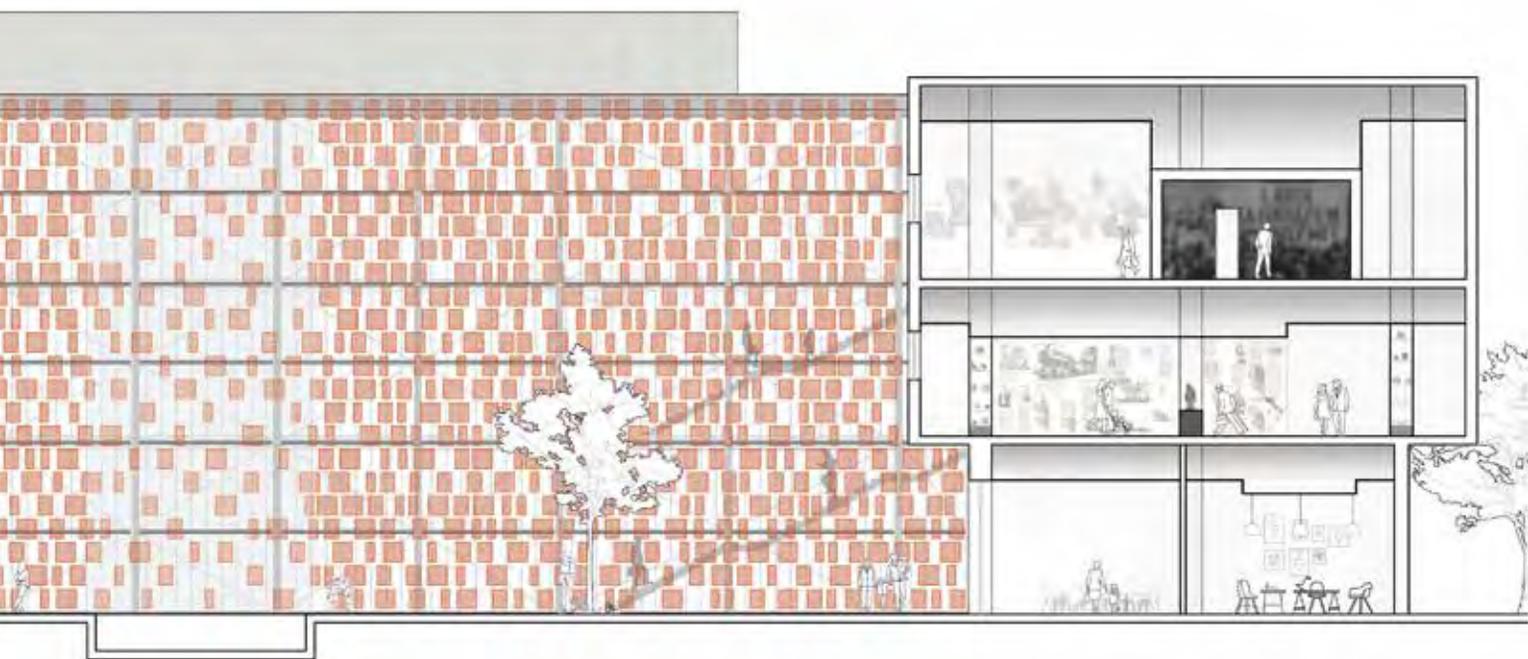
Situato nella parte occidentale di Piazza Scanderbeg, sul terreno che un tempo era occupato dall'ex palazzo del municipio, il Museo Storico Nazionale Albanese è la più grande istituzione museale della città e una delle più importanti dell'intera Albania. Progettato dall'architetto albanese Enver Faja ed inaugurato il 28 ottobre 1981, il museo, è composto da varie sezioni che ripercorrono cronologicamente l'intera storia del paese, dalle origini, tradizionalmente individuate nella civiltà illirica, fino ai giorni più recenti, con un padiglione incentrato sulla figura di Madre Teresa di Calcutta

²

F. Bucci, A. Rossari, *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*, Electa Milano, 2016

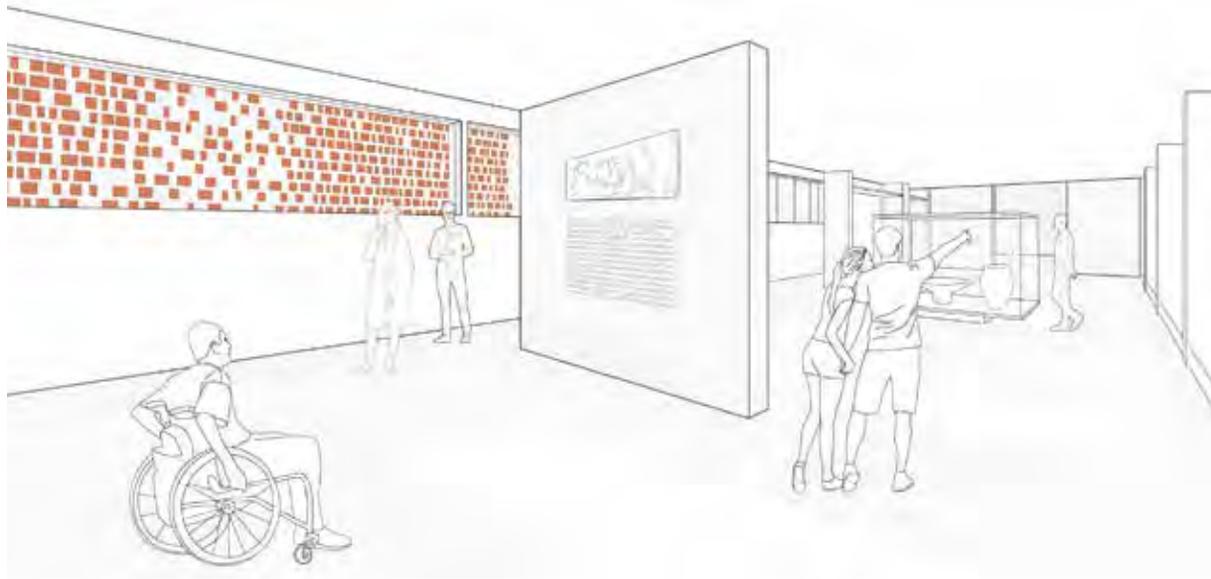
- 1 Pagina precedente:
masterplan
- 2 L'addizione stabilisce
un forte rapporto con
il suolo e con l'oro-
grafia, per trovare la
giusta relazione con la
preesistenza e con il
paesaggio
- 3 Sezione longitudinale:
la nuova costruzione
occuperà parte della
corte interna e com-
porterà la creazione di
una nuova facciata, un
offset di un prospetto
interno. Questa è sta-
ta un'occasione per il
progetto. Si è avuta in-
fatti così la possibilità
di portare all'interno
della corte un nuovo
elemento, che potesse
contribuire all'attra-
ttiva e riconoscibilità del
progetto stesso





0 1 3 5 10m

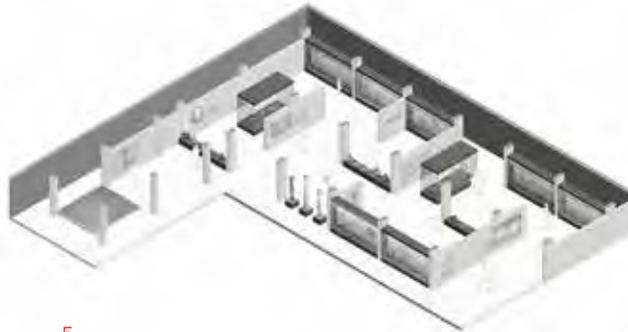
4



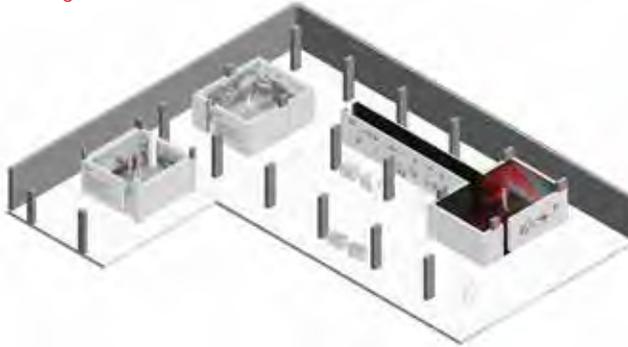
4 L'idea di percorso è di includere la struttura nell'itinerario. Le teche sono state dunque progettate prendendo in considerazione il "modulo pilastro" poiché le dimensioni di 40x80 cm permettevano di nascondere la struttura con le vetrine stesse

5 Viste assometriche dell'allestimento

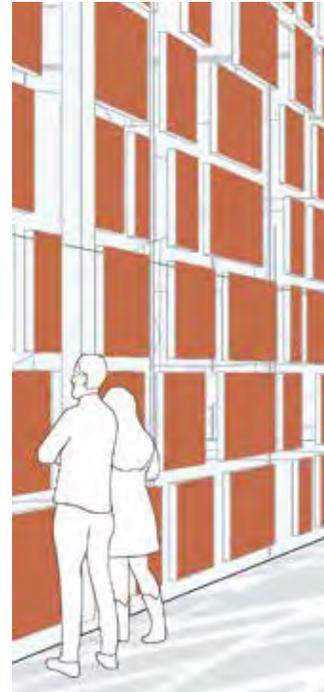
6 Uno degli obiettivi di progetto è proprio quello di rendere facile l'orientamento all'interno del volume, indirizzando il visitatore attraverso un percorso chiaro e lineare



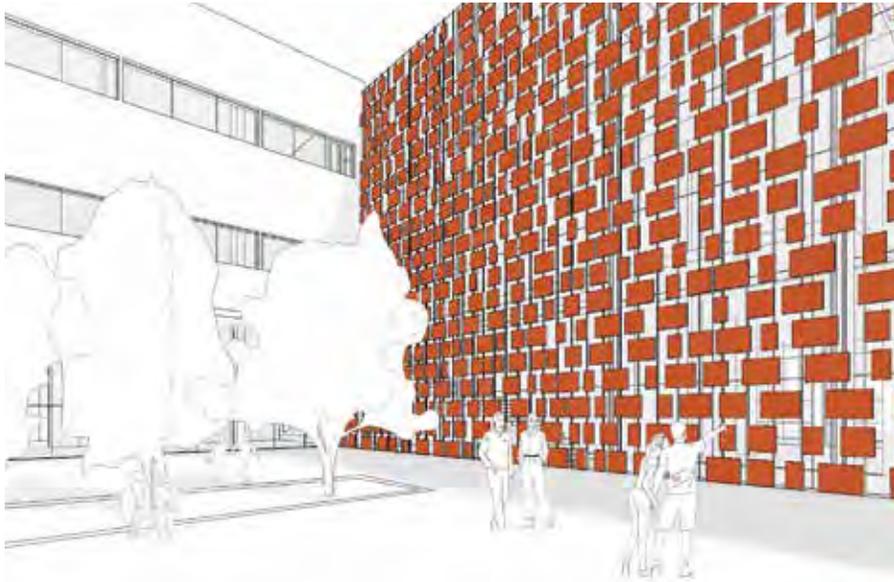
5



6



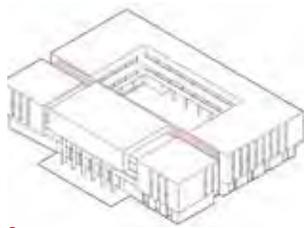
7



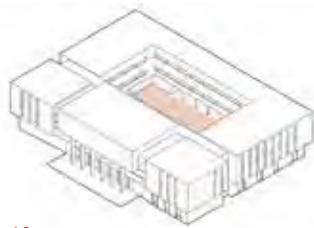
7-8 Il progetto prevede per lo spazio aperto, in primis lo sgombero di qualsiasi forma di superfetazione e la negazione all'accesso di qualsiasi mezzo a motore. Le due vasche oggi presenti saranno sostituite da un unico specchio d'acqua che dividerà la corte, questa volta simmetricamente, in due aree. Il lato destro sarà a disposizione dei laboratori e della caffetteria che potranno spostare lì alcune delle loro attività durante la bella stagione. Il concetto è quello di far proseguire il Giardino Botanico previsto dal progetto dei 5N41E e metterlo a disposizione delle attività collaterali a quelle museali



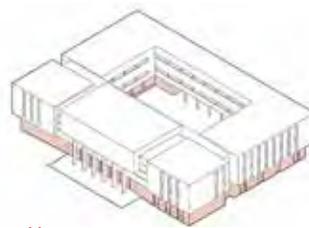
8



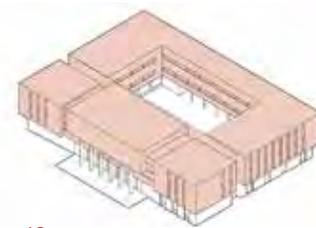
9



10



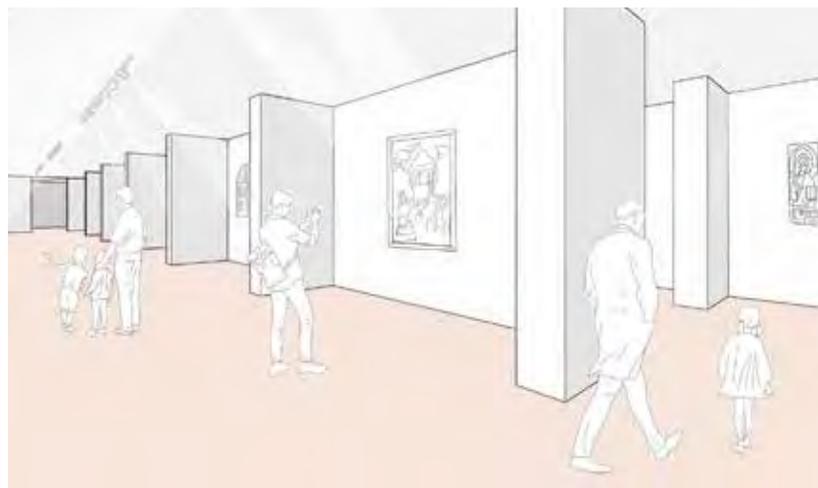
11



12

- 9 Connessione, migliorare la distribuzione degli spazi e rendere più intuitiva la connessione tra essi
- 10 Spazi aperti
Rendere attrattivi gli spazi aperti tramite attività correlate.
- 11 Funzioni accessorie
Offrire all'utente funzioni accessorie indipendenti dall'esposizione principale
- 12 Spazi espositivi
Migliorare la qualità degli spazi espositivi e il percorso narrativo tra i padiglioni
- 13 Viste dell'allestimento
- 14 Vista del percorso

13



14



15 Dettaglio sezione facciata 1:25, i pilastri saranno cruceiformi composti da quattro profili ad L 140x140x30 mm. A questi, tramite bullonatura, vengono fissate travi tubolari 110 mm x sp. 10 mm. L'intero sistema è stabilizzato da tiranti di controventamento phi 24 mm. L'elemento di chiusura del sistema è la vetrata interna a tutta altezza. Anche le partizioni orizzontali interne sono basate su una struttura in acciaio composta da un orditura primaria di travi HEB 260 e una secondaria di travi IPE 180 saranno a loro volta fermate a delle piastre in acciaio saldate al sistema portante della facciata, interamente in acciaio

16 Dettaglio pannello 1:10, la peculiarità della nuova façade sono dei pannelli di ceramica smaltata, di 680 mm di altezza per 300 / 500 / 700 mm in larghezza. La diversificazione delle dimensioni restituisce un senso di dinamismo, intensificato dalla diradazione dei pannelli nella parte centrale della facciata. Il pannello tipo è un'estrusione di ceramica di 5 cm di spessore, ma cava. La sezione del pannello è infatti caratterizzata da fori a stella che fungono da alloggiamento per le barre di acciaio che sorreggeranno la composizione. Ogni pannello sarà percorso da due barre phi 24, fissate alle lastre con un sistema di bloccaggio a stella che, incastrandosi, impedirà loro di scorrere e ruotare. Le barre saranno fermate a delle piastre in acciaio saldate al sistema portante della facciata, interamente in acciaio

Postfazione

1



I musei e la formazione degli architetti

il ruolo della museologia

Anna Maria Visser Travagli

Quale tipo di formazione proporre per gli architetti che devono affrontare il tema del museo?

Quale impostazione deve avere l'insegnamento, quali contenuti e quali metodi deve adottare?

L'obiettivo fondamentale consiste nel cercare di formare studenti che possano affrontare il progetto del museo, sia che si tratti di un nuovo edificio che di un ampliamento o di un adeguamento, con sufficiente maturità e consapevolezza.

Il museo è un organismo complesso che va preliminarmente compreso e rispettato nelle sue finalità e nelle sue caratteristiche e non va solo inteso come un contenitore per conservare ed esibire delle opere. «Cosa c'è da esporre»? chiedono sovente gli studenti, e non solo, di fronte alla proposta del progetto del museo.

Non è questo il problema.



Si tratta di una visione riduttiva che fa coincidere le plurime funzioni del museo solo con l'esposizione, mentre bisogna interpretare le opere e le collezioni elaborando un progetto culturale, di cui comunicare il significato, divulgando una narrazione nuova.

L'inserimento della museologia nell'ambito degli insegnamenti del dipartimento di architettura dovrebbe servire a questo. Allora, che cosa è la museologia, viene da chiedersi?

Una disciplina per lo più abbinata alla museografia. Museologia e museografia in realtà non sono ancora del tutto definite e legittimate; possono anche essere in conflitto fra loro, in modo più o meno latente. La museologia¹, come indica nel nome il suffisso *logos*, (pensiero), fa riferimento al profilo teorico del museo e all'impostazione culturale legata alla storia dell'istituto e alle caratteristiche delle collezioni, mentre la museografia, come evidenzia il suffisso *grafos*, (disegno), si deve occupare della progettazione degli spazi e dei percorsi, della collocazione e presentazione delle opere ed ha una funzione fondamentale nel contribuire a comunicare e valorizzare il significato dei manufatti: «Un allestimento corretto è il primo veicolo di comunicazione non verbale». Afferma con acume Adalgisa Lugli². Sono le opere, infatti, l'anima vera del museo e sono loro che dettano la fisionomia dell'istituzione. Trovare il punto di equilibrio fra contenitore e contenuto, in modo da far interagire al meglio gli oggetti con gli spazi, deve essere l'obiettivo a cui tendere.

È qui che la museologia in collaborazione con la museografia deve entrare in gioco. In ambito universitario, la museologia è inserita nei settori scientifico disciplinari, come una disciplina ancillare della storia dell'arte, che si occupa della storia del collezionismo, della critica d'arte e del restauro solo per l'ambito storico artistico³. Nessun cenno ai musei naturalistici, scientifici e tecnici, come ai parchi archeologici e agli ecomusei, dove ogni disciplina affronta il tema museale separatamente e in

modo autonomo, perdendo la visione d'insieme e la trasversalità dei problemi comuni. Così concepita la museologia è una disciplina di grande importanza per una formazione culturale di tipo umanistico e anche scientifico nelle diverse specificità, ma non prepara ad affrontare praticamente la progettazione del museo. Bisogna necessariamente integrare l'insegnamento anche con contenuti di altro tipo, favorendo l'interdisciplinarietà. Alla debolezza accademica della disciplina fa riscontro la debolezza della dimensione professionale della figura del museologo, che non è riconosciuta e di conseguenza è come se non esistesse. Infatti, nella cosiddetta Legge Madia relativa alle professioni dei beni culturali (L. 22 luglio 2014), sono state riconosciute le figure del bibliotecario e dell'archivista, che operano in istituzioni "sorelle" del museo come la biblioteca e l'archivio, ma per il museo non è stata riconosciuta la figura del museologo, attenendosi esclusivamente solo ai profili, individuati su base disciplinare, dell'archeologo e dello storico dell'arte⁴. Questa situazione paradossale nella normativa produce, come effetto, che l'architetto è l'unica figura di riferimento per il progetto museale, che deve supplire ad ogni carenza, qualora non ci siano documenti di indirizzo e di supporto alla progettazione, che dovrebbero essere forniti dalla committenza. La figura del museologo non essendo riconosciuta, non può rientrare tra le figure che in ambito professionale possono partecipare al gruppo di progettazione. Ne consegue che se il responsabile del progetto decide comunque di avvalersi dell'apporto di questa figura e delle sue competenze, deve farsi carico direttamente del suo compenso. Questa anomalia costituisce naturalmente un ostacolo che limita l'introduzione e lo sviluppo della museologia nella progettazione architettonica. In questo quadro, la critica che più frequentemente viene mossa, nella dialettica fra museografia e museologia, è quella che l'architetto progettista prevarica l'esperto

¹ Per la terminologia vedi: *Concetti chiave di Museologia*, a cura di A. Desvallées e F. Mairesse, Icom, edizione italiana 2016

² A. Lugli, *Museologia*, Jaka Book 1992, p.54

³ I settori scientifico disciplinari sono aggregazioni disciplinari alla base di molti aspetti organizzativi delle università; introdotti nel 2000 e modificati nel 2015. La museologia rientra in L-Art/04_ *Museologia e Critica d'Arte e del Restauro*

⁴ Legge csd. Madia 22 luglio 2014, n. 110 "Modifica al codice dei beni culturali e del paesaggio, di cui al decreto legislativo 22 gennaio 2004 n. 42, in materia dei professionisti dei beni culturali e istituzione di elenchi nazionali dei suddetti professionisti"

5

M. Dalai Emiliani, *Per una critica della museografia del Novecento in Italia*. Il «saper mostrare» di Carlo Scarpa, Regione del Veneto, Marsilio, 2008

6

Boom dei musei in Cina e crisi di significato, di A. Zorloni, *Il Giornale delle Fondazioni*, 14-04-2017; O. De Nigris, *Nascita e sviluppo dei musei in Cina*, Associazione italiana di studi cinesi, Atti del XV convegno, 2015, pp.73-84

delle collezioni, in altre parole, quindi, che la forma del museo prevale sul suo contenuto culturale. Ma facendo riferimento al passato, alla gloriosa stagione della museografia italiana del dopoguerra, non mancano casi molto importanti di collaborazione virtuosa fra gli architetti e i direttori dei musei investiti dagli interventi di ricostruzione. Sono figure delle quali finalmente si incomincia a riconoscere il valore: inscindibile dalle realizzazioni di Franco Albini nei musei di Genova è l'apporto di Caterina Marcenaro, responsabile degli istituti culturali; Il restauro e il nuovo allestimento del Museo di Castelvecchio a Verona si deve al sodalizio fra l'architetto Carlo Scarpa e il direttore del museo, Licisco Magagnato **(2)**, **ritratti nella pagina precedente**; la costruzione, del tutto nuova, della Galleria Civica di Arte Moderna di Torino affidata allora a un giovane architetto, Carlo Bassi, ha avuto la collaborazione costante del direttore, Vittorio Viale. Pochi esempi, fra i molti che si potrebbero citare, di un esemplare connubio fra museografia e museologia⁵. Naturalmente molti interventi successivi non sono stati affrontati con lo stesso impegno e non hanno ottenuto risultati della stessa qualità e poi bisogna considerare che oggi, in generale, le cose sono profondamente cambiate. Sono molti, infatti, nel mondo i musei che in modo autoreferenziale intendono "stupire" con il loro aspetto e la loro struttura, che vogliono essere segni forti nel tessuto delle città metropolitane, *landmark*, che esprimono in prima istanza se stessi, veri e propri monumenti contemporanei, nei quali le opere sono ininfluenti se non secondarie, anche non presenti, dove tutto tende a diventare temporaneo e flessibile. Situazione che si verifica soprattutto a livello internazionale, basti pensare ai musei cinesi di questi ultimi decenni che hanno avuto un incremento straordinario stimato in 1.300 nuovi musei dal 2000 al 2011 più altri 4700 musei previsti entro il 2020. Questi musei esprimono una forte contraddizione fra il boom delle costruzioni, esagerate ed eccessive, e la crisi

del loro significato. Non è inusuale che si inizi a costruire un museo, di cui non si sa ancora quale dovrà essere il contenuto⁶. Mentre è necessaria una maggiore attenzione e ricerca di equilibrio, avendo maturato la consapevolezza che il museo è un'opera corale, alla cui definizione devono concorrere varie professionalità in dialogo fra loro. Esemplari a tal proposito sono le parole di Renzo Piano, in margine all'inaugurazione del MuSe, il Museo delle Scienze di Trento, **(pagina di apertura (1) MuSe, Trento, Renzo Piano e il direttore, Michele Lanzinger [wikipedia.org])** nuova costruzione aperta al pubblico nel 2013: «fare architettura è ascolto, ricerca e invenzione. È non fermarsi alle apparenze, non cedere alle soluzioni scontate, ma esplorare [...]. L'architetto esprime la sua massima ricchezza non quando si impone – quando la visione personale o il contenuto creativo prevalgono sui significati dell'opera – ma nell'esatto contrario: quando progettiamo uno spazio dobbiamo metterci al servizio di ciò che stiamo realizzando, non in senso moralistico, ma funzionale [...]. Le figure dell'architettura non imitano i contenuti, ma creano spazi di espressione di cui i contenuti possano essere protagonisti⁷». Dopo questa enunciazione, appare chiaro come la museologia, in una dimensione formativa per gli architetti, debba proporre altri argomenti oltre alla trattazione della storia del collezionismo e del restauro. Il dipartimento di architettura dell'università di Ferrara ha istituito, in coerenza con questi indirizzi, nell'anno accademico 2010 – 2011 un insegnamento specifico di Museografia che prevedeva abbinate al suo interno delle lezioni di Museologia e momenti di confronto con professionisti, tecnici del settore dell'allestimento, combinando aspetti teorici, con aspetti applicativi e con sperimentazioni pratiche. Gli obiettivi del corso erano trasmettere la cultura del museo da differenti punti di vista, stimolare riflessioni e proposte per la soluzione di problematiche progettuali pratiche, sperimentare le più recenti tecnologie di comunicazione.

3



(3) Pinacoteca di Brera, Gentile e Giovanni Bellini, foto Gabriele Toneguzzi. Gentile e Giovanni Bellini, *La Predica di san Marco ad Alessandria d'Egitto*, 1504-1507

(4) Ingresso dello Hunan Provincial Museum, Changsha, Repubblica Popolare Cinese, foto Antonello Stella.

4





Questa offerta formativa, con il suo bagaglio di esperienza, è stata poi integrata negli anni accademici successivi nel Laboratorio di progettazione architettonica del quinto anno, dedicato al progetto del museo **(5) a lato: studenti Unife del dipartimento di architettura, corso di museografia, lezione itinerante a Castelvechio**, titolare del Laboratorio il professor Antonello Stella, che si è circondato di vari altri docenti con competenze diverse, ma complementari fra loro. Il Laboratorio è stato attivato per cinque anni, non consecutivi⁸. I contenuti principali delle lezioni di museologia sono normalmente i seguenti: preliminarmente un chiarimento su cosa sono la Museografia e la Museologia, illustrandone le caratteristiche, le finalità e la storia nelle sue linee essenziali. Indi, la definizione di museo, facendo ricorso a quella dell'Icom, International Council of Museums, la principale organizzazione internazionale, emanazione dell'Unesco, che rappresenta i musei e i suoi professionisti⁹. Attraverso la definizione Icom si può comprendere che il museo è prima di tutto un'istituzione che elabora e produce cultura, non solo un luogo di conservazione ed esposizione di opere d'arte, come più comunemente si concepisce. Non ha scopo di lucro ed ha finalità sociali e per questo motivo è aperta al pubblico. Meglio si chiarisce la missione del museo analizzando le sue funzioni, che sono la ricerca, l'incremento del patrimonio e la sua conservazione. Strategica e connotante il museo rispetto ad altre istituzioni è poi in modo specifico la comunicazione, da cui deriva il dovere dell'esposizione. Gli scopi del museo sono quindi lo studio, come è naturale, visto che il patrimonio è in sostanza uno stock di conoscenze, l'educazione che implica l'impegno di condividere anche emozioni ed esperienze e il diletto, ovvero il dovere di favorire la possibilità di godere del piacere della bellezza. Alla definizione del museo fanno seguito le riflessioni sulle sue componenti fondamentali: la collezione, la sede, il personale

e il pubblico. La collezione con il suo insieme di opere e oggetti è quella che determina il contenuto e il significato del museo e ne stabilisce la tipologia, facendone un museo archeologico, storico – artistico o scientifico. La sede, storica o contemporanea, ha nel contempo un carattere funzionale e un significato simbolico e a tal proposito si potrebbero citare molti esempi, dalla Galleria degli Uffizi di Firenze alla Pinacoteca di Brera a Milano, fino a sedi nuove, come il MuSe di Trento, al quale si è fatto cenno. Quello del personale è un tema cruciale, di importanza primaria, perché è il personale che si prende cura delle opere e delle collezioni, della loro custodia e salvaguardia, e che fa "vivere" il museo con le diverse attività, che vengono realizzate. Si può affermare che i musei riescono ad attivare la relazione fondamentale fra chi ci lavora all'interno e chi li visita. Il pubblico è diventato oggi il protagonista: tutto quello che si fa nei musei è per il pubblico. Questo cambiamento culturale che anche in Italia si sta affermando e che pone al centro del museo il visitatore, produce una trasformazione del significato e dei contenuti del museo stesso e impone anche una riflessione profonda sugli spazi e sugli allestimenti. Si ritiene necessario poi, nello sviluppo del programma, trasmettere le nozioni fondamentali di storia del museo, senza che siano l'obiettivo esclusivo dell'insegnamento, per illustrare le mutazioni storiche che hanno portato alla creazione del museo moderno, in conseguenza della Rivoluzione francese, i cui principi sono riconosciuti validi tutt'oggi. Inoltre, lo sconvolgimento e il depauperamento dell'intero patrimonio italiano, conseguente alle spoliazioni napoleoniche e alle soppressioni degli ordini religiosi nell'Ottocento sono eventi che hanno forzatamente costretto a ridefinire e riorganizzare l'intero patrimonio culturale del Paese. Dopo questa doverosa premessa storica, diventa possibile affrontare il quadro giuridico e istituzionale dei musei italiani, che è piuttosto complesso, dove prevalgono i musei

⁷ R. Piano, in *Dalla natura alpina al futuro globale*, a cura di M. L. Dinacci e M. Marcantoni, Muse (Museo delle Scienze di Trento), Idesia, Trento 2013, p. 12

⁸ Al Laboratorio diretto dal Professore Antonello Stella, hanno partecipato anche il professore Marco Mulazzani, Storia dell'Architettura, il professore Gabriele Toneguzzi, Allestimento e museografia, la professoressa Anna Maria Visser, Museologia

⁹ Icom, www.icom.museum/resources/museum_definition

10

Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio, Dlgs n. 42/2004

11

Decreto Organizzazione e funzionamento dei musei statali, 23 dicembre 2014

12

F. Manoli, *Manuale di gestione e cura delle collezioni*, Le Monnier, 2015

13

Decreto 10 maggio 2001, *Atto di indirizzo sui criteri tecnico – scientifici e sugli standard di funzionamento dei musei*

14

Decreto n.113, 21 febbraio 2018, *Adozione dei livelli uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale*

pubblici, statali e civici, con anche la presenza dei numerosi musei ecclesiastici. Cornice comune di questo complesso di musei, istituzionalmente diversi, è la legge di tutela nazionale alla quale tutti devono sottostare¹⁰. La riforma nazionale dei musei statali, emanata dal ministro Franceschini nel 2014¹¹ ha rivoluzionato completamente l'impostazione, separando, all'interno del Ministero dei Beni e delle Attività culturali e del Turismo, la tutela, assegnata alle Soprintendenze, dalla valorizzazione posta in capo ai Musei, che vengono dotati di autonomia. Un cambiamento radicale che ha aperto i musei ad una nuova prospettiva di valenza europea e internazionale. Quindi, posto il problema della definizione del museo, delle sue componenti, della sua storia e del suo assetto giuridico e istituzionale, si può passare agli aspetti tecnici e funzionali. Fondamentale è conoscere le caratteristiche dei materiali e le principali tecniche artistiche per la produzione delle opere e degli oggetti, di cui bisogna tener conto nelle scelte di collocazione all'interno delle sale museali, evitando ad esempio di esporre un dipinto su tavola in modo improprio su una parete esposta ad agenti climatici sfavorevoli, oppure esibire una pergamena dipinta direttamente alla luce del sole. Sono nozioni basilari di conservazione preventiva, che devono far parte del bagaglio professionale degli architetti¹². Questa parte si intreccia con la trattazione relativa agli standard di qualità dei musei, emanati nel 2001¹³, che forniscono norme tecniche e linee guida per tutti gli ambiti del museo: status giuridico, assetto finanziario, strutture, personale, cura e gestione delle collezioni, rapporti con il pubblico e relativi servizi, rapporti con il territorio. Agli standard del 2001 hanno fatto seguito gli standard museali emanati nel 2018 per il sistema museale nazionale¹⁴, che hanno dato enfasi particolare, con l'ambito III, alla Comunicazione e ai rapporti con il Territorio. Un cenno anche allo *standard facility report*, il documento tecnico che descrive le

caratteristiche della sede espositiva, in funzione del prestito di opere per le esposizioni, a livello internazionale, che ora è adottato anche in Italia. È evidente quanto il complesso di tutte queste norme, alle quali si è fatto cenno rapidamente, abbia conseguenze sulla struttura, gli impianti, la distribuzione e i percorsi del museo. La progettazione deve necessariamente tenerne conto. Inoltre, bisogna considerare lo sviluppo che c'è stato in questi anni di nuovi spazi per il funzionamento del museo: dai depositi ai laboratori, agli uffici. Lo stesso dicasi sia per i nuovi servizi museali quanto per i nuovi servizi per il pubblico, compresi quelli per la sosta e il ristoro. Un capitolo molto importante da trattare è poi quello della comunicazione, intesa in modo duplice, come comunicazione culturale, che riguarda principalmente il cosiddetto *concept* del museo, cioè il progetto dei contenuti, e in senso tecnico gli artefatti di supporto per la comunicazione scritta, visiva, multimediale, digitale. Se questi sono a grandi linee i contenuti, restano da illustrare i metodi. Il principio, che guida tutta l'attività didattica consiste nel fatto che l'insegnamento è orientato prevalentemente all'apprendimento, di conseguenza si svolgono lezioni frontali, ma in misura limitata, a favore di varie attività laboratoriali che consentano di coniugare assieme teoria e pratica. L'approccio è interdisciplinare, favorito dal largo ricorso alle codocenze con tutto il gruppo dei professori, o con parte di essi, che agevolano la flessibilità e l'integrazione dei contenuti. Preferita in modo particolare è la presa di contatto diretta con la realtà museale attraverso visite di studio, condotte in collaborazione con il docente di Museografia, e quando possibile, con colloqui con i direttori e i responsabili dei musei. Visite di studio nei musei della città e visite a musei esemplari in altre città, in particolare al Museo di Castelvecchio di Verona, al Museo del Novecento di Milano e al MuSe di Trento. Particolarmente importante è nel secondo semestre l'accompagnamento degli studenti



⑥ *Die Deutsche Heilslinie*,
Anselm Kiefer 2012-2013,
Hangar Bicocca Milano,
foto Gabriele Toneguzzi

(7) Un deposito visitabile per la
conservazione di armature storiche
(www.pxhere.com)



nell'elaborazione progettuale del caso museale da loro scelto per giungere alla tesi di laurea. Le revisioni congiunte dei lavori degli studenti con tutti i docenti consentono di interagire in modo informale e flessibile e di mettere a frutto i diversi apporti disciplinari, giungendo ad una sintesi efficace. I casi presi in esame sono molti e molto vari, sia nazionali che internazionali, come, ad esempio: in Brasile a San Paolo, in Canada a Vancouver, in Australia a Sydney, in Cina a Shanghai, in Svezia a Göteborg, in Albania a Tirana. Oltre alla varietà geografica, si segnala la varietà tipologica. Si prende in esame il Parco Archeologico di Ostia Antica, per giungere alla progettazione di una serie di nuovi servizi interni come depositi e depositi visitabili, laboratori, archivi ed uffici, oltre a servizi per il pubblico, come spazi per esposizioni temporanee, spazi educativi e spazi per il ristoro e il benessere delle persone. Dedicato all'archeologia è anche il caso di Alife, la città campana, che annovera numerosi resti romani e reperti frutto di campagne di scavo realizzate in epoche diverse. In questo caso il tema è la progettazione di un nuovo museo archeologico abbinato all'area dell'anfiteatro. Sono casi questi che consentono di riflettere sulla natura del museo archeologico e di misurarsi con la sua realizzazione. Di grande interesse i progetti dedicati all'Isca di Roma, l'Istituto di Storia e Cultura dell'Arma del Genio, la cui costruzione è stata terminata nel 1939 e che ospita oltre al museo la biblioteca e l'archivio, importantissimo. L'esposizione storica intende testimoniare, come dichiara il museo stesso, l'intima connessione tra la società civile e il Genio militare in tutti i campi in cui ha operato. Si tratta di un museo militare, ma soprattutto di un museo della tecnica, con cimeli di grande importanza e significato. Tipologia museale abbastanza poco rappresentata in Italia e proprio per questo molto interessante. Il problema del museo, come possibile elemento di rigenerazione o meglio di rifondazione simbolica e funzionale di una grande fabbrica incompiuta, è affrontato per il complesso sportivo di Tor

Vergata a Roma. Questione spinosissima quella della Vela, definita una "rovina" contemporanea. Si tratta della fabbrica incompiuta dello Stadio del Nuoto, commissionato dal Comune di Roma capitale all'architetto Santiago Calatrava in previsione dei mondiali di nuoto del 2009 e rimasta appunto incompiuta, ma "presente". Gli studenti che hanno scelto questo tema hanno dovuto affrontare anche gli aspetti urbanistici e di "politica" urbana della questione, unitamente alla proposta dei contenuti e alla definizione del museo. Uno sforzo molto apprezzabile per dominare una serie molto complessa di problemi. Questi sono soltanto alcuni esempi, ce ne sono anche altri relativi ai Musei Civici agli Eremitani di Padova, al complesso archeologico di San Vincenzo al Volturno in provincia di Isernia, ai siti minerari della Sardegna, alla riconversione della centrale termoelettrica di Porto Tolle situata sul Delta del Po ed alle aree militari dismesse di Bologna. Gli studenti in tutti i loro lavori hanno espresso nei risultati un livello elevato di qualità, mostrando indirettamente di aver ben compreso il senso e il significato degli insegnamenti a loro impartiti nel primo semestre, preliminarmente alla fase di progettazione. Il valore di questa esperienza è da ricondurre, a mio giudizio, soprattutto alla sinergia del gruppo dei docenti, alla interdisciplinarietà e all'impostazione laboratoriale di tutto il corso. Ma d'ora in avanti dovremo tener conto dei grandi cambiamenti che la pandemia di Covid 19 ha comportato. Per limitare il contagio i musei sono stati chiusi, la mobilità nazionale e internazionale si è quasi azzerata, le città d'arte si sono svuotate. Quali saranno quindi, le sfide del post-Covid per i musei, per poter superare questa crisi, che rischia di comprometterne l'esistenza. Per problemi nuovi ci vogliono approcci nuovi e grande disponibilità al cambiamento. La prima sfida riguarda la necessità dell'innovazione e della ricerca. L'innovazione tecnologica, prima di tutto, che ha consentito di trasferire nel digitale l'offerta al pubblico del museo e di inventare nuovi prodotti, che sono



(8) National Railway Museum, York
London and North Eastern Railway,
A4 Class 4498 in revisione,
foto Gabriele Toneguzzi

stati graditi e hanno ampliato, anche in modo molto consistente, il numero degli utenti. Poi bisogna avere la capacità di promuovere la partecipazione, la diversità, la trasparenza, cioè la capacità di reinventare il ruolo sociale del museo. Alla riapertura, come coinvolgere il pubblico convenzionale e come coinvolgere nuovi pubblici? Bisogna impegnarsi, prima di tutto, nei confronti delle proprie comunità. Obiettivo che è diventato ancora più importante che in passato. Il turismo non sappiamo se riuscirà a riprendersi come prima della pandemia, per cui bisogna prestare molta attenzione al turismo sostenibile e di prossimità. Si tratta probabilmente di coinvolgere un pubblico di minore entità, ma più fidelizzato e anche di cercare di orientare e riequilibrare il consumo culturale troppo sbilanciato verso eventi effimeri, non sempre di qualità adeguata. I musei di domani saranno diversi da quelli di ieri. Dobbiamo metterci in gioco e affrontare con mente aperta questi profondi cambiamenti¹⁵. Non sappiamo se saranno ancora validi i nostri schemi attuali del museo o se bisogna riflettere e ricercare nuovi percorsi e nuovi spazi per funzioni nuove ed esigenze non espresse. Soprattutto è una sfida per riflettere sugli obiettivi fondamentali del museo post-Covid, che potrebbe essere vocato non tanto all'arte del "mostrare" quanto alla ricerca del senso e del significato delle opere. Il tutto, speriamo potrà avere esiti nuovi che richiederanno di modificare il paradigma di riferimento e quindi anche la formazione, che svolgerà un ruolo sempre più strategico.

15

Per queste ultime considerazioni mi sono attenuta al pensiero del presidente di Icom International: Alberto Garlandini, *I musei devono accettare la sfida dell'innovazione, oggi più che mai*, 25 novembre 2020, LuBeC Journal, Nuove Sfide

