

IL MUSEO: UN'OPPORTUNITÀ DI TRASFORMAZIONE URBANA

Modern society's new communication modalities have led to a whole new perception of reality, and in consequence, the way we view our cities. Within this context, museums are a symbol of social and urban renewal.

As a major cultural icon, museums are dynamic facilities that undergo continuous change; their significance and outer appearance have changed in step with the changes to the city and society of which they are an expression.

This short essay follows the development of the idea of the museum from early modern times to today. First created as prized pieces of property, an outward expression of a city's sense of importance, museums have become a driver of change for their urban environment. Today's museum is called upon to become actively involved in the whole question of the more rational use of cultural and environmental resources.

In questa breve riflessione si cerca di dare conto dell'evoluzione dell'idea di museo attraverso il richiamo ad alcuni esempi emblematici. Il museo, negli anni '60 e '70, diviene da oggetto della città ad elemento di trasformazione di essa e oggi è chiamato a confrontarsi con i temi della sostenibilità che implicano un'attenzione ed un uso più razionale delle risorse culturali ed ambientali.

Si può affermare che i musei rappresentano una delle principali icone culturali della società: essi non sono solo sinonimo di storia e arte ma sono anche la rappresentazione del luogo fisico in cui sono inseriti.

Con il museo (o meglio con l'attività museale) si cerca di descrivere e interpretare un determinato contesto temporale, territoriale e sociale, in tutte le sue articolazioni, contribuendo alla crescita culturale della società, offrendo non solo il godimento estetico ma anche un vero momento di formazione per l'utente¹.

Il museo è quindi un "contenitore di attività e finalità", prima fra tutte quella di essere un servizio utile allo sviluppo della società², un tempio dello spirito, basato su percorsi e strategie con valori ideologico-culturali che diventi interfaccia tra lo spettatore e gli oggetti.

Il museo R. Guggenheim di New York progettato alla fine degli anni 50 da Frank Lloyd Wright, materializza questa necessità: l'architetto rende visibile il concetto dell'interfaccia, esprimendo l'aspetto fondamentale del museo basato sul percorso come elemento strategico dell'atto dell'esporre, in cui nega la tradizionale scansione degli spazi espositivi.

È l'idea innovativa della rampa ellissoidale, che sviluppandosi in modo continuo determina il percorso espositivo. Questa particolare forma, che determina il caratteristico aspetto esterno a cono rovesciato e rompe la rigidità dell'impianto a scacchiera di Manhattan, è il cuore dell'intero sistema.

All'interno, questa configurazione permette al visitatore di avere sempre una cognizione complessiva degli spazi da visitare, rendendo espli-

cita la capacità di comprensione della realtà. Dalla fine degli anni sessanta si assiste ad una trasformazione del concetto del "guardare", con l'affermarsi di "modalità d'immagine" non più focalizzate su una sola arte prevalente, ma che abbracciano tutte le arti figurative e visive che vanno dalla fotografia, al cinema, alla video-arte ed ora al digitale; l'affermarsi di queste nuove modalità di percezione, ha proposto nuovi temi all'immagine della città e con essa alla struttura museale come evento di rinnovamento urbano: si va pian piano perdendo la classica suddivisione degli spazi museali in relazione a specifici contenuti (come ad esempio il museo d'arte, il museo archeologico, ecc..) e cominciano a comparire spazi più variegati e multidisciplinari.

Le strutture museali realizzate agli inizi degli anni '70, rappresentano a pieno questa tendenza, trasformandosi in edifici polifunzionali al cui interno vengono inserite tutte le discipline legate alle arti visive, in piena sintonia con il cambiamento sociale e urbano in atto; cambiamento basato sulla comunicazione dell'immagine che portò a definire la società degli anni settanta come la "società dello spettacolo".³ L'archetipo di questa nuova tendenza, è sicuramente il Centre Georges Pompidou di Parigi progettato da Renzo Piano e Richard Rogers. Non sempre criticato positivamente, il Bou-bourg rappresenta un momento di rinnovamento e sperimentazione del museo, elemento che coinvolge a pieno non solo l'apparato museale, ma anche quello della città e soprattutto della società che l'alimenta.

Con la realizzazione del Centre Georges Pompidou, il ruolo di simbolo della nuova città passa dal centro commerciale suburbano, teorizzato dall'antropologo francese Marc Augè⁴, al centro culturale urbano, un contenitore di "prodotti" di varia natura, un insieme di immagini che concorrono a definire un nuovo mondo fatto di "figure mentali"⁵ prima ancora che fisiche, con lo scopo di riconquistare il cuore delle città.

Il museo quindi registra e "assorbe" il muta-



mento della cultura urbana: citando le parole di Saverino Pansini, potremmo dire che "in generale il museo rappresenta una struttura dinamica in grado di cambiare di significato e modi comunicativi, con l'evolversi della società e dei modi di governarla"⁶.

In questa logica, negli ultimi anni si assiste alla creazione di strutture museali alle quali viene assegnato il solo compito di meravigliare: passa in secondo piano l'obiettivo di interpretare e migliorare lo spazio urbano, e il ruolo chiave viene svolto proprio dall'architettura.

È questo l'esempio dell'opera architettonica più pubblicizzata degli ultimi anni: il museo Guggenheim di Bilbao, progettato da Frank Owen Gehry. Il museo di Bilbao è esempio significativo della tendenza dell'architettura a predominare sul luogo in cui s'inserisce e sugli oggetti che andrà a custodire, diventando essa stessa l'opera d'arte per eccellenza, indifferente agli aspetti socio-culturali e ambientali locali con cui andrà a confrontarsi: siamo in presenza di un rinnovamento urbano legato in maniera

1. c/PLEX Art Center, William Alsop - rendering di progetto.



2. c/PLEX Art Center, William Alsop – prospettiva sud-est.

3. c/PLEX Art Center, William Alsop – strategia di controllo dell'illuminazione naturale e andamento del fattore di luce diurna (FdL) in condizione di cielo coperto riferito alla pianta del piano terra.

4. c/PLEX Art Center, William Alsop – pianta piano primo.

esplicita alla trasformazione dell'atto comunicativo, che concretizza il concetto di società dello spettacolo già tanto teorizzata negli anni sessanta. La messa a punto di queste sofisticate tipologie "figurative", in grado di sconvolgere l'assetto urbano di una città, è generata in parte dal progettista ma ancor più dalla mano artificiale del computer, e rappresenta oggi la strategia più apprezzata da amministratori, imprenditori, committenti e soprattutto pubblico, come se queste "figure non rappresentino più il mondo in cui viviamo ma siano diventate il mondo stesso"⁷.

In questo passaggio al "nuovo"⁸, si delinea con forza e per reazione, una certa nostalgia e con essa una maggiore attenzione alle "origini". Il poeta filosofo Hölderlin afferma che "la stirpe dei secoli venturi, quando i nostri nipoti saranno meglio di noi, si realizzerà attraverso un ritorno alle origini"⁹.

Fra le pulsioni del nuovo e la nostalgia delle origini, che convivono nella società contemporanea della dinamicità comunicativa, sono perciò molte le implicazioni che concorrono a rendere complessa la progettazione di un museo, come momento di rinnovamento urbano, sociale e culturale.

Secondo la museologia, nella nostra epoca, il museo deve avere la qualità di fondere insieme funzioni simboliche, conservative ed espositive, definendo strategie che permettano di selezionare, rendere accessibili al presente e conser-

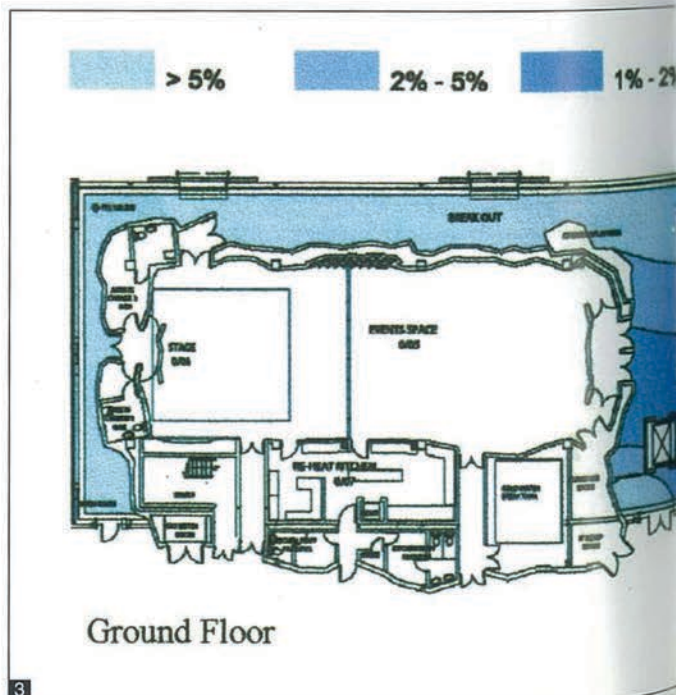
vare le testimonianze del passato.

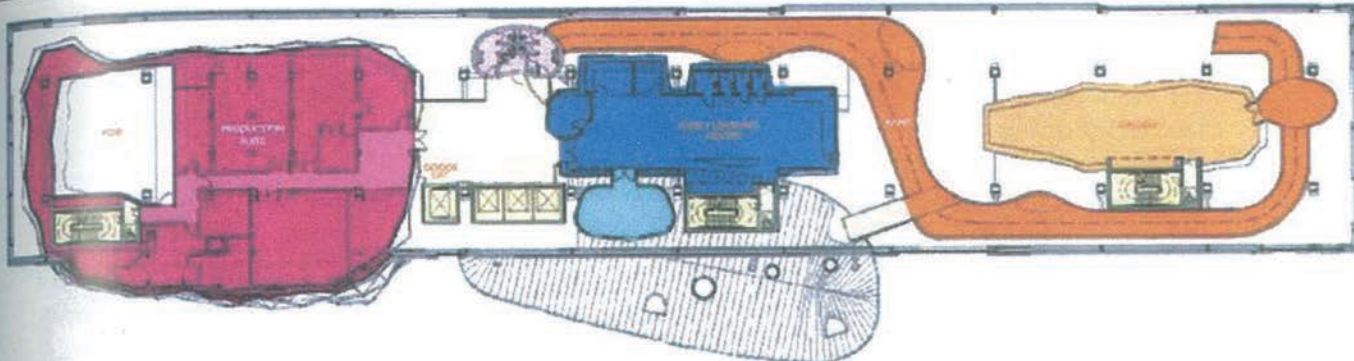
Tali obiettivi, che mirano alla salvaguardia delle risorse culturali a fini comunicativi, compongono il patrimonio culturale e materiale dei musei.

Se da un lato, il museo nella sua funzione moderna, deve garantire la fruizione del proprio contenuto assicurandone la conservazione a beneficio delle generazioni future, dall'altro lato esso, come edificio e come elemento di

Note

1. Il fine ultimo di un'azione museale è quello di rappresentare, in tutte le sue articolazioni, un determinato territorio, ma è anche quello di contribuire alla crescita culturale del cittadino. Una crescita che non significa solo e necessariamente acquisizione di ulteriori contenuti, ma può, e deve essere momento di formazione che rende autonomo e consapevole il fruitore dinanzi agli oggetti esposti. (Pansini S., 2004, cfr nota 6).





rinnovo urbano non può essere visto come fatto meramente formale, ma va pensato in un'ottica d'integrazione fisica con il contesto. Questa osservazione "evidenzia la complessità della progettazione del museo, indotta dalla molteplicità di intenti che caratterizza questa tipologia di edificio, e rende manifesta, oggi più che mai, la necessità di adottare un vero approccio multidisciplinare e multiscalare alla progettazione, orientato a trovare una sintesi

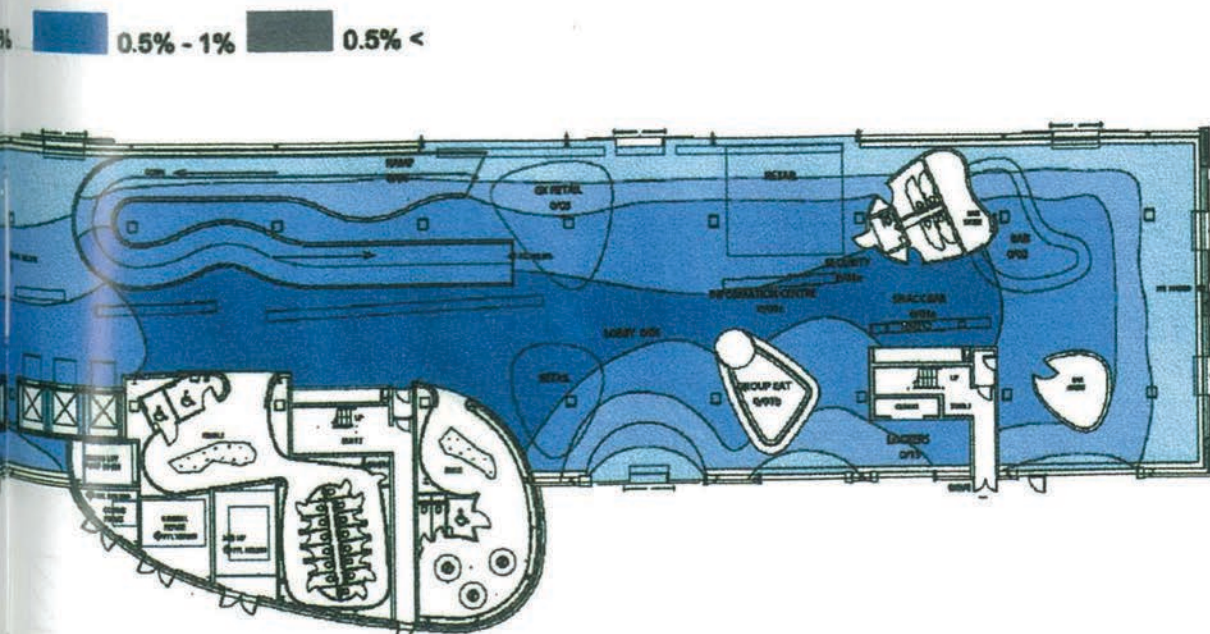
tra esigenze dissimili, dalla quale dovrà nascere l'architettura"¹⁰.

A questo proposito è il recentissimo progetto per il museo c/PLEX Art Center dell'architetto inglese William Alsop, edificio destinato alla rigenerazione delle arti nell'area di West Bromwich in Inghilterra. Il progetto è commissionato da Jubilee Arts e da Sandwell Partnership.

Di forte impatto visivo, il c/PLEX sarà un edifi-

2. Creato nel 1946 per iniziativa di Chauncey J. Hamlin, Presidente dell'American Association of Museums, il Consiglio internazionale dei musei (ICOM) si dedica alla promozione e allo sviluppo dei musei e della professione museale a livello internazionale. È un organismo non governativo (ONG) che mantiene relazioni formali con l'UNESCO e gode dello status consultivo presso il Consiglio Economico e Sociale delle Nazioni Unite. L'ICOM definisce il museo come: "... un'istituzione permanente senza fini di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che conduce attività di ricerca su tutte le testimonianze materiali dell'uomo e del suo ambiente, le collezioni, le conserva, ne diffonde la conoscenza e soprattutto le espone con finalità di studio, di didattica e di diletto". Per maggiori informazioni è possibile consultare il sito dell'associazione all'indirizzo internet www.icom-italia.org.

3. Figura chiave del cambiamento, è stato Guy Debord, il quale affermò, alla fine degli anni '60, che vivevamo della "società dello spettacolo". Debord considerò la società delle immagini l'incarnazione del feticcio delle merci, aprendo la strada ad un atteggiamento critico ben vivo.



5. Il Centro Pompidou, Parigi.

6-7. c/PLEX Art Center, William Alsop – strategie bioclimatiche.

8. c/PLEX Art Center, William Alsop – strategie bioclimatiche.

cio contemporaneo, di elevata qualità architettonica con l'intento di riqualificare l'assetto urbano della città di West Bromwich.

Per i suoi contenuti, esso rientra a pieno nella logica dell'edificio museale polifunzionale: al suo interno, oltre ad avere spazi destinati all'esposizione di opere d'arte, sono previsti luoghi di lavoro, spazi creativi e ricreativi, ristoranti, bar, spazi commerciali specializzati nel settore delle arti e della creatività, sale per congressi ed altri spazi multifunzionali.

Le soluzioni adottate nel progetto non riguardano solo aspetti architettonico – scenografici ma, a differenza di edifici simili, propongono nuovi contenuti che puntano alla salvaguardia



5

4. Augè M., "Non luoghi – introduzione a una antropologia della surmodernità", eleuthera, Milano, 1996.

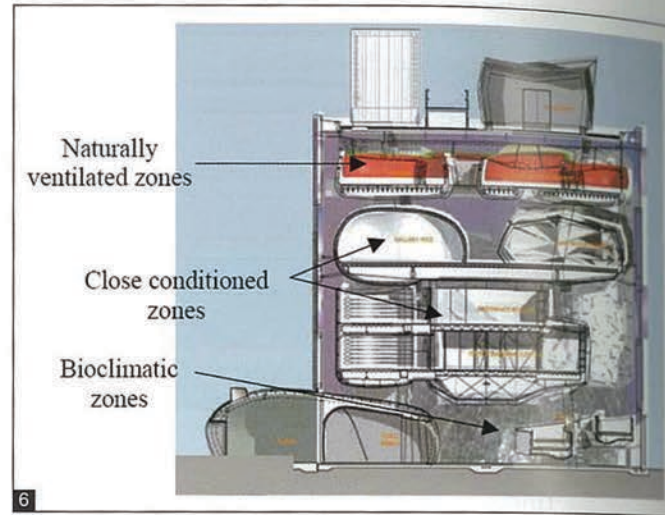
5. Rella F., "Miti e figure del moderno", Universale Economica Feltrinelli – Saggi, Milano, 2003.

6. Pansini S., "Museo e Territorio", Progedit, Bari, 2004.

7. cfr nota (5).

e all'uso razionale delle risorse: l'obiettivo è la riduzione dei consumi totali di energia del 35%, una riduzione delle emissioni di CO2 del 50% ed una riduzione del consumo delle acque del 20%.¹¹

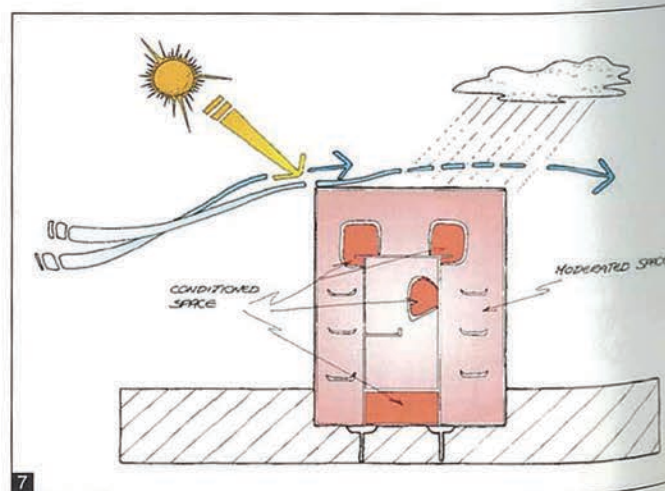
Il c/PLEX ha quindi l'obiettivo ambizioso di realizzare le condizioni ambientali necessarie al benessere degli utenti, alla conservazione delle opere in mostra e alla compatibilità energetica. Se l'edificazione di grandi opere ha il senso di fissare nella memoria umana l'importanza storica di un'epoca, e se in particolare il museo rappresenta un elemento fondamentale di rappresentazione culturale della società, non solo



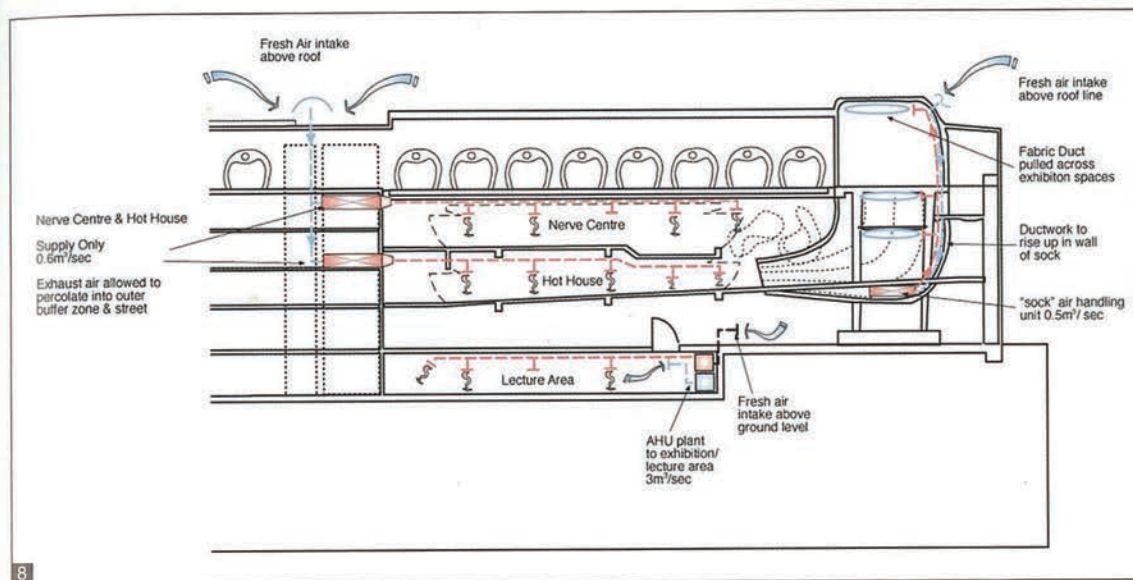
6

della storia e dell'arte ma anche della qualità del luogo fisico in cui è inserito, il progetto per il c/PLEX Art Center intende proprio assolvere a questo ruolo.

Concludendo, si può affermare che il progetto di edifici museali rappresenta un'importante campo d'azione per sperimentare nuovi metodi di progettazione, che non si basino sul solo aspetto formale ma che siano l'occasione per testare ed applicare nuove soluzioni, nell'ottica dell'uso razionale delle risorse, e che diventino fonte d'insegnamento per gli utenti. Questo tipo di progettazione dei musei diviene quindi l'ennesima arte da "esporre" all'interno di essi.



7



8. Va sottolineato che "...l'attività museale in Italia è maggiormente concentrata in edifici antichi di rilevanti caratteristiche storico-architettoniche e con originaria destinazione d'uso diversa da quella propriamente museale. Se da una parte questa situazione è l'occasione per dare sia una cornice rilevante agli oggetti esposti, sia per valorizzare l'edificio, dall'altra i problemi relativi alla scarsa versatilità e all'alto numero di invariati e vincoli presenti in tali contesti, rende l'atto del recupero un momento progettuale complesso" Cuppini G., in "Il controllo ambientale negli edifici storici ad uso museale" un prodotto sviluppato nell'ambito del Progetto Finalizzato Beni Culturali, CNR 01.00064.PF36.

9. Holderlin F., "Lettera al fratello" in Holderlin: la filosofia e il tragico (a cura di Bodei R.), Feltrinelli, Milano, 1980, pag. 33.

10. Mingozzi A., "Un progetto di ricerca europeo sui musei ecosostenibili", in AA.VV., Costruire sostenibile l'Europa, (a cura di C. Monti, R. Roda), A-Linea, Bologna, 2002, pp. 220-225.

→ Riferimenti fotografici

Le immagini 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 sono state gentilmente concesse dallo studio Battle McCarthy, Londra

L'immagine 5 è di Maria Rosa Ronzoni

→ Scheda progetto

Il c/PLEX rientra nel programma di ricerca europeo denominato "MUSEUMS - Energy Efficiency and Sustainability in Retrofitted and New Museum Buildings" - EC 5th Framework Programme Energie - Contract n° NNE5/1999/20, coordinato da Meletitiki Tombazis, Atene, il cui obiettivo è quello di definire metodologie e procedure per un approccio integrato al progetto sostenibile di musei esistenti o di nuova concezione. Le metodologie e le pratiche sostenibili sono applicate in 8 progetti dimostrativi individuati in tutta Europa.

Angelo Mingozzi è il responsabile scientifico della guida dell'attività "orizzontale" riguardante "l'idor climate" che definisce le metodologie di progetto per il controllo delle condizioni climatiche interne al museo in relazione alle esigenze di conservazione preventiva dei reperti, di benessere degli utenti - addetti e di risparmio energetico. È inoltre il progettista incaricato e coordinatore del gruppo di progettazione multidisciplinare del recupero, ampliamento e riqualificazione del museo Nazionale Etrusco "Pompea Aria" a Marzabotto. Il museo è di proprietà del Ministero dei Beni Culturali ed Ambientali, Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Emilia-Romagna, Bologna (Soprintendente: Dott. Luigi Malnati; Direttore del museo: Dott.ssa Paola Desantis). La Fondazione della Cassa di Risparmio in Bologna cofinanzia i lavori inerenti la nuova ala museale.

Maggiori informazioni sul progetto sono disponibili nel sito internet: <http://www.sustainable-european-museums.net/>