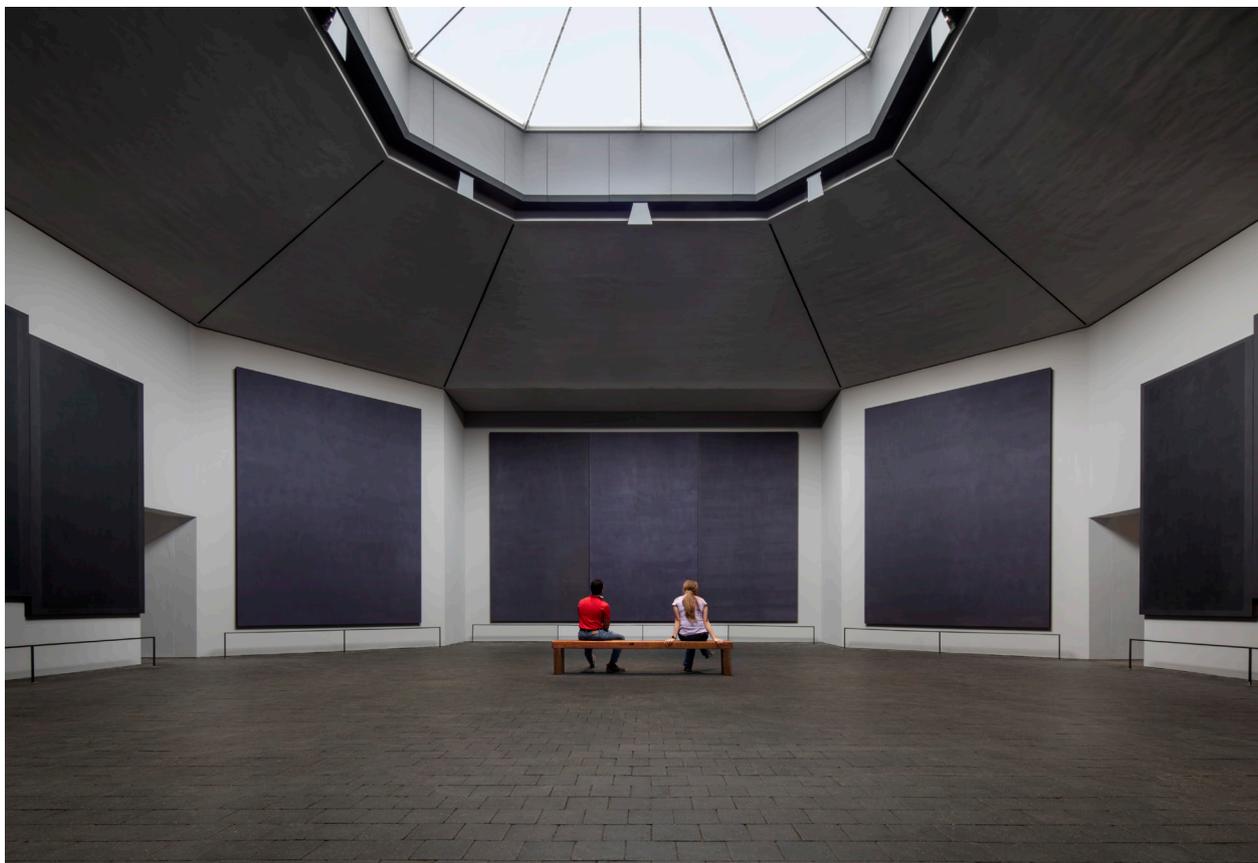


LA POETICA DELLO SPAZIO MUSEALE

Un viaggio nelle emozioni

Marco Borrelli



A/Research Ricerche di Architettura

Collana editoriale del Corso di Laurea Magistrale a ciclo unico in Architettura

LA POETICA DELLO SPAZIO MUSEALE *Marco Borrelli*

Direttore DADI_Ornella Zerlenga

Responsabile editoriale DADI_PRESS_Marino Borrelli

Comitato scientifico DADI_PRESS

Raffaella Aversa, Marino Borrelli, Marco Calabrò, Alessandra Cirafici, Gianfranco De Matteis, Giuseppe Faella, Fabiana Forte, Rossella Franchino, Giorgio Frunzio, Adriana Galderisi, Cherubino Gambardella, Anna Giannetti, Paolo Giordano, Danila Jacazzi, Concetta Lenza, Luigi Maffei, Elena Manzo, Luca Molinari, Daniela Piscitelli, Efisio Pitzalis, Patrizia Ranzo, Antonio Rosato, Sergio Sibilio, Mario Rosario Spasiano, Ornella Zerlenga - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli (IT). Alberto Bassi - IUAV (IT), Alfonso Capozzoli - Politecnico di Torino (IT), Andrea Giordano - Università di Padova (IT), Pilar Chias Navarro - Università di Alcalà (ES), Artur Mateus - Politecnico di Leiria (PT), Euripidis Mistakidis - University of Thessaly (EL), Fernando Moreira da Silva - Universidade de Lisboa (PT), Florian Nepravishta - Università Politecnica di Tirana (AL), Garyfallia Katsavounido - Aristotle University of Thessaloniki (EL), Justyna Martyniuk-Pęczek - Gdańsk University of Technology (PL), Laura García Sánchez - Università di Barcellona (ES), Luciano Rosati - Università degli Studi di Napoli 'Federico II' (IT), Luigi Pariota - Università degli studi di Napoli 'Federico II' (IT), Luigi Torre - Università di Perugia (IT), Marco Pretelli - Università di Bologna (IT), Maria Cerreta - Università degli Studi di Napoli 'Federico II' (IT), Mario Losasso - Università degli Studi di Napoli 'Federico II' (IT), Michele D'amato - Università degli Studi della Basilicata (IT), Orazio Carpenzano - Università degli Studi 'La Sapienza' (IT), Pasquale Rossi - Università degli Studi Suor Orsola Benincasa (IT), Santiago Huerta Fernández - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ES), Scira Menoni - Politecnico di Milano (IT), Simona Panaro - University of Sussex Business School (UK), Timuçin Harputlugil - Çankaya Üniversitesi (TR).

Coordinamento grafico-editoriale Daniela Piscitelli, Vincenzo Cirillo, Itala Del Noce

Direttore della Collana/ Presidente CdL Architettura Efisio Pitzalis

Comitato scientifico del volume Marino Borrelli, Cherubino Gambardella, Luca Molinari, Efisio Pitzalis

Team editoriale del volume Gennaro Costanzo (coordinamento e cover graphic design)

In copertina: Interno Rothko Chapel, Houston, di Philip Johnson, Howard Barnstone, Eugene Aubryal
Fotografia di: ©Elizabeth Felicella



© copyright DADI_PRESS

Linea editoriale del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale

DOI: 10.6093/978-88-85556-28-7

ISBN 978-88-85556-28-7 (versione elettronica del formato PDF) - 2023

L'editore DADI_PRESS non è responsabile della gestione di eventuali rivendicazioni relative alla paternità di citazioni, immagini, tabelle, ecc. L'autore/gli autori hanno la piena responsabilità per i contenuti del loro saggio.

Il volume è stato sottoposto al processo di *double-blind peer review*.

Questo volume è presente nella forma elettronica all'indirizzo www.architettura.unicampania.it



Gli E-Book di DADI_Press sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International

Il presente volume è una sintesi parziale e tematica della ricerca progettuale condotta dall'autore dal 2018 al 2022, e scaturisce da uno studio condiviso con tanti studiosi ricercatori e allievi. Tra questi Carmine Ugon, figura indispensabile per la genesi del tema di ricerca e la relativa esplicitazione di nuovi concept, Antonio Zuozzo per lo stimolante confronto sui temi degli allestimenti, Antonio Prigiobbo per la generosa accelerazione offerta al museo d'impresa sociale del territorio, Edgar Uggiano per i continui collegamenti che rimandano all'estetica del contemporaneo, Gennaro Costanzo per la giovanile e visionaria energia nell'interpretazione di spazi futuri e Fania Sensale per la meticolosa attività di revisione.

Ringrazio, infine, l'architetto Giorgio Castiello per la lettura critica e i preziosi suggerimenti.

Copyright immagini:

Per aver fornito le immagini, si ringraziano gli amici architetti: Luigi Vaccaro, Carmine Ugon, Amerigo D'Angelo e Gennaro Costanzo, oltre che l'amico fotografo Luciano D'Inverno.

Indice

Premessa

11 **Introduzione**

L'evoluzione dello spazio museale

21 Metamorfosi dello spazio museale

39 Verso un'estetizzazione della fruizione

47 La nuova identità dell'interno e la spazialità gassosa

55 Il movimento come itinerario emozionale

Al di là della materia

65 La multisensorialità e l'immateriale

77 Il museo come spazio della relazione

82 La tecnologia come strumento di ibridazione

Sperimentazione progettuale

85 Scenario: l'università per il territorio

94 Vision: esperienza estetica nello spazio auratico dei musei napoletani

97 Esercizi applicativi di progettazione

Premessa

Nel mondo ogni anno vengono aperti al pubblico non meno di cento nuovi musei, alcuni dei quali raggiungono notorietà internazionali. Il museo oggi occupa una posizione di eccellenza tra gli edifici pubblici delle nostre città moderne, riservando ad essi un ruolo centrale di importanti operazioni, non solo di rinnovo urbano, ma anche dello spazio pubblico. Questo studio vuole, oltre agli scopi fondamentali di un museo, che è quello di conservare ed esporre le opere ed accogliere il pubblico, anche analizzare nuove questioni di più vasta portata, spesso sfuggenti, che riguardano la museografia, come la globalizzazione dei fenomeni artistici e dei linguaggi dell'architettura o come l'interesse economico verso la cultura.

Oggi i musei contemporanei non possono essere considerati solo nella logica ristretta della loro espressione figurativa, ma devono confrontarsi con i loro contesti urbani e culturali di riferimento. Non è un caso che molti musei italiani del XXI secolo, non sono allestiti in architetture di nuova edificazione, fondando le teorie e le pratiche del progetto espositivo in edifici storici non più in uso, operando sui loro interni da rifunzionalizzare.

L'autore ha riportato le principali tappe evolutive delle definizioni del termine museo, che negli ultimi anni ha subito diverse contaminazioni, che hanno creato una nuova condizione identitaria del museo stesso inteso come spazio delle relazioni.

Sono nati così nuovi scenari e molteplici definizioni, sottolineati con concetti, prima poco utilizzati come l'accessibilità, l'inclusività, la diversità, la sostenibilità, e la partecipazione diretta della comunità locale. Rimane invece invariata la visione e la missione "intellettuale" dei musei, storicamente consolidata ed espressa nella funzione di luoghi della conservazione, della ricerca, dell'esposizione di opere e delle testimonianze storiche. Vengono approfonditi in tal modo i nuovi spazi del contemporaneo, sia nel loro contesto fisico, che sociale e antropologico, esaltandone l'aspetto psicologico e sensoriale, che in architettura era stato affrontato, basandosi solo sui contributi epistemologici desunte dalla dottrina filosofica in particolare quella incentrata sulla fenomenologia. Da qui scaturisce la necessità di utilizzare il termine metamorfosi invece di trasformazione, poiché si è inteso mettere in luce l'aspetto dell'*intèrieur* dello spazio, della sua *archè*,

rispetto alla parte meramente formale figurativa esteriore e tecnologica, che si manifesta solo attraverso la *visione oculocentrica* dell'architettura. Il museo sta cambiando e richiederà sempre di più una partecipazione sociale. Bisognerà smettere di inseguire una tendenza contemporanea, più propensa alla spettacolarizzazione, e invece fruire lo spazio in maniera multisensoriale con un approccio più vero, lontano dal bombardamento di immagini, che siamo abituati a subire quotidianamente, imparando a guardare più attraverso i sensi e meno attraverso gli occhi.

Il museo oggi deve attrarre, coinvolgere, e includere una categoria di persone molto eterogenea ma, che senta il bisogno di scrivere una sua storia personale e condivisibile, in altre parole il museo deve rappresentare l'occasione di riappropriazione di uno spazio narrativo autobiografico e socialmente attivo.

Una specifica attenzione va agli interni architettonici e nello specifico agli allestimenti museali. Essa è aumentata sia perché è ormai opinione condivisa, che le trasformazioni urbane avvengono a partire dagli interni tramite processi di rifunzionalizzazione, ma anche perché la tendenza dell'architettura contemporanea porta ad enfatizzare, talvolta ribaltare, il rapporto tra interno ed esterno; l'interno viene proiettato nell'urbano e i processi d'uso vengono messi in scena. Conseguo che bisogna concentrarsi e sviluppare un pensiero critico sugli spazio degli interni inteso come spazio dell'interiorità. Uno degli obiettivi di questo lavoro, consiste nell'approfondire il tema della spazialità museale con particolare riferimento all'idea di recinto, di margine, di intimità che appartiene originariamente allo spazio domestico.

Il museo non deve contenere al suo interno uno spazio pubblico, ma bensì deve essere parte di uno spazio pubblico, deve essere capace di sviluppare un progetto nel progetto, un museo dalla base fluida, porosa e permeabile, dove l'abitatore viene invogliato quasi obbligato ad attraversarlo anche senza necessariamente viverlo. Il presente saggio, dopo aver affrontato gli aspetti sociologici, antropologici e psicologici, in stretta correlazione con l'architettura ed il suo corpo, inteso come materia e spazio, affronta e sviluppa questioni incentrate sull'apporto del digitale/immateriale nella configurazione/determinazione del museo del futuro. Il mondo dei beni culturali si aiuta oggi con le tecnologie creando un'idea di museo come ambiente sensibile, attraverso l'interattività, dove lo spettatore è chiamato a interpellare con mano, a costruire un'esperienza dello spazio e del tempo vissuto.

Uno degli obiettivi dell'Università della Campania, e nello specifico del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, è stato quello di realizzare

alcune tesi di laurea specificamente sviluppate sul tema della rigenerazione e rifunzionalizzazione di edifici dismessi. In tali occasioni di scambio reciproco, attraverso la didattica dei corsi, si è affrontato il tema del museo della contemporaneità, declinato alla piccola scala, quella di quartiere, sulla base di un'idea di evoluzione di uno spazio per la condivisione da ricavare in edifici in abbandono e da considerare non antagonista alla rete dei musei presenti sul territorio ed improntati sul modello tradizionale.

Il progetto *MetaNeapolis.it* costituisce, inoltre, un ulteriore prodotto della ricerca dell'autore, condividendo con il saggio in questione la stessa matrice ideologico-culturale, perché realizzato in collaborazione con gli studenti del 5° anno.

Oggi è disponibile online (www.metaneapolis.it), non essendo concepito come appendice della pubblicazione, ma come prodotto indipendente. Il valore del portale, scaturisce dalla volontà di mettere in relazione la creatività, le competenze e l'immaginario dei giovani con le potenzialità di un territorio regionale campano, ricco di preesistenze architettoniche ambientali e paesaggistiche che reclamano con urgenza interventi di rigenerazione e ri-funzionalizzazione. Bisogni, aspettative e visioni dell'uomo contemporaneo diventano la base di un sistema processo condiviso con la collettività, teso a valorizzare l'*anima dei luoghi* e le diversità dei territori in cui, in futuro, i nostri giovani in veste di professionisti architetti, potranno operare.

Partendo dalle sperimentazioni progettuali degli studenti condividendone idee, visioni e prospettive con le comunità del territorio, si potrebbe favorire un meccanismo più fecondo per inserire i giovani nel mercato del mondo del lavoro e specificatamente avvicinandoli alle attuali opportunità offerte dal PNRR e dalla transizione ecologia e digitale.

MetaNeapolis ambisce, inoltre, a migliorare il benessere della società restituendo alla cittadinanza architetture dismesse e/o abbandonate e offrendo alla comunità di un territorio uno strumento di dialogo tra le amministrazioni locali e l'economia, favorendo rigenerazione urbana attraverso una partecipazione e sostenibilità sociale.



Fig. 0 - *Altes Museum*, Karl Friedrich Schinkel,
Berlino, Germania

Foto: © Luigi Vaccaro



Fig. 1 - Villaggio Alpitour, Favignana.

Fig. 2 - Edificio polifunzionale, Castel Volturno.

Fig. 3 - Saint Gobain, Caserta.

Fig. 4 - Ruderi del Monastero di S. Michele Arcangelo Enna.

Fig. 5 - Edifici a schiera, Castel Volturno.

Serie fotografica: © Carmine Ugon

Introduzione

Il territorio, abusato e abbandonato per troppo tempo, reclama attenzione e cura da parte degli uomini e in particolar modo degli architetti che, attratti dal progresso, hanno smesso di analizzarlo nella sua matrice sistemica e complessa. L'antico **rapporto tra uomo e natura** deve contemplare nuove visioni capaci di trasformare i processi di cambiamento in atto e di ricostituire dinamiche virtuose superando la propaganda promozionale, che diffonde i termini di sostenibilità, resilienza e contingenza, e che distrae l'attenzione della cultura del progetto dalla qualità dell'architettura. È evidente un lento allontanamento dell'uomo dall'architettura che, esaurita la sua destinazione d'uso originaria, appare sempre più slegata dalle dinamiche del progresso e del consumismo a tal punto da produrne uno scarto, un rifiuto, lasciato all'incuria ed alla obsolescenza fisiologica.

Quando è possibile dichiarare un'architettura abbandonata? Quali sono le cause e le condizioni per poter dichiarare un edificio in abbandono? Se l'architettura è costruita per soddisfare le esigenze dell'abitare quotidiano e principalmente quelle psico-fisiche dell'uomo, occorre, dunque, chiarire il concetto di abbandono, esaminando e declinando il termine in varie discipline umanistiche che sfiorano l'architettura arricchendola di senso e significato, e tra queste ci si rivolge alla **filosofia**, alla **psicologia** e alla **socio-antropologia**.

Il fenomeno di **abbandono** in architettura si è manifestato da sempre in relazione a riflessioni che, afferendo alla disciplina della **geografia**, si declinano in diverse accezioni quali *territorio* abbandonato, *paesaggio* abbandonato e *luogo* abbandonato, nelle quali è evidente un'interpretazione non puramente socioculturale, ma incentrata sul rapporto dell'uomo capace di governare un sentimento di *topophilia*¹ e di metterlo in connessione con il suo intorno e con l'esperienza maturata. Mettere in connessione la sensibilità soggettiva con il contesto materiale, significa alimentare una capacità mentale di operare attraverso uno sguardo frutto di una costruzione individuale che dialoga tra la cultura e la sensibilità estetica ed artistica².

Il termine *topophilia* rimanda inevitabilmente all'idea di memoria intesa come eredità del passato e, pertanto, si sofferma principalmente sulla connotazione di una esperienza conclusa, in cui forma/funzione non

1. Nel campo della prospettiva umanistica la geografia secondo **Yi-Fu Tuan**, pioniere della geografia umanista, ha il compito di investigare su idee spaziali dell'uomo in stretta connessione al sentimento. Attraverso l'individuazione dello spirito del luogo è possibile distinguere due tipologie di luoghi: quelli che esprimono i simboli pubblici che si governano attraverso l'organo della vista, e quello che richiedono i campi d'attenzione in cui l'uomo solo attraverso la percezione fenomenologica riesce ad evocare affezione.

2. **Michela Pozzi** in *Sentimento dello spazio*. Geografia affettiva dei luoghi, Casa Editrice Linaria, San Marino 2010-2011.

cessano di esistere ma risultano svuotati del proprio significato archetipale. Analogamente un'ulteriore modalità di interpretazione si affida al campo della **filosofia** in cui il termine **abbandono** è strettamente riconducibile alla sfera esperienziale, dove l'uomo perde l'antico legame di familiarità, senso e percezione con ciò che lo circonda, avvertendo un sentimento di spaesamento, di privazione, in cui è la sua stessa essenza ad essere minacciata. Nello specifico quella che stiamo vivendo oggi è una condizione di disorientamento, "un'ontologica insicurezza", una vera e propria privazione di relazioni, di esperienze e di sensazioni, che, pur essendo concetti di derivazione filosofica, appaiono facilmente riconducibili all'ambito architettonico, alle relazioni che intercorrono tra l'architettura e chi la abita. Se l'abbandono, filosoficamente inteso, è una privazione di senso, potremmo quindi definire un'**architettura abbandonata** non solo quando visibilmente degradata, ma anche quando privata dello scopo, della funzione, del "senso" (un'*architettura abbandonata* è vuota).

In **psicologia** l'abbandono rappresenta l'esperienza della mancanza, che si materializza nella presenza di un'assenza che diventa ingombrante e, in stretta relazione all'arte concettuale, rimanda inevitabilmente al senso di vuoto come spazio de-localato³, in cui sono evidenti le impronte e i segni della presenza degli ingombri degli oggetti estromessi dal ciclo vitale, restituendo una dimensione non solo spaziale ma principalmente temporale e mentale. **Jacques Lacan** sul concetto di "separtizione"⁴ chiarisce quanto nell'atto dell'abbandono la persona abbandonata porta via con sé una parte di noi, così come in architettura l'edificio abbandonato lascerà per sempre un ricordo nella nostra memoria mantenendo in questo modo in vita un legame emotivo tra anima e corpo/materia dell'architettura. Da spazio immobile, ricettivo, metafisico, diviene spazio di memoria, di sogni, di atmosfere.

Anche **Massimo Recalcati** in una rappresentazione dell'amore tra esseri umani spiega che esiste la rottura del legame, sempre traumatico, e che inevitabilmente lascia un segno, una "rappresentazione sferica" da intendersi totalizzante, ma che puntualmente svanisce, come ogni cosa nella vita. La separazione è un gesto di presa di distanza di differenziazione in esteriorità, ma diviene separtizione proprio perché testimonia una perdita del sé, una creazione del vuoto come esperienza dell'assenza dell'altro: l'architettura serve proprio a costruire uno scenario di senso per continuare a immaginare un percorso, e quindi l'architettura vive di risemantizzazione.

L'antropologia dell'abbandono, o la storiografia dei luoghi in abbandono, mette in luce la necessità di evidenziare il carattere di vitalità di luoghi borghi

3. **Claudio Parmiggiani**, rappresentante dell'arte d'avanguardia internazionale di matrice concettuale, è l'autore di molte opere *delocate*, in cui il tema dell'assenza viene rappresentato attraverso l'uso di polvere fuoco e fumo che lasciano tracce visibili dell'uomo e del tempo.

4. **J. Lacan** ne *Il seminario, Libro XI, I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, (1964), pag. 60-61.

fantasma, in cui la lenta perdita del rapporto vitale con l'essere umano non deve essere interpretata in chiave negativa ma, così come avvenuto, per esempio, a Matera in Basilicata, tale condizione di abbandono custodisce in seno l'occasione per recuperare il senso più profondo delle cose e delle verità che portano alla bellezza della vita. In altre parole l'antropologia serve in affiancamento all'architettura a favorire un sistema del *fare alternativo* attraverso l'ascolto, per una progettazione consapevole del territorio e delle infinite potenzialità espressive e poetiche di una modalità ancora vivente del paesaggio in abbandono. L'architettura attinge profondi stimoli dall'atmosfera del luogo, favorendone una migliore comprensione attraverso le sue forme, la sua volumetria ed il vuoto prodotto, che induce il *silenzio presupposto dell'ascolto*⁵, di una pausa, bellezza nella sosta perché capace di cogliere il *sentimento del luogo*⁶.

Ma se l'architettura vive tale condizione di lenta agonia secondo la teoria evuzionistica bisogna comunque riconoscerne delle potenzialità che aggiungono un valore di autorigenerazione mediante un processo di autopoiesi. Considerare il corpo dell'architettura alla stregua di un organismo significa riconoscerle una capacità di *adattamento*⁷ alle trasformazioni indotte dal progresso tecnologico, che ha favorito ricadute ambientali gravi producendo nel tempo un'accelerazione del degrado. In tale condizione è necessario evidenziare il ruolo della creatività del progettista, capace di innescare nuovi processi di ri-generazione per nuove visioni e nuovi scenari e di ri-semantizzazione per nuovi usi e comportamenti. **Alessandro Melis**⁸ introduce in campo architettonico un tema molto attuale legato alla cultura del progetto nell'era della contingenza, aprendo un'estetica del temporaneo e pensando alla capacità di un organismo di adattarsi al contesto in continua trasformazione.

Partendo dalla decifrazione delle diverse chiavi di lettura degli scenari dell'abbandono è necessario metter in luce le relazioni dei diversi contesti fisici e concettuali con il ruolo del corpo del manufatto architettonico, che ricopre una figura attiva nella cultura della progettazione, in quanto capace di proiettare per il futuro visioni e potenzialità, espressioni di un'identità latente in attesa di essere svelata. Avanzare soluzioni propositive attraverso processi di trasformazione della città e del territorio, significa individuare prassi e metodi che suggeriscono diversi approcci tesi al recupero dell'esistente in chiave funzionalista, storica, epistemologica ed estetica. Sono attivi, oggi, diversi canali ed osservatori sul territorio (quali Riusiamo l'Italia, SIMOI, l'Incompiuto Siciliano, Derive Suburbane, Ascosi Lasciti) per la ricerca e il monitoraggio di opere di architetture incompiute,

5. **Peter Zumthor** "La magia del reale" Lectio Doctoralis 10/12/2003 Laurea honoris causa in Architettura dall'Università degli Studi di Ferrara, Facoltà di Architettura (P. Z. Haldenstein, 08 dicembre 2003) in intervista del 22 aprile 2007 Triennale di Milano, giornata conclusiva salone del mobile in "La magia della luce" di **Alfonso Acocella**.

6. **Vito Teti** prof ordinario di Antropologia Culturale presso l'Università della Calabria dirige un Centro di Antropologia Culturale e letterature del Mediterraneo.

7. Il termine *exaptation*, in italiano preadattamento, coniato dai paleontologi **S.J. Gould** e **E.S. Vrba**, descrive un particolare fenomeno evuzionistico, secondo il quale specifici *tratti* di una specie, a seguito della naturale evoluzione della stessa, si "esattano" a nuove funzioni biologiche (es. la vescica natatoria, un regolatore di profondità dapprima proto-polmone). Il termine viene utilizzato in architettura da **Alan Berger**, il quale lo utilizza in merito alle potenzialità del *terrain vague* descritto da **Ignasi de Solà Morales**.

8. Nel campo della ricerca è interessante la figura di **Alessandro Melis** già curatore del Padiglione Italia alla Biennale di Architettura di Venezia del 2020. Il concetto di *adattamento autopoietico* nelle ricerche relative alle trasformazioni in atto si proiettano verso il 2050 periodo in cui le catastrofi ambientali saranno una costante viste le continue trasformazioni del clima.

abbandonate o a-funzionali, che in nuce custodiscono i valori per la realizzazione di un disegno di visioni, un *masterplan culturale*⁹ capace di favorire il riscatto sociale antropologico e psicologico dell'uomo nell'ottica tesa alla riappropriazione di un senso di responsabilità, al prendersi cura del territorio e di quella identità soffusa attraverso forme di partecipazione e di inclusione (in L'ecomuseo come strumento per la rivalorizzazione del territorio mettendo al centro l'Architettura intesa come processo).

Il termine abbandono applicato al territorio, al paesaggio e all'architettura, ha radici antiche perché è da sempre esistito in associazione al tema delle rovine e delle macerie, connesse alla storia identitaria di un territorio nonché di un popolo; invece, appare adesso utile individuare e analizzare le cause principali e facilmente riscontrabili che differiscono a seconda delle diverse fasi crono-temporali e condizioni socio-culturali: dal nomadismo preistorico ai problemi di salubrità, dalla tecnologia costruttiva alle fasi espansionistiche della città, arrivando alla contemporaneità e, dunque, al concetto di abbandono legato all'abusivismo, al consumismo e alla pratica dell'usa e getta, all'accelerazione indotta dalla globalizzazione.

Si assiste sempre più frequentemente ad una vera e propria tendenza verso azioni di *cosmesi architettonica* da intendersi quali operazioni di sola messa in forma, indipendentemente dalla mera funzione o dalla precipua sostanza delle cose; siamo pervasi e molto spesso attratti da interventi di vera e propria chirurgia estetica applicata principalmente ai luoghi del consumo, tradotti in macchine per produrre ricavi economici e nei quali non si presta più la debita attenzione alla qualità degli spazi né al suo stesso valore identitario, capace di esprimere un senso di appartenenza dell'uomo all'architettura, al territorio e al paesaggio che lo circonda in una visione più ampia.

Il mondo non è tutto uguale e l'architettura non deve rispondere ad un brand, ad un sistema capace di promuovere solo determinati aspetti funzionali, economici ed estetici; l'architettura non può essere pensata solo in termini di ricavi economici ed essere puntualmente demolita non appena raggiunto e superato l'ammortamento dell'esercizio finanziario utile alla sua costruzione; l'architettura invece rappresenta tutt'altro, custodisce valori *altri* ed esprime una qualità che supera il tempo del suo utilizzo anche in relazione ad utilizzi diversi da quello originario. Parafrasando il pensiero di **Philippe Daverio** nella recensione¹⁰ al libro di Rem Koolhaas, riprendendo il concetto di *spazio spazzatura*¹¹ riferito alle realizzazioni degli ultimi decenni, si sostiene che l'architettura ha in potenza una propria propensione all'eternità che va ben oltre il mero aspetto economico.

9. **Monica Amari** in *Ripensare o riprogettare il paesaggio con i luoghi dell'abbandono?* In *Sguardi tra i residui. I luoghi dell'abbandono tra rovine, utopie e eterotopie* a cura di Alice Giulia Dal Borgo, Emanuele Garda e Andrea Marini Mimesis Kosmos, Milano 2016.

10. **Philippe Daverio** recensione al libro *Junk Space* dal titolo "*La città spazzatura che cancella la misura umana dello spazio*".vt

11. **Rem Koolhaas** *Junkspaces. Per un ripensamento radicale dello spazio urbano*, Quodlibet Edizioni, Macerata, 2006.

L'idea di museo oggi in Italia fonda le teorie e le attuali pratiche del progetto espositivo legandosi alle architetture preesistenti e principalmente sugli interni da rifunzionalizzare di edifici dismessi; non è un caso che molti musei italiani del XXI secolo non costituiscono architetture di nuova edificazione bensì rappresentano innesti su edifici storici, non più in uso, ricorrendo ai principi del parassitismo in architettura, che si affronterà di seguito.

La situazione in Italia purtroppo è condizionata da una crisi atavica delle istituzioni che poco, o quasi per nulla, investono in architetture di qualità, se non rivolgendosi ad archistar o fenomeni mediatici di architetti, troppo autoreferenziali, per nulla disponibili all'ascolto ed alla condivisione di informazioni, che in architettura devono scaturire dal basso mediante processi di partecipazione attiva di tutti.

Alla luce dei continui upgrade, che proiettano il sistema museo in una continua e contrastata evoluzione sia formale che di contenuto nello scenario del contemporaneo, diviene urgente e necessario seguire le determinazioni maturate nell'ambito del tema del sistema museo attraverso il cambio di rotta nel campo della cultura architettonica e delle consequenziali riflessioni scientifiche che ruotano intorno al progetto di allestimento degli spazi della cultura (musei, fondazioni, gallerie). Risulta utile a questo punto richiamare la definizione del termine museo, che negli ultimi anni ha subito diverse contaminazioni, riportando le principali tappe evolutive che hanno determinato una nuova condizione identitaria di museo stesso, inteso quale spazio delle relazioni così come l'architettura ne ha da sempre promosso la sua attuazione. Un ulteriore aspetto innovativo risiede nella perdita da parte del museo della sua tradizionale connotazione elitaria, aristocratica e successivamente borghese, per aprirsi ad esigenze di socialità, di condivisione e di contaminazione.

“Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto.”
cfr. ICOM 2007¹²

12. ICOM – International Council of Museums.
<http://www.icom-italia.org/>

Secondo lo Statuto dell'ICOM, approvato nell'ambito della *Ventiduesima Assemblea Generale* del 2007 la sopracitata definizione, risultava essere quella ufficiale fino all'agosto del 2022.

E successivamente, a seguito delle nuove ultime determinazioni desunte dalla XXVI Assemblea Generale tenutasi a Praga, si è giunti ad una seconda, più articolata e complessa, definizione.

"Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze".

Dalla nascita dell'istituzione ICOM avvenuta nel 1946, la definizione di museo ha ricoperto un ruolo centrale ed è divenuta un riferimento nella comunità museale internazionale.

Per comprendere a pieno il valore del nuovo ruolo del museo nella contemporaneità, è necessario partire da un importante segnale dato dall'Assemblea Generale di ICOM, svoltasi a Kyoto il 7 settembre 2019, in cui si è discusso sull'esigenza di aggiornare l'idea di museo, in virtù dei grandi cambiamenti in atto, frutto di un processo evolutivo spontaneo e naturale. Tali nuove esigenze dell'uomo del XXI secolo stanno orientando il dibattito anche sulle potenziali trasformazioni in campo museale che coinvolgono la cultura del progetto degli interni di edifici pubblici, privati, storici, ma anche di edifici dismessi a carattere produttivo industriale.

Infatti, la proposta già espressa nella XXV Assemblea Generale del Consiglio Internazionale dei Musei ha presentato un carattere profondamente innovativo chiarendo i nuovi ambiti di interesse e affermando che:

"... i musei sono spazi democratizzati, inclusivi e polifonici per il dialogo critico sui passati e sui futuri. Riconoscendo e affrontando i conflitti e le sfide del presente, conservano reperti ed esemplari in custodia per la società, salvaguardano diversi ricordi per le generazioni future e garantiscono pari diritti e pari accesso al patrimonio per tutte le persone. I musei non hanno scopo di lucro. Sono partecipativi e trasparenti e lavorano in collaborazione attiva con e per le diverse comunità per raccogliere, conservare, ricercare, interpretare, esporre e migliorare la comprensione del mondo, puntando a contribuire alla dignità umana e alla giustizia sociale, all'uguaglianza globale e al benessere planetario..."

Cosa è cambiato, quindi, dalla definizione del 2007 a quella del 2019 fino ad arrivare a quella appena approvata nell'agosto del 2022?

Più che di cambiamento, forse sarebbe più opportuno parlare di “ampliamento”, includendo ai precedenti assunti nuovi valori che afferiscono ad aspetti di tipo etico e socio antropologico. Nella nuova definizione, infatti, appaiono e vengono sottolineati concetti quali *accessibilità, inclusività, diversità, sostenibilità, partecipazione* della comunità locale. Rimane invariata d'altronde la parte in cui si esplicitano la visione e la missione “intellettuale” dei musei, storicamente consolidata e espressa nella funzione di conservazione, ricerca, esposizione di opere e testimonianze storiche.

Tale processo di trasformazione, deve investire sia la museologia che la museografia, orientando il pensiero verso una nuova estetica del momentaneo, del transitorio, finalizzata anche a superare il problema atavico del museo che si identifica storicamente nella “noia”.

Nel 2019 tale nuova esigenza di aggiornamento, nonostante si sia consolidata la necessità di attingere alle radici storiche disciplinari, non ha portato a un ulteriore segno di innovazione condivisa, ma ha ulteriormente insinuato un'idea di trasformazione dividendo in due gruppi i membri del Consiglio Generale dell'ICOM, che hanno deciso di procrastinare l'approvazione di tale documento per favorire necessari ed ulteriori approfondimenti sul tema. Nello specifico delle due diverse posizioni emerse, per i primi, infatti, l'iniziativa di aggiornamento rappresenterebbe una degna dichiarazione di missione che finalmente riconosce ai musei un ruolo attivo nella società civile, mentre per gli altri emerge, con maggior enfasi, la preoccupazione che l'adeguamento a tali nuove esigenze possa allontanarsi dalle funzioni originali e tradizionalmente consolidate del museo.

Il lavoro di ricerca espresso nel testo, pertanto, si fonda su questa evidente dialettica “tradizione e innovazione” che da sempre ha orientato il pensiero della cultura del progetto architettonico, e si sforza di assecondare la tendenza in atto pur rispettando le determinazioni assunte nel dibattito in campo museale negli ultimi anni a cavallo tra il XX e il XXI secolo.

Prima di riconoscere tali cambiamenti in molti interventi in campo museale è importante, e quanto mai necessario, capire l'origine e le cause (quando e come) che hanno spinto l'uomo della contemporaneità a rintracciare una nuova esigenza di relazione nell'ambito dell'estetica museale orientandone così il processo di cambiamento. In riferimento al “quando” è utile notare che, con il passaggio al XXI sec., nasce la necessità e la conseguenziale volontà di riappropriazione di spazi di relazione, identitari e civili di estremo valore sociale; l'intenzione è quella di invadere con la cultura tutti gli spazi

della città, dai vicoli alle strade principali, dagli spazi sopraelevati a quelli sotterranei, e nello specifico quelli della mobilità urbana, creando eventi, installazioni sia permanenti che dal carattere temporaneo, per insediare nuove occasioni di spazi di relazione, nuove dinamiche di aggregazione in cui l'esperienza estetica del prodotto artistico può sembrare uno strumento capace di cavalcare tale trasformazione.

Non è un caso che nel territorio della città di Napoli, fin dagli inizi degli anni '90, è stata condotta un'azione di grande promozione di manifestazioni culturali dal carattere inclusivo e partecipativo mediante allestimenti ed eventi incentrati sulla conoscenza e la divulgazione dell'arte contemporanea, finalizzata alla definizione e alla connotazione degli spazi della mobilità urbana e delle piazze da intendersi come luoghi di aggregazione ludica e culturale.

Uno degli esempi da considerarsi emblematico di tale riappropriazione di spazi pubblici e civici si è concretizzato attraverso un'iniziativa denominata "*la piazza dell'arte*" che ha visto protagonista la Piazza del Plebiscito, in cui, sulla base di molte esperienze del passato come le manifestazioni popolari attraverso l'installazione di "macchine da festa", sono state proposte esposizioni e installazioni temporanee che interagivano e creavano empatia con e per i cittadini, i turisti, tutti gli avventori e utilizzatori dello spazio di un vuoto dalla grande vocazione di interno urbano: la piazza. Il museo in quest'ultimo caso esce dall'involucro architettonico rompendo quella dimensione liminale che separa l'interno dall'esterno, l'edificio dal suo intorno, appropriandosi di quelle caratteristiche archetipali che vedono nel vuoto una diversa consistenza materica e concettuale dalla quale non si può prescindere se si vuole approdare ad un'architettura di qualità.

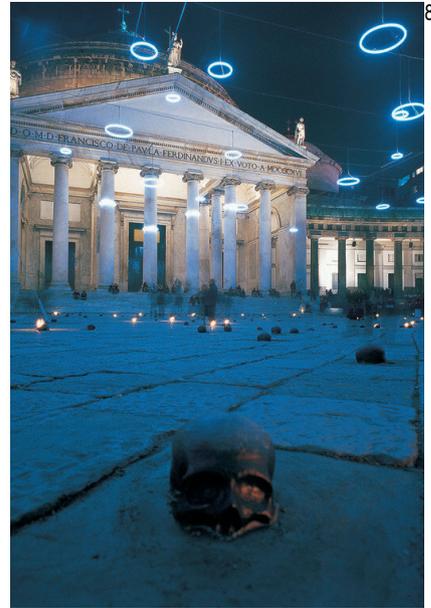
Tra i vari artisti che hanno presentato allestimenti e installazioni artistiche, di varia natura e conformazione si ricordano: **Mimmo Paladino, Anish Kapoor, Jannis Kounellis, Joseph Kosuth, Sol Lewitt, Richard Serra, Jenny Holzer, Rebecca Horn, Mario Merz, Gilberto Zorio, Giulio Paolini, Luciano Fabro, Michelangelo Pistoletto, Jan Fabre e Carsten Nicolai**, le cui opere, di grande impatto scenografico, di anno in anno si sono susseguite nella Piazza, catturando l'attenzione di un pubblico specializzato e conquistando, inoltre, l'opinione pubblica finanche di coloro poco sensibili e avvezzi all'arte contemporanea.



6



7



8



9



10

Fig. 6 - *La Montagna di sale* (1995), **Mimmo Paladino**.

Fig. 7 - *Taratantara* (2000), **Anish Kapoor**.

Fig. 8 - *Spiriti di Madreperla* (2002), **Rebecca Horn**.

Fig. 9 - *Spirale* (2003), **Richard Serra**.

Fig. 10 - *Pioneer* (2009), **Carsten Nicolai**.

Arte in Piazza, Piazza del Plebiscito, Napoli



Fig. 11 - L'idea di vuoto.

Eduardo Chillida *"La profondità è l'aria"*
Jorge Oteiza *"La casa metafisica"*

Composizione: Gennaro Costanzo

1.1 Metamorfosi dello spazio museale

Il presente saggio, dopo l'approfondimento del contesto fisico sociale e antropologico dei nuovi spazi del contemporaneo, vira nella direzione introspettiva, psicologica e sensoriale, che in architettura è stata affrontata basandosi solo sull'aspetto della dottrina filosofica incentrata sulla fenomenologia. Infatti, la globalizzazione porta alla definizione di molti luoghi anonimi e privi di anima, e cambia il rapporto uomo-spazio nella città contemporanea che subisce un'involuzione definita da una radicale trasformazione dello spazio ad uso civico, sia a livello pubblico che privato.

Fino ad oggi, si sono determinati solo schemi funzionalistici standardizzati, ormai considerati obsoleti e quindi privi di senso, dove invece il nuovo approccio metodologico richiede al progettista un impegno sensibile e colto, in cui il *vuoto*¹³ recupera una centralità fondamentale per la comprensione dell'interno, e l'uomo ne diviene il protagonista indiscusso come co-autore. La ricerca in campo architettonico, infatti, deve tener conto di una molteplicità di fattori non solo di carattere distributivo, funzionale e compositivo, ma soprattutto di quelli improntati sul valore sociale e antropologico, da sempre predisposti a generare le forme dello spazio ed i molteplici paesaggi interiori, da intendersi come percorsi emozionali, affinché la dimensione psicofisica possa restituire quella antica condizione di benessere che l'uomo sta perdendo in modo crescente nella comprensione dello spazio e della città, che si è concretizzata progressivamente dagli inizi e fino agli ultimi anni del XX secolo. Da qui scaturisce la necessità da parte dell'autore di utilizzare il termine *metamorfosi*¹⁴ invece di *trasformazione*, poiché si intende mettere in luce l'aspetto dell'*intérieur* dello spazio, della sua *archè*, rispetto alla parte meramente formale, figurativa, esteriore e tecnologica, che si manifesta solo attraverso la visione oculocentrica dell'architettura.

Nonostante nel tempo l'architettura abbia subito continue e ripetute modifiche, oggi più che mai è necessario immaginare l'interno architettonico come il luogo deputato a svolgere determinate funzioni, in cui si concentra la vita e le relazioni dell'uomo che è misura dell'architettura, facendo riferimento al valore attribuito da **Bruno Zevi**¹⁵ allo spazio inteso come protagonista dell'architettura. Parlando della misura delle cose, e nello specifico della misura dello spazio, sembra necessario,

13. A proposito di *interno come interiorità*: il circolo di gesti e azioni dell'agire umano caratterizza la ricerca morfologica dello spazio sia in riferimento all'interno domestico sia in riferimento al tema dell'intimità nello spazio pubblico.

14. Il termine *metamorfosi* deriva dal greco e indica un "passaggio di forma" da parte di un soggetto animato, una mutazione dell'aspetto esteriore, in cui però si mantiene inalterata l'identità. In natura la metamorfosi è il processo per cui alcune piante o animali mutano il loro aspetto anche in modo radicale.

15. **Bruno Zevi** in *Saper Vedere L'architettura. Saggio sull'interpretazione spaziale dell'architettura*. Edizione Einaudi, Torino, 1948.

in questo contesto, precisare che l'attività del misurare compiuta dall'uomo non è solo appannaggio delle discipline scientifiche e tecniche, ma coinvolge principalmente una dimensione estetica. In particolare, riferendoci al pensiero di **Protagora**, si intuisce che l'unità di misura dell'esperienza è riferibile al solo soggetto umano, in quanto *métron*, misura di tutte le cose, al contrario di **Platone** che riconduceva tutto a Dio e di **Aristotele** che si affidava completamente alla conoscenza scientifica. L'uomo, allora, secondo **Heidegger**, è misura di ciò che gli è accessibile nell'intorno di quel che percepisce valorizzando l'esperienza fenomenica, così che il progetto di architettura deve commisurarsi con la dimensione interiore psichica ed emotiva dell'uomo. Nel 1967, nell'era moderna, **Michel Foucault** in *Des espaces autres*, allontanandosi dalla semplice distinzione di spazi sacri e profani, introduce una nuova declinazione degli spazi individuando quelli di estensione, dove l'uomo può misurare lo spazio nella creazione di una moltitudine di configurazioni in cui egli stesso ricopre un ruolo: ruolo nello spazio pubblico e privato, ruolo nello spazio familiare e sociale, ruolo nello spazio del tempo libero e del lavoro.

Rimandando al concetto di eterotopia di **Michel Foucault**, ma in una visione più intimistica espressa da **Henri Lefebvre**, dopo la definizione dello *spazio geografico* si giunge al termine di *spazio vissuto*, in cui ritorna di fondamentale importanza il tema della misura non legata a quantità fisiche ma a caratteristiche del sentire o del sentimento. Proprio in tale ultima definizione si collega l'idea di esperienza estetica museale, in cui il valore e l'intensità della percezione sensoriale costituiscono un punto di innovazione e di particolare originalità. Il termine intimità assume la sua connotazione ed un carattere proprio ricavando i principi primi dello spazio domestico e del senso dell'abitare; deriva dal latino *intimus* superlativo della preposizione "in" e quindi superlativo di interno. Assistiamo oggi alla trasposizione dei caratteri e delle qualità fondative dell'abitare, che sino a due decenni fa erano solo appannaggio della sfera privata degli interni e, invece, sono passati repentinamente a quella pubblica rappresentativa degli spazi della socialità. Parlare di relazione intima negli spazi pubblici a questo punto costituisce un imperativo categorico per chi si occupa di interni pubblici: il museo e i luoghi della cultura. Nella presente trattazione che vede orientare il pensiero critico della cultura del progetto di interni museali sul ruolo sociale¹⁶ del museo stesso e dell'esperienza estetica – cfr autore libro - nella contemporaneità, ritengo sia importante approfondire il pensiero di **Henri Lefebvre**, espresso all'interno del libro *La produzione dello spazio*, in cui si distinguono tre

16. **David Fleming**, *The democratic museum*, Liverpool MA Conference, 6 October 2008.



Fig. 12 - Secondo Policlinico, Napoli.

Foto: © Amerigo D'Angelo



Fig. 13 - **Tania Bruguera**, *10142926*
Tate Modern, Londra, Regno Unito.

Foto: © Benedict Johnson

momenti fondamentali sia nella genesi che nella realizzazione dello spazio: la “pratica spaziale” che corrisponde al percepito, la “rappresentazione dello spazio” analogo del concepito, ovvero del pensato, e lo “spazio della rappresentazione” che coincide col vissuto. Il carattere innovativo della sua teoria dello spazio risiede, viste le numerose realtà interdisciplinari che concorrono alla sua definizione, nel riconoscere un valore sociale allo spazio architettonico perdurante la dimensione di complessità. Successivamente, un sociologo americano, **Ray Oldenburg** ha introdotto il concetto di *terzo luogo*¹⁷, distinguendolo dagli spazi relativi al posto in cui si abita – *primo luogo* – e quelli in cui si lavora – *secondo luogo*. Questi spazi sono essenziali per lo sviluppo di ciascun individuo perché favoriscono un senso di appartenenza alla comunità, permettendo al contempo lo sviluppo della democrazia, in quanto consentono l’annullarsi degli squilibri che, invece, frequentemente si manifestano negli altri due luoghi. La costruzione di uno scenario di senso all’interno dei luoghi della formazione e della cultura – biblioteche - auditorium – musei e centri culturali - favorisce la convergenza dei cittadini di una comunità che sposano interessi analoghi, ed entrano in familiarità tra di loro rompendo barriere di tipo razziale, sociale, culturale, ideologico e religioso.

I musei storicamente hanno trascurato l’idea di spazio della e per la socialità, di luogo delle relazioni tra esseri umani, concentrandosi principalmente intorno al tema della contemplazione tra uomo e opera d’arte, esaltando principalmente le qualità del collezionista cultore delle opere e dell’arte in generale. Tuttavia la tendenza attuale deve promuovere iniziative che mirano alla de-sacralizzazione dello spazio dell’interno museale favorendo la contaminazione esperienziale, rendendola più dinamica e vibrante, a cui aspira l’uomo del contemporaneo avvezzo anche all’uso del digitale: si definiscono così nuovi spazi concettuali, fisici e didattici, in grado di erogare servizi in ambienti digitali integrati e condivisi.

Sviluppare una comparazione analitica tra gli spazi collettivi e civici che offrono servizi ad un pubblico sempre più eterogeneo ed esigente, quali le biblioteche, i teatri, gli auditorium, nonché i musei, è importante per evidenziare un opportuno distinguo: nei primi tre esempi di luoghi comunemente individuati da **Ray Oldenburg** ed appartenenti alla categoria di terzo luogo, l’uomo è semplice spettatore in quanto subisce un apparato scenico preordinato ed imposto da una regia esterna. Nel museo contemporaneo, così delineato e auspicato, invece, si può giungere alla definizione di *quarto luogo* in quanto l’uomo, spett-attore, è protagonista della scena oltre che fruitore dell’esposizione proposta, definendo

17. **Ray Oldenburg** nella sua ultima pubblicazione *The Great Good Place* (1989) spiega la necessità di consolidare spazi sociali condivisi possibilmente pubblici, costruiti dalla comunità e perfettamente a favore dell’interazione con altri abitanti del luogo.

egli stesso i percorsi e le azioni da intraprendere in relazione alle diverse opere a cui preferisce relazionarsi nella pratica dell'esperienza estetica.

Delineare un museo "alla piccola scala", quella di quartiere, significa offrire servizi, eventi e pratiche esperienziali come attività aggiuntive e complementari alla tradizionale ostensione della collezione permanente e delle mostre temporanee.

Nell'ottica che proponeva l'idea di "città museo e di paesaggio culturale"¹⁸ si portava avanti un'ipotesi molto coraggiosa e a tratti anche utopica: l'arte sarebbe potuta tornare ad essere anche una questione di partecipazione e di riscatto popolare ed identitario, abbandonando le modalità di uno spazio chiuso, esclusivo ed elitario del museo tradizionale? Uno dei fattori principali, che ha spinto al cambiamento, in Architettura, sia dei luoghi del museo e sia di altri luoghi pubblici della contemporaneità in spazi più inclini alla vocazione sociale, è certamente la reazione a fenomeni di globalizzazione che con i suoi eccessi determina una perdita di valori, di relazioni e d'identità. Se in Architettura la stragrande maggioranza dei musei, così come dichiarato spesso da **Stefen Edward Weil**, è costruita per gli uomini e non per gli oggetti esposti¹⁹, questi hanno prodotto e diffuso cultura legando l'uomo all'Architettura e al paesaggio materiale e immateriale, e se l'Architettura è da sempre stata il grande libro dell'umanità perché contribuisce a costruire identità e appartenenze identitarie, per quale motivo oggi, nell'era della globalizzazione, si cede a questi eccessi e non si tende più a costruire legami di relazioni profonde, stabili, nonché durature, così come un tempo tra l'uomo e lo spazio? Forse il museo come luogo pubblico non manifesta una dimensione individuale ed intima?

Una prima risposta ci è fornita dal pensiero di **Zygmunt Bauman**, che spiega con esattezza la condizione in cui oggi è arrivato l'uomo spinto dal progresso, dalla tecnologia e dalla velocità. Per Bauman, infatti, tutto questo si traduce in una "*modernità liquida*"²⁰, concetto espresso a partire dalla fine degli anni '90 e progredito fino ad oggi, indicando la nostra epoca come quella in cui la società e le sue strutture o sovrastrutture sono tutte sottoposte a un processo di "*fluidificazione*", così come le tante entità che, passando dallo stato solido allo stato liquido, perdono i loro contorni chiari e definiti per connotarsi in nuove forme dai contorni sempre più sfumati. Comportandosi proprio come i fluidi, che non avendo forma propria assumono quella del contenitore, anche i concetti di luogo, di spazio e di identità continuano a trasformarsi e la loro forma viene continuamente ridefinita dalle situazioni, che non fissano lo spazio e non legano il tempo. Questi fenomeni, in Architettura, si manifestano in spazi divenuti respingenti ed esclusivi, nonché *fagici* ed

18. La definizione di *città museo* e di *paesaggio culturale* si evince in "*Museo e territorio, tra materialità e immaterialità*" di **Gioconda Cafiero** tratto da "*La Baia di Napoli. Strategie integrate per la conservazione e la fruizione del paesaggio culturale*" Volume primo a cura di Aldo Aveta, Bianca Gioia Marino, Raffaele Amore edito da Artstudiopaparo, 2017, Napoli.

19. **Stephen Edward Weil**, storico museologo americano, metteva in risalto il valore sociale del museo dichiarando "...*Senza valore sociale il museo è nulla...*" - «...*I musei devono esistere per qualcuno, non per qualcosa...*».

20. In *Modernità liquida* di **Zygmunt Bauman** riedizione del 2002 di Modernità liquida Editore Laterza.

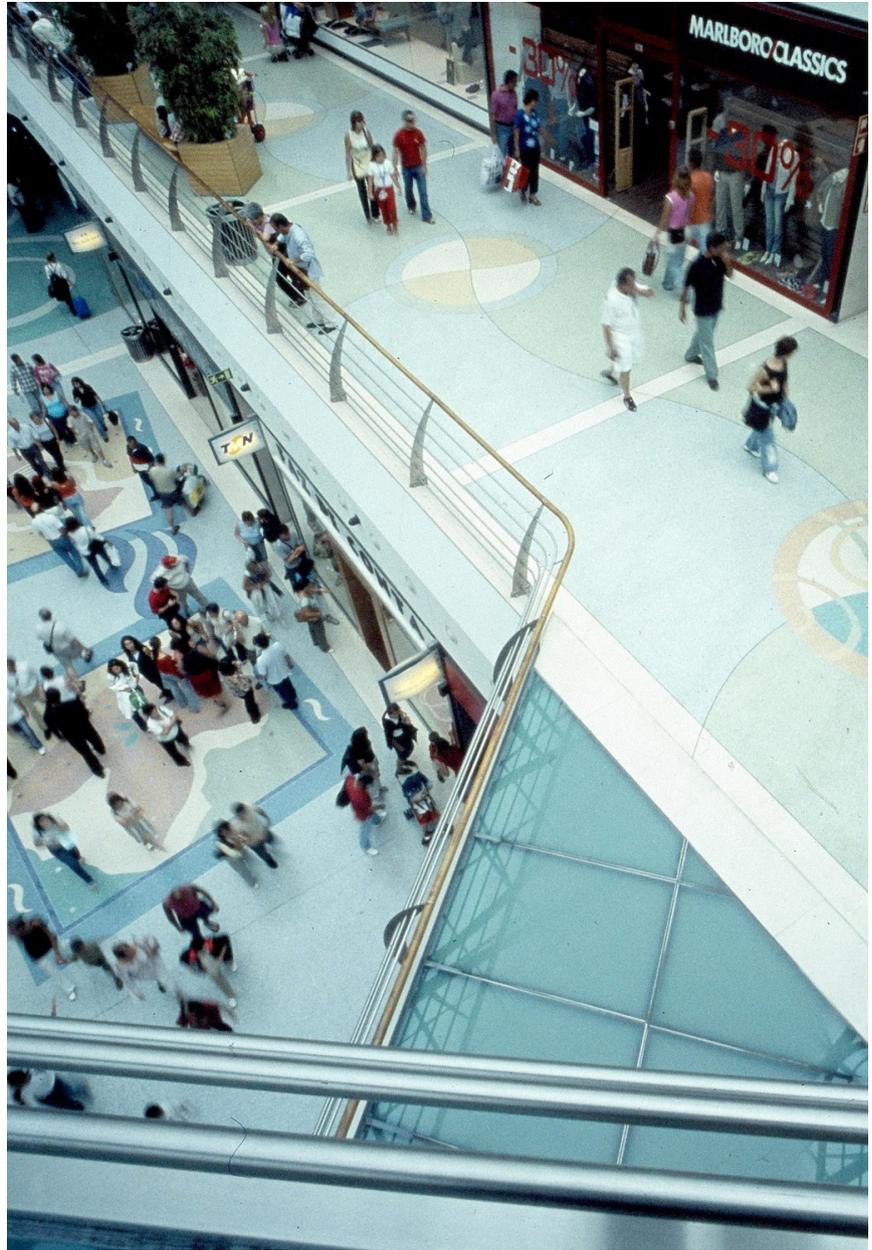


Fig. 14 - Centro Commerciale Vasco de Gama,
Lisbona, Portogallo.

Foto: © Luciano d'Inverno



Fig. 15 - Seiryu Mirahashi Eki, la stazione fantasma Iwakuni, Giappone.

Foto: tboffice.hateblo.jp

*emic*²¹, delineando una sempre più scarsa presenza di luoghi dalla forte connotazione pubblica e relazionale, cosa che invece dovrebbe esistere in Architettura a carattere pubblico per favorire l'incontro, il dialogo, il confronto e lo scambio tra gli individui di una comunità, di un territorio, di una nazione.

Al loro posto sorgono invece nuovi spazi, creati appositamente per il consumo, dove l'industria dell'intrattenimento prende il sopravvento nella redazione di un'offerta culturale che, dall'interno degli ambienti museali, fuoriesce all'interno di spazi urbani. Le comunità locali e gli spazi pubblici non sono più quelli di un tempo, in quanto perdono ogni legame con il territorio e smarriscono la capacità di essere occasioni e luoghi di incontro; viene meno così anche la loro funzione principale, che è quella di aggregare le persone e coinvolgerle in una fruizione esperienziale della vita nella quotidianità.

Marc Augè, famoso antropologo e etnologo francese, individua con il termine *surmodernità*, il periodo storico della modernità e rappresenta di quest'ultimo il carattere di esagerazione e di consequenziale degenerazione; ne individua nel prefisso *sur* il senso di eccesso, e in particolare lo attribuisce ai termini di **tempo**, di **spazio** e di **ego**²², che poi risulteranno fortemente rappresentativi di atteggiamenti dell'uomo divenuti paradossali. Più precisamente Augè dichiara, studiando i fenomeni nella città del contemporaneo, che il primo degli eccessi è rappresentato dal **tempo** in cui *"... la storia subisce un'accelerazione, gli eventi e i dati si moltiplicano a tal punto che non troviamo il tempo di assimilarli, tantomeno capirli..."*²³. Per il secondo eccesso di **spazio** spiega che *"... l'accelerazione dei mezzi di trasporto, le innumerevoli immagini che ci investono continuamente e ci danno un'impressione falsamente familiare di luoghi, eventi e persone, provocano un restringimento spaziale globalizzato..."*²⁴. Per ultimo, con l'eccesso di **ego** spiega ancora che *"... il moltiplicarsi delle connessioni interpersonali, che culmina con il diffondersi dei social network, ha paradossalmente prodotto un individualismo esasperato..."*²⁵. Pertanto ne consegue che la nostra società rincorre alcuni paradossi secondo cui l'eccesso di spazio provoca il vuoto, l'eccesso di tempo provoca l'effimero e l'eccesso di ego provoca l'anonimato, facendo evincere connotazioni negative al vuoto, all'effimero e all'anonimato. Nel campo della cultura architettonica degli Interni tuttavia se risulta di fondamentale importanza la fenomenologia della percezione in stretta relazione alla sfera emozionale dell'uomo che vive lo spazio, ne consegue che, le connotazioni di vuoto effimero e anonimato sono la radice archetipica del senso dell'abitare e, pertanto, devono essere considerate nella dimensione o accezione positiva.

21. Zygmunt Bauman amplia il concetto di non luogo e definisce i luoghi *emici* e *fagici*. Per luoghi emici intende quei particolari spazi che escludono gli uomini, mentre per luoghi fagici intende quei luoghi in cui gli uomini sono attratti ingannevolmente dal consumo e restano fagocitati anche inconsciamente, inoltre definisce gli *spazi vuoti* ai quali non viene attribuito nessun valore e significato.

22. In riferimento agli eccessi evidenziati nella *surmodernità* espressi da **Marc Augè** è utile riferirsi al documento redatto da **Andrea Zito** dal titolo *"Fenomenologia del non-luogo. Verso un'estetica del paesaggio contemporaneo"* attraverso le opere di **Michael Wolf**, **Sofia Coppola** e **Luigi Ghirri**. In tale studio si riporta il valore della produzione artistica espressa in stretta relazione all'idea di luoghi e spazi della contemporaneità per definire un'estetica del paesaggio.

23. *ibid.*

24. *ibid.*

25. *ibid.*

Quanto descritto dagli ultimi due esperti citati, il primo di sociologia e il secondo di antropologia e etnologia, conduce a pensare che stiamo tendendo a costruire luoghi inclini all'indifferenza, all'incomunicabilità, luoghi di transito, veloci, o più generalmente definiti "*non luoghi*", come massima manifestazione della surmodernità, in cui lo "*spaesamento*" è indotto dalla non-identità; di contro negli spazi del museo del contemporaneo si dovrebbe tendere a costruire un'attribuzione di senso, che coniuga ad una funzione educativa anche una sociale, che permetta ai più diversi fruitori di familiarizzare attraverso linguaggi di comunicazione di impatto immediato, in grado di arrivare anche al passante più frettoloso e distratto, inserendolo nei luoghi della vita come eventi quotidiani alla portata di tutti.

L'investigazione dello spazio in una visione sensibile, supportata come fino ad ora da una serie di ragionamenti filosofici, antropologici e sociologici, trova nuove conferme mediante un controllo analitico, espresso attraverso le ricerche neuroscientifiche che stanno convergendo verso l'appropriatezza della dimensione più sensibile ed umana in architettura.

L'investigazione degli interni appare sempre più centrale, nella cultura architettonica del progetto, perché analizza lo spazio dal punto di vista fenomenologico e si concentra sulla prossemica, come disciplina che regola le relazioni dell'uomo con l'alterità. Se **Juhani Pallasmaa** aveva promulgato un messaggio contro l'architettura "*oculocentrica*", allora bisogna allontanarsi dal solo piacere visivo, tipico della cultura contemporanea, e ripensare ad una estetica intesa come sistema di relazioni dell'umano all'interno di uno spazio, interconnesso e iper-connesso, dove al centro resta sempre l'uomo con la sua capacità psico-sensoriale, garante di una condizione e di una dimensione di benessere. Per la definizione di uno spazio più congeniale, è necessario favorire la stretta correlazione tra architettura e psicologia, offrendo un percorso di progettazione rivolto a delineare uno spazio "empatico", in quanto capace di captare le emozioni dell'abitante durante la fruizione dello stesso con lo spazio. Ritorniamo ad interrogarci così come in precedenza sulla dimensione intima di uno spazio pubblico come il museo; è davvero possibile oggi ritrovare un'esperienza intima e profonda in uno spazio pubblico? Il museo è per eccellenza il luogo delle intime relazioni che l'individuo costruisce con l'arte, con la produzione dell'uomo nella storia, che è raccolta, sistematizzata ed esposta in forme dell'ostensione, che sottendono alla comunicazione di messaggi, contenuti, ma principalmente emozioni.

Tale direzione di riflessione mette in risalto gli aspetti legati alla psicologia sensoriale e alle ultime scoperte scientifiche nell'ambito delle neuroscienze



Fig. 16 - **Olafur Eliasson**, *Riverbed*
Louisiana Museum of Modern Art, Copenhagen,
Danimarca.

Foto: © Iwan Baan



Fig. 17 - **Jean Nouvel**, *Louvre Museum*,
Abu Dhabi, Emirati Arabi Uniti.

Foto: © Gennaro Costanzo

adottate dal gruppo di progettazione multidisciplinare che abbina architetti e neuroscienziati. Le analisi condotte a supporto del progetto del gruppo **Lombardini 22** sono improntate al controllo e alla gestione empatica degli spazi, in una dimensione che dialoga con le determinazioni scientifiche in campo neurologico. Infatti, il famoso neuroscienziato **Vittorio Gallese**, occupandosi del rapporto tra mente e spazio, afferma che lo spazio architettonico si costituisce attraverso un'esperienza emotiva multisensoriale, mettendo in luce l'importanza della sfera emozionale ed empatica durante la fruizione di uno spazio. Gallese in un workshop-seminario dal titolo *'Empatia degli Spazi'*, in cui è evidente uno sforzo sperimentale di convergenza tra le neuroscienze e la progettazione architettonica, individua il ruolo dei "neuroni specchio"²⁶, che proiettano nella mente in maniera inconscia l'azione riflessa, ottenuta per mezzo dell'osservazione sulla base dell'esperienza visiva. In tal modo si mettono in correlazione gli uomini generando empatia, che favorisce due personalità distinte a provare la stessa identica sensazione durante la fruizione di uno spazio.

Le ricerche in campo museale dimostrano quanto risulterà necessario applicare le strategie ricavate dalle neuroscienze, affinché gli spazi allestitivi possano rappresentare lo strumento migliore di relazione umana, che sottintende un'inclusione sociale nella visione futura di un museo della partecipazione. Anche nel campo della museologia sensoriale, nell'ottica della social innovation, si tende a promuovere un modello coinvolgente sotto l'aspetto emotivo, migliorando il ruolo del museo come generativo di nuove *relazioni sociali*²⁷. La tendenza in atto promuove molte sperimentazioni sensoriali da intendersi come strumento di esperienza e di conoscenza, dove la pratica curatoriale impegna l'architetto progettista a convergere in un nuovo modo di concepire l'unità spaziale, dinamica, aperta e foriera di contaminazione con la contingenza. Inoltre l'architetto curatore protende a "**... sensibilizzare i visitatori contemporanei ai continui cambiamenti della corporeità ...**"²⁸. Aumenta la consapevolezza che l'allestimento museale possa ricoprire un ruolo sempre più strategico e comunicativo per estrapolare le potenzialità espressive delle opere mettendole in connessione con l'uomo, soggetto capace di governare rapporti ed impulsi percettivi.

In tale contesto, dove il rapporto cervello-corpo diviene il fulcro del progetto, non è più possibile perseguire il principio espresso dalla locuzione "Form Follow Function", teorizzata da **Louis Henry Sullivan** e interpretata erroneamente, secondo cui l'unico criterio della progettazione era il perseguimento della funzione attraverso la forma, ma bisogna più appropriatamente indirizzare il criterio della progettazione verso una visione

26. La tesi dei "neuroni specchio" è stata introdotta dal neuroscienziato **Vittorio Gallese** nel saggio "Lo schermo empatico" in cui spiega l'effetto camaleonte, cioè il mimarsi reciprocamente aumenta la relazione e la sintonia.

27. Introduction to Sensory Museology di David Howes in "The Sense and Society".

28. ibid.

olistica basata sulla **percezione-sensazione-emozione** per orientare un felice rapporto tra l'uomo e lo spazio e tra l'uomo e la collezione. Tale nuovo orientamento nella cultura del progetto segue le indicazioni sottese dalla locuzione Form Follow Feeling teorizzata dall'architetto americano **Harry Francis Mallgrave**²⁹, che privilegia il ruolo del corpo e dell'architettura intesa come una pratica incarnata, in cui l'esperienza emotiva e sensoriale potrebbe orientare la creazione di uno scenario di senso del museo del futuro.

Siamo arrivati ad immaginare in un'epoca di crisi collegata al Post-Covid che i luoghi della cultura, quali i musei o i centri culturali, devono o dovrebbero essere concepiti per favorire ricadute spaziali quasi rigeneranti per la comunità e devono inevitabilmente rappresentare e divulgare questioni legate alla crisi ambientale, ai nuovi modi dell'abitare, alle questioni dell'immigrazione³⁰, alle problematiche igienico sanitarie e di salute, alle ingiustizie sociali; bisogna in altre parole garantire con l'architettura una migliore vivibilità e favorire una qualità ambientale diversa in quanto più inclusiva. **Mirko Zardini** in un ciclo di interviste condotte da Federica Doglio, che si sono poi concretizzate in una pubblicazione da titolo *"Dopo la crisi. 1973-2001-2008-2020"*, dichiara che molti musei americani hanno cercato di compensare ai mancati introiti prodotti dal confinamento fisico e sociale vendendo parte delle collezioni di opere d'arte ai privati ricchi, per poi reinvestire i proventi in altri settori ed in nuove modalità di configurazione dello spazio a favore delle relazioni. Si è assistito, continua Mirko Zardini nella descrizione della mappatura circa lo stato dell'arte negli USA, ad una sequenza di dimissioni di direttori di museo, di Chief Curator, perché ci si concentra sul modello museale tradizionale, trascurando tematiche di straordinaria attualità di giustizia sociale e ambientale: le pressioni e le richieste di gruppi quali BLM (Black Lives Matter) o BIPOC (Black, Indigenous and People of Color) o ancora di LGBTQ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer). Il museo sta cambiando e richiederà sempre di più una partecipazione sociale.

Bisognerebbe smettere di inseguire una tendenza contemporanea, più propensa alla spettacolarizzazione, e invece fruire lo spazio in maniera multisensoriale con un approccio più vero, lontano dal bombardamento di immagini che siamo abituati a subire quotidianamente, imparando a guardare più attraverso i sensi e meno attraverso gli occhi. Per migliorare la fruizione di uno spazio museale sarebbe opportuno integrare alla comunicazione di un messaggio improntato alla diffusione di cultura, anche un senso di appartenenza e di riappropriazione di spazi, di idee

29. **Harry Francis Mallgrave** in *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*. Raffaello Cortina Editore 2015 Milano traduzione a cura di Alessandro Gattara.

30. L'artista e attivista cubana **Tania Bruguera** nell'allestimento al Tate Modern di Londra nel periodo che va dal 2/10/2018 al 24/02/2019 produce una performance di empatia forzata richiamando attraverso gli abitanti del quartiere a considerare il museo per il suo ruolo civico.

e di valori. Tale co-partecipazione sarà più forte, sentita e coinvolgente, se e solo se saranno costruiti modelli espressivi di quel carattere multiforme di una comunicazione museale multisensoriale, soggettiva e sensoriale. Un esempio calzante di tale orientamento progettuale è espresso nel libro *“Architetture Invisibili. L’esperienza dei luoghi attraverso gli odori”* di **Anna Barbara e Anthony Perliss**, che spiegano la fondamentale importanza del sistema sensoriale raccontato in un viaggio nell’architettura. Illustrano come l’olfatto, il tatto e di conseguenza gli altri sensi, nonostante non restituiscano una giusta visione tridimensionale, possano rintracciare, anche in modo inconscio, la natura di un luogo, di uno spazio e di un’architettura attraverso un vero flusso di informazioni e sensazioni, elaborate dal cervello e codificate nella memoria e, di conseguenza, trovare un valore progettuale iniziando ad utilizzare i sensi come strumenti di misura articolati e complessi. Nel futuro degli allestimenti museali le interfacce digitali saranno la frontiera da perseguire affinché sia possibile mettere in connessione arte, uomini e messaggi subliminali.

L’architetto professore **Juhani Pallasmaa**, autorevole figura di teorico dell’architettura della scuola finlandese, manifesta e sostiene un’idea di architettura improntata sulla percezione sensoriale a partire dalla fenomenologia ed introduce, nella famosa pubblicazione *“Gli occhi della pelle. Architettura e sensi.”*³¹, la rivendicazione del primato della dimensione aptica fondata principalmente sul tatto e sull’udito. Lo studioso afferma che *“... La supremazia dell’occhio e la soppressione degli altri sensi tendono a spingerci al distacco, all’isolamento e all’esteriorità. L’arte dell’occhio ha sì prodotto strutture grandiose e degne di attenzione, ma non ha certo facilitato il radicarsi dell’uomo nel mondo ...”*. *“Il design modernista, in generale, ospita l’occhio e l’intelletto ma lascia senza tetto il corpo e gli altri sensi, come pure i nostri ricordi, l’immaginazione ed i sogni...”*³².

Tali considerazioni sono emerse principalmente durante l’esperienza svolta come direttore del Museo dell’architettura finlandese, in cui ha maturato una particolare sensibilità nei confronti dello spazio dell’interno architettonico espositivo museale in cui l’uomo rintraccia e valorizza nel percorso dinamico e fluido del corpo immerso nella plasticità biologica dell’architettura. E’ evidente il cambio di paradigma della percezione dello spazio che passa da spazio fisico a spazio mentale attraverso una pratica incarnata.

Dunque se ne determina che il mondo attuale è in costante cambiamento, conseguentemente al gran numero di invenzioni tecnologiche, e l’unico

31. **Juhani Pallasmaa** in *“Gli occhi della pelle. L’architettura e i sensi”* saggi di Architettura JacaBook Milano 2007 (pag. 27)

32. **Juhani Pallasmaa** in *“Gli occhi della pelle. L’architettura e i sensi”*, pag. 69

senso che riesce a star dietro a questa velocità di cambiamento è proprio la vista. Questo ci porta a vivere esclusivamente il presente e *“perdendo il tempo la propria durata”*³³ *“l’uomo perde il senso di sé come essere storico”*³⁴. Pallasmaa demanda all’architettura la soluzione, *“L’architettura ci emancipa dalla morsa del presente e ci permette di percepire il lento, terapeutico flusso del tempo”*³⁵, l’architettura è il mezzo che ci permette di ristabilire una relazione osmotica tra l’uomo e il mondo, e di riportare l’uomo ad una percezione che non sia solo somma di dati, ma un’esperienza di pienezza, un continuum indiviso. Così la percezione non è solo una collezione di quadri visivi, ma è intreccio di volumi, superfici, trame, colori, odori, rumori, paesaggio; ma anche tutto ciò che ci riporta a sensazioni e ricordi, vicini e lontani. “Il presente e l’assente, il vicino e il lontano, il sentito e l’immaginato si fondono insieme. Il corpo non è solo un’identità fisica; è arricchito da memoria e sogno, passato e futuro”. “Un’esperienza architettonica significativa non è una semplice serie di immagini retinali”; è incontro, confronto e continua interazione con la memoria; e allora un edificio non va concepito né compreso come una serie di facciate esposte alla nostra vista; Pallasmaa ci invita a viverlo come spazio, non solo come spazio fisico ma anche come *spazio vissuto*. Un’opera d’arte, un edificio, devono essere considerati come persone, ed entrare in contatto con loro è come comunicare con loro, è scambio, è proiettare sull’altro, e quindi sull’oggetto, noi stessi, le nostre emozioni e i nostri sentimenti. “L’architettura è comunicazione”, è l’arte che consente la riconciliazione tra noi e il mondo, mediata attraverso i sensi.

L’ultima figura, **Peter Zumthor**, architetto svizzero, deve essere presa in debito conto nel campo dell’architettura che dialoga con la sfera emotiva dell’abitante dei luoghi interpretandoli come atmosfere³⁶, sempre in tensione tra interno e esterno, dove suoni, odori e materia si fondono e si confondono trasmettendo una condizione di calma, di serenità e di seduzione empatica. Egli sostiene che progettare equivale ad immergersi in ricordi lontani e quasi dimenticati. L’architettura deve avere con la vita un rapporto corporeo, *“... non la ritengo né messaggio né segno, bensì involucro e sfondo della vita che scorre; un recipiente sensibile per il ritmo dei passi sul pavimento, per la concentrazione del lavoro, per il silenzio del sonno ...”*³⁷ ed anche *“... immagini, atmosfere, forme, parole, segni e confronti aprono le possibilità di avvicinamento ...”*³⁸.

Lo stesso **James Hillman**, psicoanalista e filosofo, nei lunghi dialoghi avuti con il prof. **Carlo Truppi**³⁹, critica le nuove architetture che non sono troppo favorevoli alla percezione sensoriale dell’uomo, poiché stanno

33. Ivi pag. 68

34. Ibid.

35. Ibid pag. 69

36. L’idea di architettura come atmosfera è riportata dettagliatamente nella pubblicazione *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano* di **Peter Zumthor** Electa Milano 2006, che raccoglie una lezione del giugno del 2003 tenuta a Wendlinghausen Festival Wege durch das Land (Germania)

37. **Peter Zumthor** (2003) in *Pensare Architettura*. Milano Electa, pag 10-11

38. Ivi pag. 14

39. Le conversazioni tenute nel biennio 2001-2003 sono state raccolte da **Carlo Truppi** e pubblicate nel libro *L’anima dei luoghi* edito da Rizzoli, Milano 2004.

perdendo il rapporto con il contesto e con l'utente, trascurandone il sistema di relazioni empatiche che scaturiscono dalla percezione sensoriale al fine di creare benessere, cercando, invece, solo di ingannare l'occhio.

Parte di queste teorie sull'esplorazione sinestetica, che per decenni sono rimaste incompiute anche a causa della difficoltà di governare tali dinamiche senza dati scientifici, tutt'oggi possono testimoniare l'esigenza di controllare il processo sensibile del progetto di architettura guardando anche alle innovazioni espresse dalle tecnologie di visualizzazione cerebrale capaci di leggere i processi neuronali. Dunque, l'apporto delle neuroscienze offre la possibilità di codificare un sistema di monitoraggio mappale, per governare l'esperienza della progettazione e combinare l'estetica/forma con un aspetto emotivo/sensoriale all'interno di uno spazio, dove l'utente integrato con l'ambiente ritrova il suo luogo mentale, le sue stanze segrete, il posto dove raccogliersi.

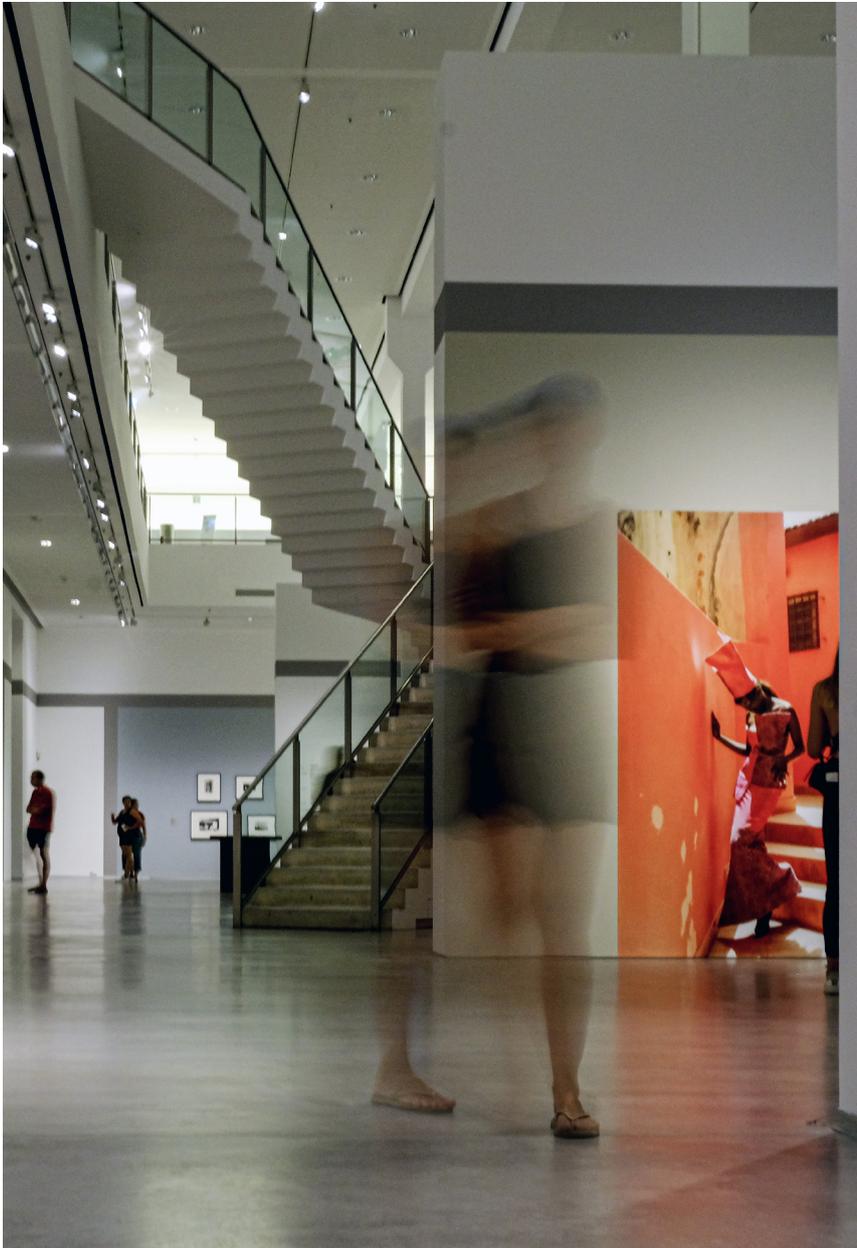


Fig. 19 - Berlinische Galerie,
Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro

1.2 Verso un'estetizzazione della fruizione

Stabilito che la tendenza del museo nello scenario della contemporaneità mira a superare alcuni limiti ancestrali quali la noia, la stanchezza del suo pubblico che non ritrova stimoli e interessi quotidiani, allora appare necessario scomporre il museo nelle sue varie componenti; quelle legate al contenitore, al patrimonio raccolto, alla gestione, al tipo di fruizione, alla scelta del luogo, ai rapporti fra i fruitori, per poi riscrivere un nuovo palinsesto progettuale, allestitivo e narrativo. Il progetto creativo dell'interno museale rimarca un doppio registro compositivo che da un lato diviene strumento per l'interpretazione dell'opera ed una compiuta esperienza culturale.

Appare quindi necessario riportare alcune riflessioni ricavate all'interno del dibattito nelle scuole di architettura sui temi della cultura del progetto. L'architettura contemporanea è il riflesso di una società sempre più mutevole ed aleatoria, dove sembrano emergere non progetti ma strategie, non soluzioni univoche ma scenari indeterminati, in un quadro di imprevedibilità e di possibilità d'uso dello spazio museale come esempio di architettura dei luoghi dell'istruzione, che devono sempre di più includere e coinvolgere l'utente abitante lo spazio. In tale scenario le architetture, sensibili ai processi che spingono l'uomo verso il benessere psicofisico e a tutto ciò che conseguentemente produce, diversamente dalla loro connotazione formale, richiedono uno sforzo particolare nel campo progettuale affinché si tenda sempre di più a sollecitare, stimolare, e offrire risposte ad aspettative e a comportamenti dell'abitatore dello spazio, ponendo quest'ultimo alla base del progetto stesso, attribuendogli una connotazione di valore estetico. Ci si dirige sempre più verso una relazione architettura-uomo, facendola diventare, in vari modi e diverse sfaccettature, materiale di progetto.

Architetture che rispondono, in un ragionamento più meccanicistico si potrebbe dire che reagiscono, ai comportamenti delle persone, ai loro movimenti e alle loro azioni. Tale peculiarità ha assoluta rilevanza e ha ricadute anche formali, perché condiziona l'estetica dell'edificio: sono emblematici quei casi di architettura senza uomini, in cui il progetto risulta incompleto.

Queste riflessioni trovano consenso anche nel pensiero del famoso museologo del '900 **Stephen Weil**⁴⁰, per il quale "*... i musei devono esistere per qualcuno, non per qualcosa ...*" e che ancora di più sostiene "*... senza valore sociale il museo è nulla ...*". Infatti, nonostante l'Italia sia il paese con la maggior presenza di musei, è poco diffusa una cultura di inclusione sociale del museo, che dovrebbe favorire spazi strumentali

40. A **Stephen Weil** si deve l'introduzione del ruolo sociale del museo inteso come impresa sociale in quanto il museologo americano sostiene a più riprese il valore nuovo e diverso del museo in rapporto con la cittadinanza che manifesta in molti casi disagio, divisione, esclusione e conflitto; pertanto il museo deve riflettere l'immagine di una comunità in **Making Museum Matter (English Edition) 2002**.

volti alla nascita di un nuovo sapere e all'incontro tra le persone, alla formazione delle nuove generazioni e in ultimo alla costruzione di un vivere civile. Il museo di impresa sociale introdotto da Weil trae la sua legittimità da quello che fa, piuttosto che da quello che è. Il museo oggi deve attrarre, coinvolgere, includere una categoria di persone molto eterogenea ma che sente il bisogno di scrivere una sua storia personale e condivisibile, in altre parole il museo rappresenta l'occasione di riappropriazione di uno spazio narrativo autobiografico e socialmente attivo.

Si giunge alla definizione di un ulteriore tipologia di museo identificabile in uno spazio-luogo educativo e partecipativo, che va ad identificarsi nel *museo democratico*⁴¹ definito da **David Fleming**, il quale ha la convinzione che la vita delle persone possa essere influenzata e/o migliorata dai musei, proprio perché sono investiti di questo importante ruolo come afferma in più occasioni lo storico britannico "... se falliscono, tradiscono la società...". In definitiva, secondo Fleming, il cambiamento deve essere originato dalla creazione di un nuovo modello di museo popolare, che riesca ad attrarre un pubblico che sia il più vasto possibile con strategie accattivanti, che abbattano il muro della noia e che eliminano ogni tipo di diversità, divenendo un museo permeabile, fluido e aperto, partendo dal concetto di *museo della città* per giungere ad un *museo con la città* e un *museo per la città*. Un museo capace di esprimere e stimolare la creatività, la sensibilità e la passione di una comunità, che finalmente interagisce riappropriandosi degli spazi opportunamente predisposti per la condivisione. Così facendo un museo non sarà mai uguale ad un altro, esprimendo ciascuno la propria identità e personalità, ma tutti aventi come unico comune obiettivo quello di un modello di comportamento che si configura nel **museo d'impresa sociale**.

Con questo approccio innovativo, accade che l'uomo, divenuto parte integrante del processo progettuale, condiziona in maniera determinante il museo della contemporaneità a tal punto che la sua assenza ne impedisce la corretta percezione del senso più intimo che risiede nell'architettura stessa.

Dalla originaria definizione di *Wunderkammer*, intesa come stanza delle meraviglie costruita intorno alle esigenze di un autore illuminato e mecenate, traghettatore della cultura e della conoscenza intorno all'eredità del passato, si abbandona l'idea di museo d'élite per giungere, finalmente, ad una nuova modalità di approccio di trasmissione e di partecipazione di una comunità in un territorio verso la conoscenza.

Ci si accorge, dunque, che il tradizionale rapporto forma-funzione

41. In riferimento all'idea di museo democratico è utile riprendere il pensiero espresso dal direttore dei Musei Nazionali di Liverpool **David Fleming** che afferma il valore del museo nel contemporaneo perchè "*attira una folla eterogenea, ha una programmazione varia e opera su diversi livelli, è socialmente responsabile, coinvolge il pubblico, lo fa partecipare, si basa sul dialogo, non ha paura del dibattito, della polemica, delle opinioni, ma anzi le sollecita. Un museo democratico può lottare per la giustizia e i diritti umani.*"

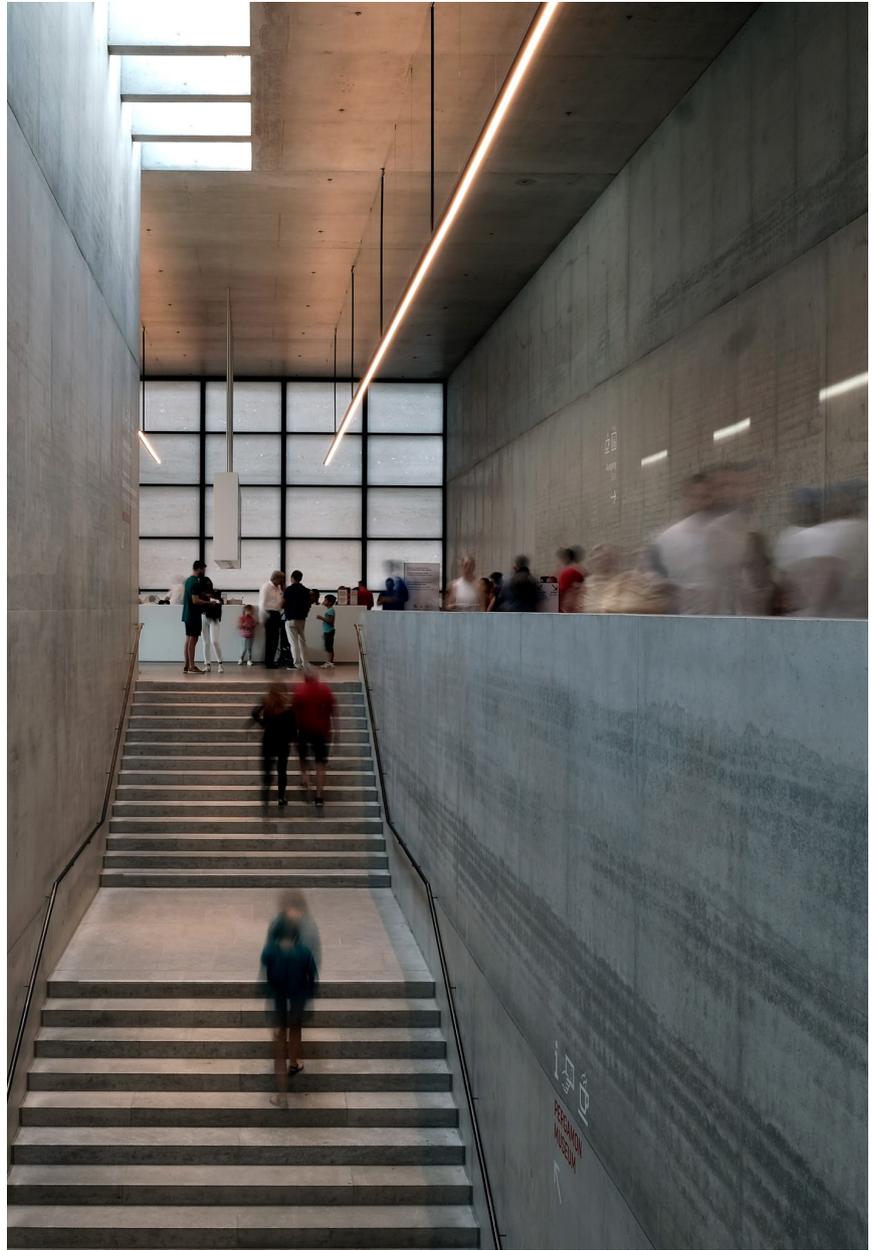


Fig. 20 - David Chipperfield, *James Simons Gallery*, Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro



Fig. 21 - *Sr. John Soane's Museum*,
Londra, Regno Unito.

Foto: © Gareth Gardner

può essere rivisto in una visione diversa, in cui il legame forte è rappresentato dalla locuzione *forma-fruizione*.

La tesi, a questo punto, verte sempre di più nella direzione di un approccio rivolto all'estetizzazione della fruizione, dove la composizione dell'architettura segue i comportamenti e le azioni che si svolgono nello spazio del museo. La fruizione, infatti, passa da semplice scopo a cui l'architettura tendeva, ad elemento strutturante la stessa, traducendosi in connotazione formale al pari degli aspetti materici, tecnologici, spaziali. Architetture intese come fenomeni estetici godibili in quell'istante perché costantemente trasformabili e in evoluzione; l'architettura dei musei si avvicina ad espressioni quasi performative ed il tempo diventa un parametro progettuale fondamentale: ecco perché si parla anche di *estetica del momentaneo*. Ma se l'architettura si avvicina ad espressioni sempre più performative, allora nell'applicazione agli spazi museali l'allestimento artistico può essere considerato una possibile occasione per trarre utili indicazioni e ampliare le potenzialità comunicative di uno spazio narrativo.

Alla luce di quanto detto si può affermare che alla definizione statica di architettura si vada oggi sempre più sostituendo una definizione dinamica della stessa. Il Moderno infatti ha sempre dato enorme rilievo al rapporto che lega forma e funzione nella configurazione dell'architettura, trascurando l'interpretazione dei comportamenti umani e sociali.

L'uomo, con la sua dimensione introspettiva, da sempre oggetto delle indagini sviluppate nelle diverse discipline, diviene perno centrale all'interno di un processo che supera l'ottica riduzionista del funzionale/dimensionale. Oggi sono le azioni, gli imprevedibili modi d'uso e di attraversamento dello spazio, a connotare i diversi approcci alla progettazione contemporanea. L'architettura si scopre così non solo condizionata dalla relazione di spazio / forma, ma soprattutto da tutto ciò che accade nello spazio legato alle aspettative dell'animo umano, soggetto attivo che vive, sente e agisce. Al pari di un'antica tendenza, che nella scena urbana ogni funzione rintracciava un corrispettivo, un equivalente nella forma, visto il loro legame atavico, oggi si afferma che l'architettura, come la città, fatta di gente, per la gente, con la gente, deve rintracciare spunti creativi che affiorano da un profondo senso di appartenenza: da un'estetica rigida, precostituita e standardizzata, si tende ad un'estetica aperta, fluida, capace di variare e di crescere in continuazione.

Quest'idea di *paesaggio fatto da azioni*, ad esempio, è stata

rappresentata molto efficacemente da **Koolhaas** nel volume *Post Occupancy*, dove sono pubblicate una serie di fotografie fatte da gente comune a gente comune, mentre si aggiravano all'interno delle sue architetture. La dimensione del progetto degli interni, quindi, è giunta alla determinazione che è necessario superare la dialettica tra forma e funzione, perché è considerata inattuale, in quanto non congruente alle aspettative dell'uomo contemporaneo, ma ipotizzare che la disciplina, si stia indirizzando verso una più flessibile e attuale modalità interpretativa del processo progettuale *forma-fruizione*.

Superando l'ossessione del controllo formale, la composizione, che tende alla messa in forma dell'architettura attraverso la sua configurazione fisica, non deve seguire meccanicamente solo gli aspetti funzionali, ma deve rappresentare una situazione di vita, una condizione contingente.

Altri aspetti fondamentali risultano essere quelli emotivi che assumono un ruolo finalmente determinante. La valutazione affettiva diventa un parametro per giudicare un'architettura più o meno riuscita. Questa concezione segna la fine dell'estetica dell'oggetto, ma anche l'inizio della poetica del coinvolgimento e dell'interrelazione.

L'*estetizzazione della fruizione*, rappresentando la massima espressione di quel carattere temporaneo ed effimero che connota le architetture contemporanee, è un ennesimo risultato di una tendenza, quasi fisiologica, perché naturale e spontanea, che evidenzia il ruolo della variabile tempo come valore di completamento per il progetto di architettura.



Fig. 22 - Akademie der Künste
Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro



Fig. 23 - **MVRDV**, *Rotterdam Rooftop Days*,
Amsterdam, Paesi Bassi.

Foto: © Ossip van Duivenbode

1.3 La nuova identità dell'interno e la spazialità gassosa

Quanto detto fin ora porta alla consapevolezza che il museo tende sempre più a spostarsi da un sistema progettuale ad un sistema processuale. In relazione a tale prospettiva di ricerca in atto, l'architettura degli interni emerge rafforzata, trovandosi ad occupare una posizione di maggior rilievo. L'attenzione verso gli interni architettonici e nello specifico degli allestimenti museali è aumentata, sia perché è ormai opinione condivisa che le trasformazioni urbane avvengono a partire dagli interni tramite processi di rifunzionalizzazione, ma anche perché la tendenza dell'architettura contemporanea porta ad enfatizzare, talvolta ribaltare, il rapporto tra interno ed esterno; l'interno viene proiettato nell'urbano e i processi d'uso vengono messi in scena. Il nuovo senso dell'abitare irrompe nella quotidianità e nello spazio collettivo e, grazie alla sovrapposizione tra dominio privato e pubblico, prende parte alla costruzione identitaria della città del XXI sec. L'evolversi di tale processo vede la scena esterna scomparire forse del tutto, a favore di una molteplicità innumerevole di scene interne. Un'ulteriore osservazione riguardo l'integrazione della fruizione nell'estetica architettonica, ha portato a dibattere sul concetto che irrompe nell'idea di museo democratico, circa l'estetizzazione della fruizione e cioè nel favorire una direzione nuova, che implementa i processi d'uso dello spazio, le azioni e i comportamenti consequenziali di un abitante lo spazio del museo, condizionando sempre con maggior peso la matrice culturale del pensiero architettonico nelle dinamiche della contemporaneità. Per questo si parla di *vita quotidiana*, cioè di un'azione concettuale che attualizza le problematiche dell'uomo che partecipa alla definizione compositiva degli spazi architettonici. Se il complesso delle aspettative e dei fabbisogni dell'uomo converge nell'architettura inevitabilmente quest'ultima offre la giusta risposta al benessere quotidiano. Con questo non si intende contraddire né tradire la tradizione dell'architettura degli interni, semplicemente proporre un nuovo punto di vista, avanzando un'idea di architettura che non solo ospita lo spettacolo della vita quotidiana, ma lo usa come materiale di progetto per definire anche l'edificio nella sua dimensione estetica⁴².

42. L'uso del termine estetica si rifà alla sua origine filosofica che la definisce non come una parte a sé stante della filosofia, ma la declina nell'aspetto della conoscenza che riguarda l'uso dei sensi. Si collega al termine coniato da **A.G.Baumgarten**, che definiva l'estetica come dottrina della conoscenza sensibile.

L'estetizzazione della fruizione induce a parlare, conseguentemente, anche di *estetica del momentaneo*. Questa è l'ennesima testimonianza di quanto la componente "tempo-r(e)ale" sia ormai un parametro fondamentale del progetto architettonico in campo museale nel contemporaneo, sempre più condizionato da caratteri effimeri mutevoli e fluidi. Se però la temporalità dell'architettura è stata

finora studiata a livello funzionale, materico e tecnologico (sono ormai approfondite le analisi sul ciclo di vita degli edifici), questa linea di ricerca né sottolinea una nuova valenza, evidenziando quanto il tempo oggi configuri anche a livello estetico un'architettura. chiarendo i nuovi ambiti di interesse sottolineando che:

"... Questo processo che va delineandosi e rafforzandosi sempre più è la reazione/risposta a quanto si sta verificato in questi ultimi decenni che si esplicita nella sostituzione delle solide comunità spaziali, legate a condizioni di prossimità, con le nuove forme di interazione sociale dei network digitali prive di un luogo fisico definito. Qui i legami tra le persone sono mobili, evanescenti, liberi dalle relazioni di vicinato. Sono legami gassosi, stimolati da interessi comuni, dalle proprietà che accomunano i vari individui, dove lo spazio ed il luogo passano da uno stadio solido ad una nuova dimensione evanescente fluida sempre più volatile perché gassosa. Ciò che li lega è uno spazio d'interazione tra realtà individuali indipendenti tra loro, uno spazio delle proprietà composto da forze attrattive e repulsive che creano un apparato percettivo e performativo ben definito ..."

Stabilito che i processi di trasformazione in atto nella nostra società hanno condizionato il pensiero e le abitudini nonché i bisogni dell'uomo, l'architettura si deve far carico di orientare la sua missione focalizzandone l'importanza ed il nuovo il ruolo che ricoprono queste dinamiche relazionali. Di fronte a tale condizione sopraggiunta, l'architettura così come si è intesa fino ad ora continua a rimanere legata a formule di carattere solido. Sorge quindi spontaneo chiedersi: come potrebbe mutare l'architettura di fronte a questa realtà in divenire? Come potrebbe coniugare la dimensione gassosa con quella materica tettonica che conserva un carattere di solidità? Siamogiuntialriconoscimentodiunaltrostadiodellasocietà, rappresentativo di un cambiamento concettuale dell'architettura che dalla modernità solida passa alla postmodernità liquida di Bauman; adesso, quindi, cosa possiamo aspettarci come ricaduta nel futuro del museo? Un atteggiamento che porterà ad una dimensione che tende alla post-postmodernità gassosa? Per Bauman la modernità è sempre stata impegnata a *"...sostituire i solidi cadenti e fatiscanti che stavano perdendo capacità di resistenza, con solidi disegnati razionalmente e forgiati nella ragione, dunque resistenti all'erosione e alla deformazione..."*. Il compito della postmodernità consiste, nell'ottica del sociologo polacco, nel focalizzare l'attenzione



Fig. 24 - **Marina Abramović**, *Time Energizer*,
Modern Art Oxford, Oxford Regno Unito.

Foto: © Fabrizio Vattieri



Fig. 25 - **Diller Scofidio + Renfro**, Blur Building, Ginevra, Svizzera.

Foto: © Norbert Hoepli

verso la frammentazione e nella messa in dubbio di ogni solidità “... senza predisporre stampi in cui versarla una volta disciolta...”. Ne scaturisce un’idea di realtà incapace di pietrificarsi in una forma stabile, rimanendo costantemente in uno stato liquido e dinamico. Ma non possiamo considerare attuali tutte le determinazioni del postmoderno, in campo socio-antropologico, nonché in quello architettonico, quasi come se fossero ancora una condizione che rappresenta la contemporaneità. Infatti se la postmodernità si connota come un periodo caotico, che ha messo in discussione tutti i valori della modernità lasciando in eredità una nuova concezione di un mondo liquefatto, allora si potrebbe dire che la crisi del postmoderno segna un ulteriore passaggio di stato verso lo stato gassoso definendo la condizione attuale come *modernità gassosa*.

Una possibile ipotesi interpretativa è espressa nel manifesto dell’**Architettura Gassosa**⁴³, che delinea un nuovo processo progettuale in cui l’architettura viene definita gassosa ricordando le proprietà tipiche di un gas, capace di invadere gli spazi, creando sempre nuove relazioni che si modificano e si adattano al luogo, beneficiandone così l’uomo, che nella sua esperienza di fruizione gode di quello stesso spazio pervaso da una materia impalpabile. Secondo questa interpretazione espressa da **Emmanuele Lo Giudice** si evince che “... l’architettura viene destrutturata e ridotta concettualmente nelle sue parti essenziali che vanno a costituire un sistema dinamico di carattere narrativo, indipendente ed atmosferico. Al centro non abbiamo più lo spazio geometrico e scatolare, ma lo spazio mobile e antropico delle relazioni ...”. Un esempio emblematico come espressione dell’architettura gassosa è l’installazione *Blur Building*, realizzata nel 2002 da Diller Scofidio + Renfro, che identifica un’architettura esperienziale atmosferica e immersiva, realizzata da un sistema di ugelli nebulizzatori che crea una nuvola di nebbia amorfa sul lago di Neuchâtel in Svizzera

La tendenza che oggi prevale è quella di smaterializzare ogni possibile legame, sia connaturato ai rapporti tra individui, sia con il contesto dell’intorno di prossimità, esteso finanche ai luoghi, al territorio, definito spesso nell’accezione più romantica di paesaggio. Tale dinamiche esaltano la volatilità e la continua trasformazione di ogni relazione di conseguenza sono più consoni all’applicabilità nei luoghi adibiti alla socialità.

Le solide certezze che erano il fondamento della realtà, così come l’abbiamo sempre conosciuta, sono state sostituite, in tal modo, da dispositivi e procedure in cui la materia dell’architettura, resa ormai gassosa,

43. *Architettura Gassosa* è un manifesto grafico di **Emmanuele Lo Giudice** che, partendo dai vari cambiamenti in atto evidenti in questi ultimi decenni, illustra una proposta concettuale, operativa, interpretativa e metodologica per l’architettura prossima e futura. Questa proposta è stata presentata per la prima volta nell’Aprile 2018 in Messico in un congresso internazionale e a Novembre 2018 Padiglione Spagnolo della Biennale di Venezia 2018 (con un workshop ed un seminario).

si insinua in qualsiasi tipologia architettonica. Tale smaterializzazione si evidenzia, in architettura, a diverse scale di applicazione del progetto, dall'urbanistica agli interni domestici, passando per gli allestimenti artistici espositivi nei musei e negli interni urbani, nelle piazze, nelle ville comunali.

Nella composizione spaziale del museo gassoso, il progetto di allestimento risulta essere evanescente, effimero, in quanto connotato da un carattere flessibile e leggero, consentendo una mutazione istantanea e temporanea capace di adattarsi, sia alle azioni che alle reazioni dell'uomo. Un'architettura che cerca di raggiungere una dimensione emotiva, introspettiva e che rispetti al contempo anche le peculiarità del luogo.

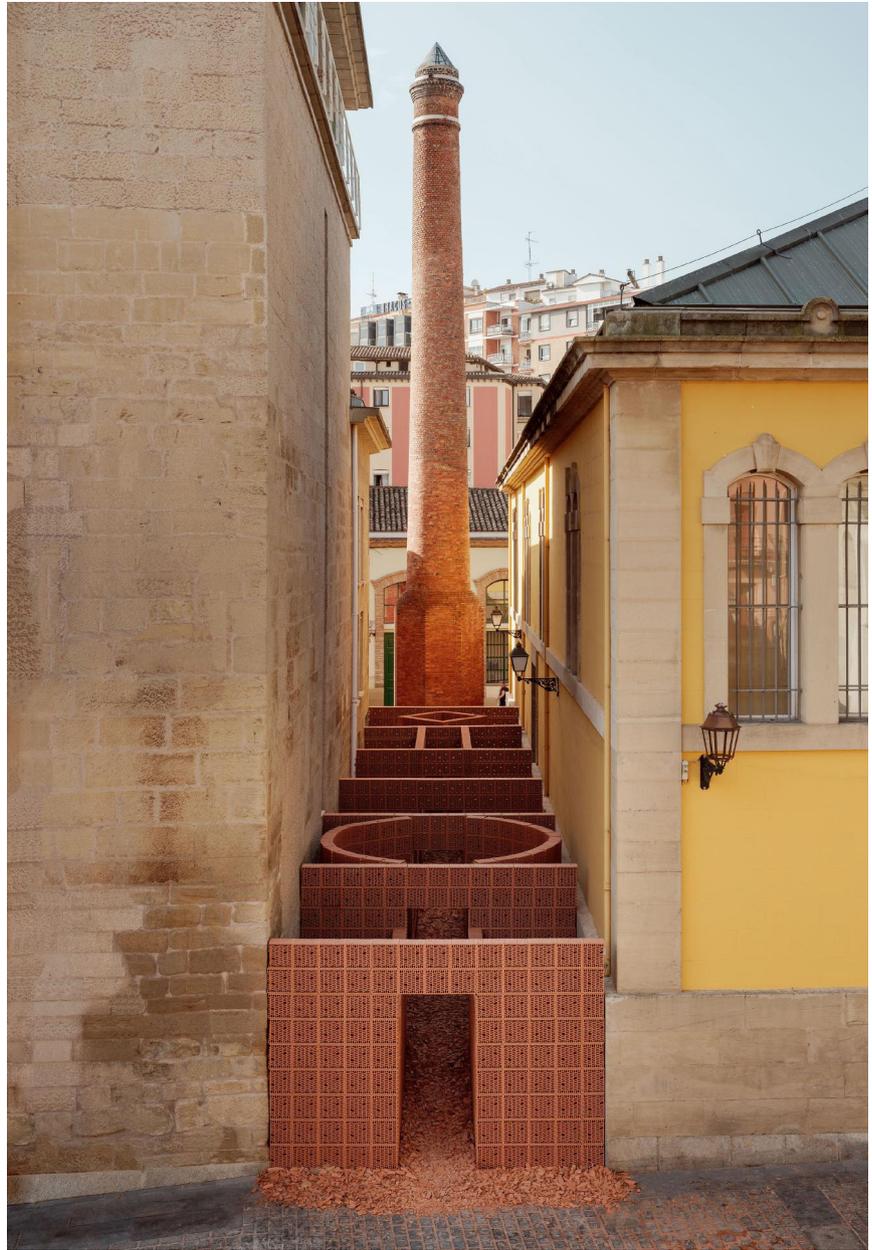


Fig. 26 - **Palma + Hanghar**, *Types of Spaces*
Logroño, Spagna.

Foto: © Luis Diaz Diaz



Fig. 27 - Il Muro di Berlino
Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro

1.4 Il movimento come itinerario emozionale

Il lavoro di ricerca prosegue con una riflessione orientata a sviluppare un pensiero critico sullo spazio degli interni inteso come spazio dell'interiorità. L'obiettivo consiste nell'approfondire il tema della spazialità museale con particolare riferimento all'idea di recinto, di margine, di intimità che appartiene originariamente allo spazio domestico. Ripensare al concetto di spazio significa investigare l'interno architettonico in relazione a quei processi che sono alla base del nostro comportamento e delle nostre percezioni, esplorando il campo delle neuroscienze, della psicologia e di quel rapporto empatico che nasce istantaneamente nel momento in cui l'individuo entra in contatto con l'ambiente grazie alla relazione tra il corpo e la mente con lo spazio architettonico.

Considerando che, come si evince nel pensiero di **Gianni Ottolini** sul tema dell'Interno Architettonico, espresso nel libro *“Architettura degli Allestimenti”* a cura di **Roberto Rizzi**, già da tempo abbiamo superato la forzosa dialettica dello spazio inteso come margine solido e corpo aeriforme, spostando l'attenzione al campo semiologico in cui lo spazio delimitato dai suoi margini non considera più il suo interno come *“significato”* dell'architettura, ma piuttosto come *“significante”* del senso, come mezzo attraverso il quale viene *trasmesso il contenuto come significato*. Ma quando si parla di significato come contenuto, a cosa ci si riferisce?

Interessante è la trasposizione dal concetto di *“parola”* a quello di *“architetonico”*. La parola è un veicolo, un involucro che permette ad un contenuto di viaggiare così come i nostri contenuti hanno bisogno di involucri per viaggiare. Le lettere sono tutto ciò che permette alle parole di attraversare lo spazio ed arrivare ad altri individui. Le parole sono dei veicoli, hanno cioè un involucro esterno e dei contenuti, ma, devono fare sempre i conti con il contesto culturale che porta il contenuto ad avere significati differenti. La stessa parola *architettura*, nel parlare comune, non risponde di certo all'idea di architettura di Vitruvio, eppure usiamo da sempre lo stesso vocabolo, così che torna fondamentale il superamento del concetto di **dualismo contemporaneo** che spinge a superare la dicotomia *interno/esterno, contenuto/contenitore*, in modo da tenere sempre in relazione l'involucro e il suo contenuto. Utile, in questo contesto del ragionamento, è riportare il pensiero di **Renato Rizzi**⁴⁴, teorico e insegnante di progettazione architettonica presso lo IUAV, che, spiega l'origine etimologica della parola Architettura come sintesi di due aspetti dialogici della composizione architettonica.

44. Nell'ottobre del 2016 in un evento tenutosi a Udine, dal titolo *“Mimesis Festival”* promosso dall'associazione culturale “Territori delle idee” in sinergia con la casa editrice Mimesis, è emerso un interessante dibattito sui temi dell'arte, dell'architettura della filosofia e del diritto dalla particolare ricaduta in termini sociali inclusivi e divulgativi. La testimonianza dell'architetto docente ha orientato il pensiero filosofico intorno alla definizione di *Architettura* come sintesi di *Archè* e *Technè*, evidenziando attraverso quattro termini (la parola, l'architettura, la persona, l'esperienza) alcuni elementi archetipali della sua poetica e del suo pensiero teorico.

“...la parola architettura ha a che fare con due dimensioni del sapere che sono fondamentali, la technè che lavora sulle cose concrete e tangibili, e l'archè quella radice che ti dice che nella parola architettura risuona un sapere indominabile, noi non possiamo dominare la verità, la bellezza, la bontà noi possiamo solo interpretare questi indominabili. La technè lavora su ciò che è visibile, l'archè lavora su ciò che è invisibile che lavora sugli indomabili e sono molto più potenti del visibile e del dominabile della technè...”

In questa nuova visione dell'architettura, l'interno museale diventa portatore di senso, improntato sulla centralità della figura dell'uomo, fruitore dello spazio e del sistema di relazioni anche mentali che ne scaturiscono. La comunicazione come strumento divulgativo della conoscenza e dell'arte diviene costruzione di uno **scenario di senso**, capace di garantire anche una condizione di benessere psicofisico, in quanto risulta essere portatore di un messaggio di valore culturale.

L'interno, grazie a questa particolare dimensione, cessa di essere considerato solo **vuoto**⁴⁵ da occupare acquistando una nuova dimensione attiva all'interno della quale anche il binomio *corpo/mente*, a sua volta, smette di essere un semplice riempimento. Lo spazio vuoto, quindi, assume una dimensione di *presenza di un'assenza*, carico di spiritualità e ricettività come *accumulatori di sentimento*. L'architettura museale si conferma il luogo per eccellenza di uno spazio esperienziale, in cui il dinamismo si integra in un testo narrativo la cui comunicazione si rafforza attraverso la forma dello spazio. Il concetto di fisicizzazione dell'esperienza si viene a introdurre nel progetto architettonico in cui si crea l'idea di uno spazio- palcoscenico per nuove forme di curatela, e per aggiungere “pratiche orientate alla rottura di modelli interpretativi consolidati, stimolando nuovi punti di vista, e incoraggiando modi diversi di produrre cultura”⁴⁶.

Gran parte del mondo contemporaneo è fagocitato dal desiderio del visibile, del tangibile, posseduto spesso dalle manie autoreferenziali dei progettisti che gli impediscono di cogliere nel vuoto quel sistema di relazioni interiori e spirituali, impedendo di considerare la sua parte meno evidente ma contraddistinta da quello spazio mentale ed interiore legato ai desideri, ai bisogni, alle sensazioni, ai sentimenti ed al sentire empatico dell'utente. Nel contemporaneo la sfida principale deve consistere nel puntare al cuore pulsante dello spazio, ingenerando un itinerario emozionale, delimitato dai suoi margini come creatori di uno spazio contraddistinto da una categoria di internità che permette all'uomo di fruirne nella sua singolarità.

45. **Renato Bocchi** professore ordinario di composizione architettonica IUAV, autore di *La materia del vuoto*, 2018, Universalìa editore.

46. **Luca Basso Peressut** in *Musei: Architetture 1990-2000* Editore Motta Milano.

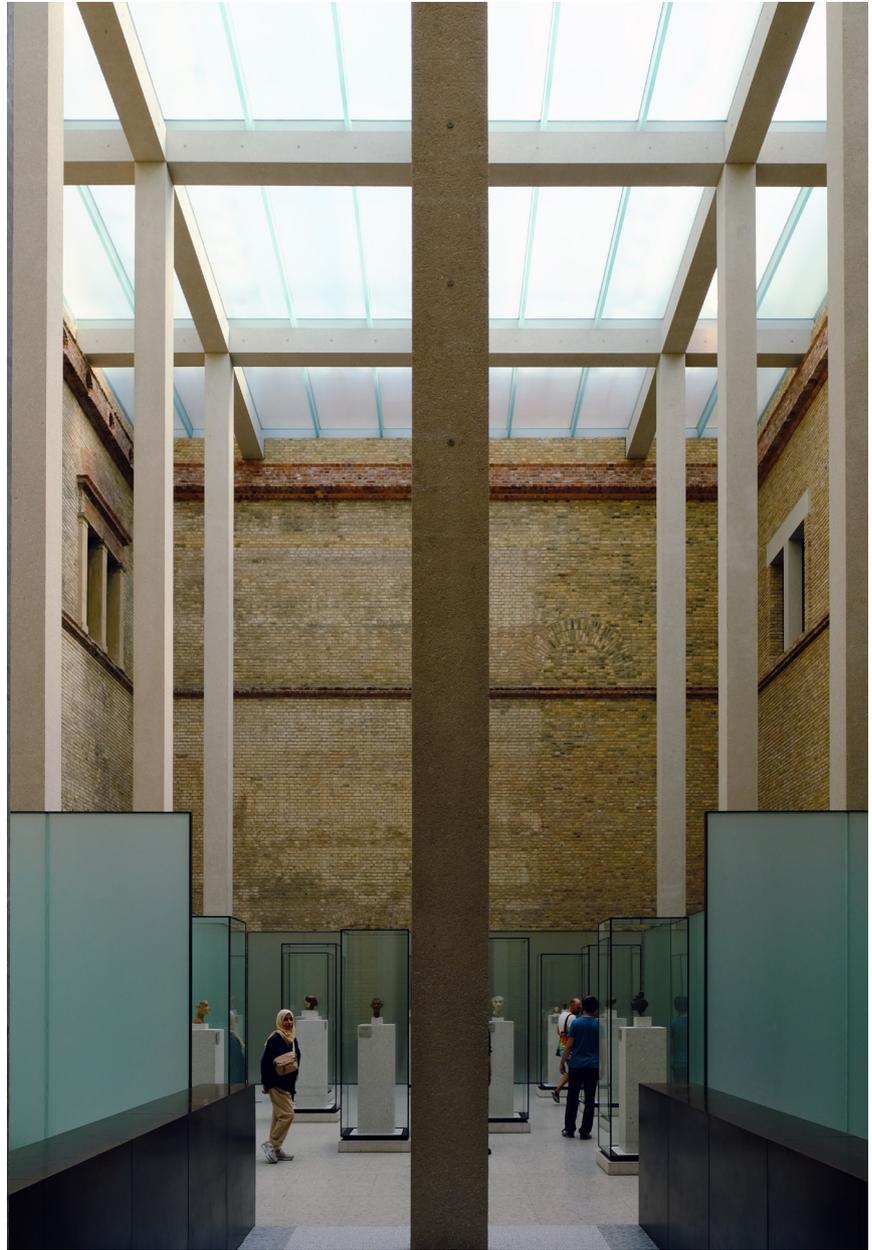


Fig. 28 - *Hamburger Bahnhof*
Amburgo, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro

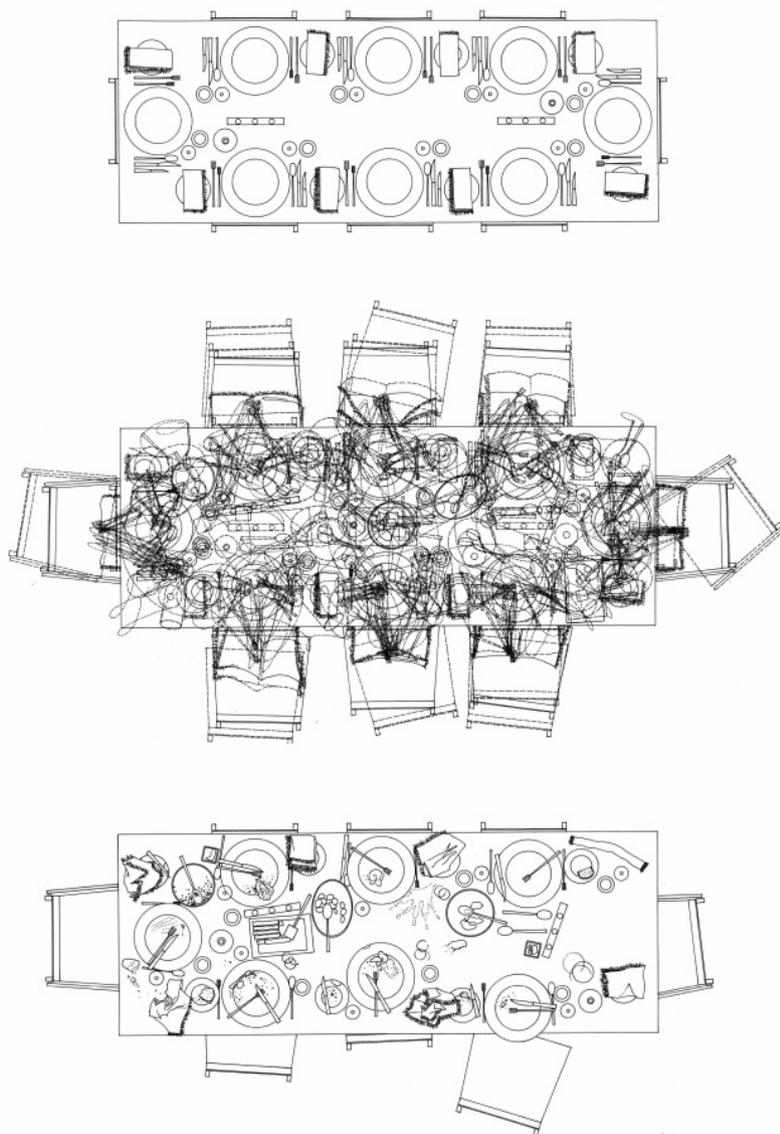


Fig. 29 - "The rituals of eating"
"...I rituali messi in scena sul piano del tavolo da pranzo sono simili a quelli della vita domestica..."

Disegno: © Sarah Wigglesworth

Riconsiderando l'idea di margine ci si ritrova sempre circoscritti, sempre all'interno di uno spazio che può risultare più o meno accogliente in relazione alla capacità di muoversi nel vuoto i cui limiti, margini, possono essere più o meno visibili e chiari e si può solo passare da un qui a un là, da un dentro a un fuori. L'idea di una stretta relazione tra il museo, la città storica e l'uomo attraverso concetti quali il dinamismo, la percezione sensoriale, è data dalla tendenza espressa in campo museologico ⁴⁷ che privilegia attraversamenti e collegamenti visivi e spaziali, nonché distributivi e funzionali, caratterizzando le qualità spaziali del museo reso permeabile. Si va a creare una condizione di continuità del museo con l'ambiente circostante, ponendo una maggiore attenzione sul tema dell'accessibilità, riconsiderando percorsi e ingressi dove traspare la volontà di un'apertura, di un'integrazione con la quotidianità, con le persone attraverso un percorso informale. Il museo non deve contenere al suo interno uno spazio pubblico, ma bensì deve essere parte di uno spazio pubblico, come sviluppare un progetto nel progetto, un museo dalla base fluida, porosa e permeabile, dove l'abitatore viene invogliato quasi obbligato ad attraversarlo anche senza necessariamente viverlo. Introducendo questi elementi di flessibilità e di imprevedibilità si instaurano migliori relazioni incentrate sul dinamismo, che inducono ad un itinerario emozionale come se il museo abbracciasse la comunità di un territorio, come mai è accaduto prima, assumendo l'aspetto iconico di spazio aperto sia per i visitatori che per gli esploratori urbani ⁴⁸.

Ma che sia un "interno architettonico" o "interno urbano" (**Renato De Fusco**), la prerogativa principale è quella di accogliere l'uomo dentro i suoi margini attraverso divisori che come diaframmi sensibili lo articolano al suo interno, uno spazio aperto per l'accoglienza e l'insediamento umano.

Inevitabile è il collegamento concettuale di "**spazio primario**"⁴⁹ di **Carlo De Carli**, inteso come lo "**spazio delle prime relazioni**" o meglio lo spazio del gesto dove raccogliersi ed accogliere; l'interno non è contraddizione dell'esterno, è un interno temporaneo come ogni altro evento architettonico; parte umana, chiusa apparentemente da muri fisici o diaframmi mobili che rispondono anche alla necessità di proteggere l'uomo nel raccoglimento necessario così che ne definiscono un ambiente fisico, persino di limitata dimensione, già capace di essere completo, seppure come parte.

Lo spazio primario non è contrario al "di fuori" e non ha neppure dimensioni grandi o piccole; è una continuità che assume aspetti e significati diversi; è una consistenza singolare di un momento; è una

47. **Kali Tzortzi** professore associato di museologia al Department of Culturale heritage Managment & New Technologies Patrasso.

48. *Flâneur* è un termine francese coniato dal poeta **Charles Baudelaire** che rappresentava il gentiluomo che vaga oziosamente per le vie cittadine provando emozioni nell'osservare il paesaggio.

49. **Carlo de Carli**. *Architettura. Spazio primario* Hoepli Milano, 1982

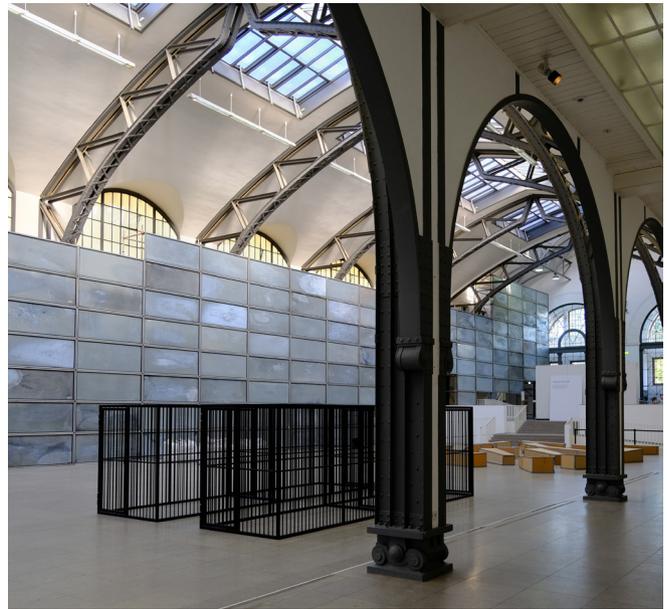
condizione umana del vivere, riferita nel nostro caso al termine di “cavità architettonica” o semplicemente di “interno” nell’Architettura; il quale interno non taglia il procedere delle cose e va per sé stesso considerato, dimensionato, aperto architettonicamente: perché è aperto come essenza. *“L’Architettura è fare la finestra perché entri aria e luce, perché l’affacciarsi al mattino, l’aprire, e il chiudere la sera, sia niente e tutto...”*. Il tentativo di caratterizzare lo spazio museale alla stregua di uno spazio domestico è una tendenza del progetto del museo del XXI sec. in cui oltre alla personalizzazione, si segue anche il principio di domesticità diffusa. Lo spazio dell’interno non si concretizza come semplice controparte dello spazio esterno ma come lo spazio dell’interiorità, intriso del vissuto dell’esperienza umana, lo spazio delle connessioni all’interno del quale si muove un soggetto capace di cogliere queste relazioni grazie alla propria percezione sensoriale del suo pensiero ed al rapporto con il suo corpo e la sua psiche.

In quest’ottica, dove l’architettura è intesa come disciplina al servizio dell’uomo e del suo benessere psico-fisico, diventa fondamentale pensare al progetto in maniera trasversale attraverso ulteriori discipline che permettano di comprendere l’aspetto psicologico dell’uomo in rapporto allo spazio circostante.

Se continuando a ricavare spunti di riflessione critica desunti dalla letteratura scientifica nel campo della domesticità, il museo deve accogliere, ospitare e favorire la riappropriazione di spazi di inclusione così come avviene nella camera da pranzo che da sempre custodisce l’archetipo del *convivium*.

Per **Emmanuel Lévinas** l’abitazione è la condizione, l’inizio dell’attività umana, in tal senso la dimora oltre ad assolvere ad una funzione di servizio è anche il luogo del raccogliersi, dell’intimità e della ricerca di sé.

La semplice tipologia architettonica, che configura l’abitazione come isolamento dall’esterno, non deriva naturalmente dal raccoglimento interiore, ma diventa casa solo a partire dal raccoglimento, un luogo mentale che scaturisce dall’interiorizzazione e dal ritrovamento del proprio sé all’interno di essa; l’Io alla ricerca della solitudine si nasconde in una stanza segreta come trionfo della soggettività. Seppure il ritrovamento della *stanza segreta* costituisce un luogo della psiche prima che dello spazio, non bisogna trascurare l’importanza del luogo fisico dove la propria interiorità prende forma. Ogni spazio, ogni cantuccio, ogni stanza felice dove l’uomo ama rannicchiarsi alla ricerca della propria intimità e felicità, intese come



Figg. 30, 31 - *Hamburger Bahnhof*
Amburgo, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro



senso di protezione, rappresenta lo spazio della casa che non si può ridurre ad un puro formalismo architettonico, diventando supporto per la psiche di chi vive lo spazio in cui abita.

Già **Gaston Bachelard** nei primi del '900 con il concetto dell'*esperienza topofilica* coniuga il valore umano degli *spazi di possesso*, degli *spazi amati*, degli *spazi lodati al valore protettivo*.

Se si ripensa agli interni architettonici, si può notare che vi sono ambienti naturalmente destinati a raccogliersi come la stanza da letto, il bagno, lo studio, *l'ingle-nook*; dei microcosmi, degli *"interni negli interni"* come spiega **De Fusco**, *"una stanza è definibile come l'insieme architettonico di un vaso e di un involucro essa può altresì includere un organismo, composto a sua volta da un vaso e da un involucro...al pari di scatole cinesi...chiudono come cerchi concentrici intimità dentro intimità"*, un luogo del sottospazio a misura d'uomo. L'analisi dello spazio intimo può confluire, secondo il metodo fenomenologico, ad un concetto legato all'esistenza, che è demarcata dall'esperienza vissuta come fenomeno ricevuto ed esplicito. Basti pensare come il fenomeno dell'immaginario, di cui tutt'oggi ne risentiamo l'influenza, diviene predominante nella produzione di nuove immagini collettive. Queste prerogative fondamentali, permettono il divenire interpretante degli spazi interni, sia in chiave "metafisica-fisiologica" che "estetico-psicologica". Infatti, tale estetica ermeneutica novecentesca, si manifesta nel senso di un'identità meno marcata ed invece indefinita, in cui il ruolo del concetto semantico consente l'interpretazione soggettiva "dell'impuro" e del "vago", attribuendo un senso fluido al pubblico nel campo di una lettura semiotica. Questa espressione poetica va rintracciata, come rapporto al costruito, come dominio della ragione e della sensibilità, in cui la *poiésis* è propriamente un'attività etimologicamente declinata all'interpretazione "aperta". Emblematico è l'esempio del dipinto di **Antonello da Messina**, *San Girolamo nello studio*, in cui il sistema di arredo composto da un "mobile-abitacolo" si trasforma in un luogo mentale, annullando il limite tra esterno ed interno.

Oggi, nell'era della globalizzazione, in cui il processo scientifico-tecnologico sembra aver superato ogni frontiera mettendo in crisi il concetto di confine così come quello dei diritti umani, di libertà e di democrazia, nell'ambito dell'architettura dei luoghi dell'istruzione, il cui edificio per eccellenza è il museo, da intendersi sempre più *foro* e non *tempio* (cfr. Duncan Cameron, "The Museum, a Temple or the Forum"), è necessario ridefinire un orizzonte di senso per meglio calibrare l'estensione della libertà, la portata dei desideri e l'esperienza estetica di ogni uomo.

Fig. 32 - *Cercando Lisbona*
Lisbona, Portogallo.

Foto: © Luciano D'Inverno



Fig. 33 - **Franco Albini**,
Gallerie comunali Palazzo Bianco, Genova.

Foto: © Paolo Monti (1908-1982)

2.1 La multisensorialità e l'immateriale

Dopo l'analisi del museo sviluppata nel primo capitolo, affrontata sotto gli aspetti sociologici, antropologici e psicologici, in stretta correlazione con l'architettura ed il suo corpo, inteso come materia e spazio, il lavoro di ricerca adesso prende in esame e sviluppa questioni incentrate sull'apporto del digitale/immateriale nella configurazione/determinazione del museo del futuro.

Il museo reclama sempre di più un ruolo sociale e civile della sua architettura in rappresentanza dell'identità culturale di una comunità. Si è assistito ad un'evoluzione del suo ruolo in prima istanza di spazio aristocratico (*wunderkammer*), rappresentativo e autoreferenziale, ad un secondo, alla fine del XX secolo, in cui l'architettura museale si misura nell'esercizio di pura cosmesi o packaging, al fine di tradursi in pura operazione di stile per realizzare solo un **landmark**, un **museo icona** in cui la matrice generativa scaturisce principalmente dalla società dei consumi e da un turismo merceologico. Se nell'immediato dopoguerra e per soli 25 anni circa, la scuola museografica capeggiata da grandi maestri architetti come **Franco Albini**⁵⁰, **Carlo Scarpa** e **Ignazio Gardella**, recuperava la centralità dell'interno architettonico, sacralizzando lo spazio rarefatto per un *museo solo interno* e affidando un nuovo ruolo al rapporto collezione/unità spaziale/utente, oggi sopraggiunge un fattore culturale dirompente e innovativo, che si insinua nel rapporto preconstituito e ne scalfisce quell'antico e consolidato equilibrio: il digitale⁵¹.

Il ruolo della tecnologia, che lo stesso **Giuseppe Samonà** eccepisce nella fase giovanile di Albini (1930-50), che lo aveva visto impegnato in allestimenti mostre e fiere, rappresentando i tratti essenziali degli spazi espositivi, diviene *strumento del fare* in una logica della prassi quasi come se le esili strutture sfidassero le potenziali vibrazioni dei materiali e la loro leggerezza sottesa, l'odore del silenzio e il colore delle passioni attraverso griglie ripartite orizzontali e verticali; gli oggetti sorretti da bianche aste metalliche interpretano poeticamente il segno del tempo in una costruzione di una identità storica che guarda al futuro. Anche **Manfredo Tafuri** nel descrivere gli allestimenti nella Triennale a Milano dichiara che “*la severità albiniana allude ad un'essenza senza mai sconfinare nel tragico.*”

Manca a questo punto una riflessione approfondita circa l'apporto della tecnologia strettamente collegata al mondo del digitale, e, pertanto,

50. In riferimento alla definizione di *terzo tempo* del museo **Franco Albini** intendeva una precisa fase di sviluppo della museografia nell'immediato dopoguerra in cui la cultura del progetto museale privilegiando l'invaso favoriva l'unità spaziale ponendola in dialogo con la collezione ed esaltandone il valore significante. 51. Fin dall'inizio del XXI secolo, nel campo dell'economia globale, la diffusione della cultura digitale accentua il fenomeno della condivisione della conoscenza, che produce un'idea per il futuro di un museo aperto improntato sul modello della condivisione in cui la città ed il territorio ne divengono coprotagonisti. 52. **Junya Ishigami + associates**

53. **Andreas Rumpfhuber** in *Into the Great Wide Open*, (2018)

è apparso necessario integrare aspetti e problematiche che appartengono alla dimensione dell'immateriale in campo architettonico.

Ma che forma ha l'architettura immateriale? L'architettura immateriale non ha muri o partizioni, non definisce un dentro e un fuori, ma è composta piuttosto da spazi interni fluidi, in cui funzioni ed elementi della composizione architettonica sono densi e in molti casi rarefatti, come ad esempio nei laboratori *Kanagawa Institute of Technology – KAIT*, workshop in prossimità della città di Tokyo⁵².

L'idea di uno spazio plasticamente definito ma senza margine, limite, perimetro, non sminuisce il senso dell'interno architettonico, che, al contempo, attraverso l'uso di linguaggi analogico-digitali è capace di rimandare ad uno *spazio altro*, che lega l'interiore dell'individuo alla scena urbana. Immaginare una dimensione intima in uno spazio pubblico è un tema affrontato da **Carlos Martí Aris** che, mettendo in connessione l'interno con il paesaggio, favorisce un'intensa e vitale relazione dell'architettura con la natura, manifestando così un potente *atto culturale*.

L'interno architettonico come medium tra *spazio* e *luogo* tra *territorio* e *paesaggio*.

Il progetto museale cambia continuamente il suo carattere distributivo in funzione del programma d'uso, funzionando come un sistema al contempo sia iperconnesso che configurabile dagli utenti che vivono l'unità dello spazio stesso. Questo primo esempio rappresenta “*un centro nevralgico di traffico, un raccordo senza confini, [...] una traccia immateriale*”⁵³ al pari della prima sperimentazione di bolla trasparente⁵⁴, architettura nel paesaggio del celeberrimo progetto mai realizzato *Fun Palace*⁵⁵. Se la ricerca si rivolge verso il controllo e la definizione di uno spazio di un interno museale gassoso⁵⁶, allora, pur riconoscendo all'architettura la sua natura primigenia di protezione e di benessere per l'uomo, bisogna inevitabilmente approdare ad una probabile ipotesi dialettica in cui lo spazio fisico e quello del digitale iniziano lentamente a coesistere.

*“...Circoscrivendo il campo d'analisi all'ambito dell' “esporre cultura” in musei e mostre, pensiamo a come si sono trasformate le pratiche del progetto espositivo nell'arco di un secolo: dalla pura e semplice messa in mostra di artefatti, al crescere degli apparati descrittivi al contorno, alla diffusione dei dispositivi multimediali, agli ambienti immersivi, alla realtà aumentata, alla performatività, all'interattività...”*⁵⁷

Nel XXI secolo, infatti, si considera centrale l'apporto delle tecnologie digitali e dei nuovi media, che hanno invaso tutti i campi della conoscenza, e ne consegue, quindi, che la cultura del progetto debba tenere conto

54. **Hans Hollein** (1934-2014) architetto austriaco vincitore del premio Pritzker (1985), privilegia la dimensione emotiva in architettura con un particolare taglio psicologico.

55. **Cedric Price** (1934-2003) architetto delle avanguardie britanniche che influenzò il gruppo *Archigram* autore del progetto di un edificio altamente tecnologico con destinazione ludica.

56. **Emmanuele Lo Giudice** *Manifesto dell'architettura gassosa*.

57. **Luca Basso Peressut**, *Allestimenti e Musei nell'età della comunicazione globale*, in *Mettere in scena. Mettere in Mostra*, p. 100.

58. **Juhani Pallasma** in *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*. Jaca Book, 2007, Milano.

59. Il museo multimediale del Novecento M9 di Mestre.



Fig. 34 - Junya Ishigami, Kanagawa Institute of Technology, Tokyo, Giappone.

Foto: ©Naoya Fujii



Fig. 35 - Ludwig Mies van der Rohe, Neue Nationalgalerie, Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro

di uno spazio da intendersi ampliato attraverso l'attivazione di un nuovo processo di ibridazione, in cui bisogna privilegiare sempre la centralità dell'uomo, come strumento per umanizzare lo spazio.

Uno dei fattori che ha gran peso nel processo di progettazione dei nuovi spazi allestitivi museali è il concetto di multisensorialità, a cui si accede anche attraverso l'uso del digitale. Essa esprime una pluralità dei linguaggi, che sovente si utilizzano in architettura, con nuove implementazioni che esulano dall'**oculocentrismo**⁶⁸, inoltre, la multisensorialità favorisce la perdita del privilegio di ciascun singolo senso e, al tempo stesso, la rottura dei differenti confini. Tale condizione di fusione, coinvolgendo la sfera della sensibilità, va a toccare la parte interiore, introspettiva, spesso silenziosa, nonché archetipica dell'uomo. Essa svela territori più delicati ed opposti al dominio del visibile, del toccabile, del quantificabile, in altre parole la componente più impercettibile, in quanto frutto di un sistema variegato e complesso. Un' integrazione tra varie sensibilità rintracciabili nella conoscenza diretta da parte dell'uomo *abitatore* del museo che si traduce in un'esperienza estetico-artistica; solo in questo modo è possibile interpretare l'idea di multisensorialità tradotta in spazi che sempre di più si connotano in ambienti sensibili, in cui sono presenti installazioni interattive ed in cui l'aspetto visuale è condizionato a ricoprire una posizione di minore rilievo rispetto all'insieme dell'esperienza fenomenologica e cognitiva⁶⁹.

La commistione tra immateriale e multisensoriale nel museo contemporaneo, oltre a una moltitudine di coinvolgimenti percettivi basati sul piano fisico, si concentra sull'aspetto mentale e introspettivo. Ciò significa privilegiare le condizioni che favoriscono l'incontro tra sensibilità, emozioni e sensazioni di vario natura e ordine. Nell'interpretazione dello spazio interno museale avviene un processo di *sinestesia*⁶⁰, che ben interpreta la complessa alchimia del nostro quotidiano e che si riflette nell'esperienza museale. Il vero potere di questo nuovo approccio è quello di abbandonare, anche solo per qualche ora, il senso della vista, acuendo, riconducendo e affidando alla sfera della percezione, il ruolo di riconoscimento e/o d'interpretazione dell'opera d'arte. Se in passato la cultura del progetto dell'interno si era avvalsa delle determinazioni epistemologiche e filosofiche sviluppate nell'900 intorno alla fenomenologia della percezione, è necessario orientare la ricerca verso l'innovazione delle scienze neurologiche.

L'elemento distintivo di un *itinerario emozionale* vissuto nel museo, risiede nel coinvolgimento partecipativo attivabile anche attraverso processi informatici interattivi. La modalità di sollecitazione sensoriale si esplica mediante la creazione di particolari occasioni per stimolare la sensibilità e la capacità intellettuale, per poi esternare una dimensione personale

60. In riferimento agli studi neuroscientifici ripresi verso la fine del XX del secolo **Richard Edmund Cytowic** neurologo, buddista zen, ed autore del "romanzo neurologico" *The Man Who Tasted Shapes*, del 1993 ha dimostrato che l'esperienza sinestetica è una capacità d'espressione di una sensibilità umana superiore agli altri esseri viventi.

61. Henry mallgrave *L'architettura e le neuroscienze. L'empatia degli spazi*.

62. Nell'era della diffusione capillare di internet, lo strumento del web 2.0 e dei social network rappresenta un passaggio obbligato e utile ai fini dell'implementazione dell'offerta museale in un mercato globale e competitivo come sta diventando quello dei musei e delle organizzazioni culturali.

che coincide al *sentire nuovo* delle persone. Le molteplici stimolazioni agiscono sulla dimensione psico-percettiva strettamente connessa all'empatia, divenuta, oggi, attuale e sempre più in uso nel dibattito architettonico⁶¹.

In molti interventi di rifunzionalizzazione degli spazi museali si attivano processi di sensibilizzazione e di co-partecipazione, che potrebbero infondere un maggior senso di responsabilità sia civile che sociale. Nasce così un'occasione utile a rendere il visitatore/prosumer parte attiva e responsabile di un progetto di strategia culturale. L'interattività può offrire una grossa opportunità soprattutto quando non si propone come esibizione di un dispositivo, ma come emulazione, disvelamento di un'espressione di una particolare interpretazione d'arte.

L'interno museale, che circonda l'uomo, è condizionato da una costellazione di oggetti, quali gli smart object o i device, e di sistemi interattivi come, ad esempio, il cloud ed il web, che rappresentano i più efficaci strumenti di divulgazione e d'interazione⁶². Le necessità di comunicazione obbligano a intraprendere un percorso originale nella revisione del museo legato al concetto di architettura gassosa.

Lo spazio è una dimensione centrale nella vita di tutti i giorni. Le persone vivono e interagiscono nello spazio, le loro azioni assumono un valore, un senso, un'intenzione in base al contesto, alle comunità ed alla dimensione locale o globale in cui ci si manifesta.

Dalla fine del secolo scorso, per mezzo di Internet e delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il concetto stesso di spazio ha subito un'ulteriore trasformazione, rimodulando la forma dei suoi legami con la società secondo i modelli e le possibilità che le ICT⁶³ stesse hanno consentito.

La consuetudine a *costruire spazi virtuali* si traduce nella perdita del senso di margine, di confine e di limite, che l'uomo acquisisce dall'esperienza fisica travisando i rapporti di relazione che esistono tra uomo/uomo, tra uomo/oggetto e tra uomo/spazio, così come espresso nel pensiero di **P. Levy**.

"La virtualizzazione non è una derealizzazione (...) ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione: anziché definirsi fundamentalmente attraverso la sua attualità (una "soluzione"), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico"⁶⁴

Sono nati nuovi ambienti di interazione che hanno portato i gesti quotidiani del singolo e le azioni delle collettività a trovare compimento al di là di spazi reali, rappresentati dal cyberspazio e da nuove forme di realtà aumentata, un fenomeno iniziato con la nascita del concetto di cyberspazio

63. ICT Information and Communication Technologies, tecnologie per l'informazione e la comunicazione rappresenta lo strumento più in uso dagli anni '90 per gestire informazioni on-line, reti sociali, domotica, realtà virtuale e trasporto automatizzato. Tutti questi fattori influiscono amplificando, in senso positivo, la realtà operativa aiutando e affiancando l'uomo nelle sue pratiche di vita quotidiana.

64. **P. Levy**, in *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, filosofo francese che esprime una favorevole convergenza tra l'attualizzazione e la virtualizzazione, dimensioni capaci di coesistere per migliorare la conoscenza e la curiosità dell'uomo del XXI secolo stimolato dalla *Lifelong Learning*.

65. **Studio Azzurro** è un gruppo di artisti che sfruttano la tecnologia utilizzando la luce come materia prima per produrre le condizioni espressive e artistiche sperimentando l'immateriale e l'intangibile creando ambienti sensibili.



Fig. 36 - Canova Napoli,
Museo MANN, Napoli.

Foto: © Carmine Ugon



Fig. 37 - *James-Simon-Galerie*, David Chipperfield
Centro di accoglienza complesso museale *Isola dei Musei*, Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro

e dei mondi virtuali della rete. Tali ambientazioni alterano la realtà fruita dal soggetto, inserendo nel suo campo di percezione una serie di accessori virtuali, che forniscono informazioni supplementari sull'ambiente reale aumentando, di fatto, la capacità di comprensione da parte del soggetto stesso. Tali supporti "smart" hanno orientato l'uomo e la fruizione dello spazio, da intendersi sia privato che pubblico, in una direzione complessa e polimorfa, mutando le regole tradizionali delle relazioni tra individui, oggetti e luogo.

Questa evoluzione, inoltre, permette un'ulteriore condivisione di conoscenze ampliando la possibilità di costruzione del sapere.

Ci si muove in una complessa rete di dinamiche relazionali tra individui ed oggetti che, comunicando tra loro, permettono uno scambio di conoscenze. In architettura questa contaminazione ha assunto una piena maturità e si concretizza principalmente nei luoghi di costruzione del sapere, dove è necessaria una funzionale interazione tra il reale ed il virtuale. Nelle scuole, nei musei, nelle gallerie d'arte, nei parchi archeologici, la costruzione e la condivisione del sapere diviene strumento sperimentale, che rende l'uomo co-protagonista. In questo contesto trovano facile campo di applicazione le teorie dell'architettura gassosa, che fanno da collante tra interno e interiorità e tra materiale e immateriale. Con l'avvento delle nuove tecnologie di visualizzazione cerebrale a supporto delle nuove scoperte neuroscientifiche applicabili al progetto di architettura, è possibile fornire all'utente uno spazio del benessere, legando mediante le loro caratteristiche interdisciplinari l'architettura, la psicologia, la semiotica, l'antropologia, la filosofia, con il digitale, che diventa strumento opportuno per il controllo e la gestione della fase sperimentale e comunicativa dello spazio museale.

Per l'uomo lo spazio non è mai neutro, richiede sempre un'occasione di personalizzazione che risulti ricca di pulsioni, di emozioni e sensazioni. Tutto ciò spinge il progettista a confrontarsi con altre discipline, come l'ergonomia, la prossemica, la sociologia e la psicologia ambientale, univocamente coese e funzionali alla definizione di un progetto che lavori a diverse scale sugli aspetti psico-emotivi. Il museo, che per definizione è lo spazio della formazione, oggi diviene anche lo spazio della condivisione nella cui configurazione organizzata emergono elementi influenti, che contribuiscono a contrassegnare le relazioni con il mondo ed il complesso sistema educativo in cui esso è inserito. Una nuova generazione che si sta affacciando sulla scena europea mette in campo una tipologia di architettura dell'istruzione, improntata sull'utilizzo consapevole e la diffusione matura delle tecnologie digitali applicabili dalle scuole ai musei, dalle gallerie d'arte ai laboratori creativi.

Di conseguenza torna necessario ripensare alla gestione degli spazi

negli ambienti della formazione, utilizzando i nuovi strumenti di apprendimento, che vanno accompagnati e sostenuti da un ripensamento dello spazio-formazione, che deve risultare idoneo a supportare tale sviluppo. Il museo si apre alle scuole che, a fronte della diminuzione delle ore didattiche frontali e della didattica tradizionale in favore di workshops e attività manuali, dove le tecnologie digitali assumono un ruolo centrale, devono essere ripensate con un approccio integrato capace di piegare le logiche spaziali ai nuovi indirizzi pedagogici e sociali, interfacciandosi anche con attività in laboratori creativi extra plesso scolastico.

E' necessario superare i modelli di classe tradizionale in favore di uno smart space fluido. Così come descritto nei nuovi protocolli di intesa tra le scuole e i musei, anche nell'ambito specificamente museale si attivano dei laboratori sociali per la sperimentazione e l'inclusione. I musei, nel panorama internazionale, diventano dei centri per l'innovazione, in quanto le tecnologie interattive e digitali sono sempre più aggiornate e finalizzate a sviluppare un *ambiente sensibile*⁶⁵, uno spazio capace di agire, interagire e reagire, perché dotato di un'abilità di adattamento agli stimoli che provengono dalle persone presenti al suo interno. Il Museo del Futuro viene considerato come un complesso di attività, spazi e funzionalità interfacciate: educazione, recupero, intrattenimento, formazione, integrazione.

Il viaggio nello spazio museale sarà caratterizzato dall'Experience Design, ovvero sarà incentrato sulla progettazione di prodotti, processi, servizi, eventi e ambienti, e sarà basato sul coinvolgimento emotivo ed esperienziale dei fruitori. Appare evidente, in conclusione, che la multisensorialità rappresenta in ambito museale un valore in termini di complessità, un'esponenzialità del sensibile, in quanto non più legata solamente all'esperienza del materiale, ma anche a quella dell'immateriale. La multisensorialità, inoltre, promuove condizioni multiple di partecipazione, capaci di attivare un processo di crescita interiore e di avvicinamento alla cultura e alla conoscenza dell'arte. Lo spettatore, fin qui rappresentato come prosumer, diventa responsabile, attraverso la partecipazione attiva, a divenire co-autore dell'opera esposta. L'interattività, in questo senso, diviene una grande opportunità, soprattutto quando non si propone come esibizione di un dispositivo, ma come emulazione, **disvelamento** di una **condizione sociale**.

*"... architecture is too slow in its realisation to be a problem solver"*⁶⁶

65. **Studio Azzurro** è un gruppo di artisti che sfruttano la tecnologia utilizzando la luce come materia prima per produrre le condizioni espressive e artistiche sperimentando l'immateriale e l'intangibile creando ambienti sensibili.

66. "L'architettura è troppo lenta nella sua realizzazione per essere risoltrice di problemi". **Cedric Price** (2003), "Re: CP", Springer Science & Business Media, p.136.



Fig. 38 - *Haus Bastian*, David Chipperfield
Centro di educazione culturale, Berlino, Germania.

Foto: © Luigi Vaccaro



Fig. 39 - *Klimt Experience* in Reggia di Caserta.

Foto: © Carmine Ugon

2.2 Il museo come spazio della relazione

Nel campo museografico e anche in quello architettonico è indispensabile differenziare il “museo” dalla “mostra”. Questo è scaturito dal modo di concepire la vita dell’edificio, la mutabilità, la scelta architettonica, dell’effimero e del definitivo. Il museo, sebbene debba ubbidire ad una certa stabilità ed esprimere una continuità tra le origini ed il contemporaneo, non può sottrarsi ai prevedibili cambiamenti futuri, pur mantenendo la funzione conservativa ed espositiva del museo.

Ma tutto ciò ora cambia. Il senso dello spazio espositivo, che sia permanente o temporaneo, oltre ad essere di tutela e di conservazione, si evolve a luogo di esperienza. Si giunge ad una visione spaziale dell’interno architettonico completamente differente, ambienti che siano lontani dalle grandi stanze bianche espositive, ma nuovi spazi sensibili, disposti ad accogliere la nuova tipologia di museo, il nuovo museo del futuro, capace di evolvere oltre che nel concetto, anche nel tempo e nello spazio. Le visite iniziano dal museo e finiscono anche a casa, attraverso un percorso dinamico dalle molteplici e differenti suggestioni, dove, nello spazio tradizionale della seconda metà del ‘900, le grandi pareti bianche lasciano il posto a pannelli interattivi, sfumature di colore che guidano il visitatore attraverso oggetti e dimensioni differenti, dove l’utente stesso grazie all’*internet of things* (IoT) può riscrivere il proprio percorso e salvarlo a futura memoria, interagendo col mondo globalizzato anche dalla propria stanza di casa, in un processo di continua sovrascrittura di informazioni e contenuti. L’allestimento museale, così come il museo stesso, diventa in questo modo palinsesto, tavole in cui si depositano gli strati di una scrittura che è possibile scrivere e riscrivere più volte, “veri e propri tracciati emozionali”⁶⁷.

Fino ad oggi, nella gestione museale ha prevalso un modello progettuale top-down: un design calato dall’alto, che il pubblico si limita a usare così com’è. La cultura read-write modifica e consuma questo scenario, in un’ottica che esalta un ruolo attivo del pubblico, che da utente si trasforma a sua volta in autore.

E’ particolarmente interessante ripensare allo spazio del museo come forma complessa, dove in ognuna delle sale convivono passato e futuro in un intreccio di piani temporali diversi: spazio e tempo originari delle opere d’arte, della loro vicenda collezionistica; spazio e tempo dei successivi allestimenti, di eventuali costruzioni e ricostruzioni; spazio e tempo attuali di ciascun utente che, trovandosi davanti ad un oggetto o ad un dipinto, continua a provare sentimenti contrastanti come l’emozione, la noia, la curiosità o l’estraneità. È affascinante questa lettura del museo, che lo scompone in livelli di pari importanza riferendosi alla dimensione spazio-temporale, soprattutto all’ultimo livello di lettura: lo spazio e il tempo di chi visita il museo. Come spazio ci si riferisce non solo a quello finito

67. **Giuliana Bruno**, *Pubbliche intimità, architettura e arti visive*, Bruno Mondadori 2009.

in cui il visitatore cammina, si muove e sosta, ma lo spazio è anche quello interiore, è quello che diamo all'oggetto nello spazio affinché questo ci coinvolga, il luogo in cui affiorano emozioni e meraviglia. Allo stesso modo è possibile definire la dimensione temporale: ci vuole tempo per percorrere le stanze ma bisogna anche prendersi del tempo per capire, per interfacciarsi, per emozionarsi. È così che spazio e tempo in questo caso sono una cosa unica. In questo modo il museo si presenta nella sua "forma complessa" di strutture interagenti: l'architettura nella quale il museo è situato, l'allestimento con le sue stratificazioni epocali, le collezioni e gli oggetti con la loro origine, la loro funzione e la loro qualità estetica, ed il pubblico con le sue esigenze e la sua volontà di partecipare e di emozionarsi.

Lo spazio disegnato dall'alto (top-down) viene così rimodellato dal basso dalle persone (bottom-up), secondo un paradigma di azione e retroazione, che modifica continuamente l'impianto preesistente. Assorbire in modo deliberato le dinamiche bottom-up all'interno dello schema top-down rende il museo resiliente, migliora l'esperienza di visita, consente anzi esperienze plurime, ciascuna ritagliata su misura del singolo. Si innesca così un processo di design permanente, interattivo e partecipato.

Per chiarire il modello di museo impresa sociale è necessario rifarsi ancora una volta ai museologi **Stephen Weil** e **David Flaming**, che hanno elaborato dei sotto-modelli del museo, i quali non si impongono con uno schema rigido in modo da poter realizzare importanti cambiamenti sociali e raggiungere dei risultati in ambito sociale. I sotto-modelli sono il museo defibrillatore, il museo psicologico collettivo, il museo portatore di libertà, il museo scala per il paradiso e il museo democratico.

Quanto appena detto è confermato anche dal professore **Luca Basso Peressut**⁶⁸ che, nell'articolo "Tra architettura e museografia", racconta il cambiamento del museo, "Il museo, partecipe dei modi d'uso degli spazi e degli edifici pubblici della città, dimostra di essere sempre più una "casa comune", un luogo da abitare. Non più frequentato solo da pochi chierici, ma anche da folle di curiosi, appassionati o turisti di passaggio, il museo è, al pari delle gallerie, dei teatri o dei caffè, un capotore dell'urbano, allo stesso tempo piazza e stanza, spazio aperto alla convivialità di molti così come all'introspezione e alla meditazione individuale.

Tale fenomeno di messa in crisi dell'istituzione museale, mosso in particolare dagli artisti delle Avanguardie considerati i precursori di tale manifestazione, contribuisce alla creazione di un panorama tutt'ora di difficile denominazione e poco conosciuto, ma che suscita grande interesse e coinvolgimento nel visitatore.

Il termine museo fa pensare al rapporto tra l'involucro e l'invaso, ricco

68. **Luca Basso Peressut**, docente di Architettura d'Interni e Allestimento Politecnico di Milano.



Fig. 40 - **Olafur Eliasson**, *Nel tuo tempo*
Palazzo Strozzi, Firenze.

Foto: © Carmine Ugon



Fig. 41 - **Afredo Pirri**, *Passi Castello Maniace*,
Siracusa,

Foto: © Carmine Ugon

anche di messaggi e contenuti; in particolare se si analizza l'architettura del museo nella contemporaneità, è evidente l'autoreferenzialità di alcune soluzioni espressive dell'architettura condizionate dal capriccio delle archistar, che trascurano il valore di un programma curatoriale strettamente legato ad un allestimento di interni. Di contro, il rapporto equilibrato tra contenitore e contenuto rappresenta il punto di partenza per favorire al progetto di allestimento d'interni un'occasione per mostrare e far mostrare l'identità e l'espressione del singolo come “vuoto carico di spiritualità” e “benessere psico-fisico”.

La direzione in cui volgere la ricerca è verso l'approfondimento dello spazio inteso come ambiente sensibile, e verso l'analisi del rapporto tra interno ed esterno anche in ambienti differenti come la casa, dove lo spazio diviene carico di soggettività, per poi permettere al museo di uscire dalla sua condizione di contenuto e divenire contenitore di un ambiente plurisensoriale, dove lo spazio delimitato dai suoi margini non si considera più il suo interno come “significato” dell'architettura, ma piuttosto come “significante” del senso, come mezzo attraverso il quale viene trasmesso il contenuto come significato.

Durante il percorso di ricerca è stato approfondito il superamento della distanza tra le scienze “dure” e quelle “morbide” attraverso la nascita della Digital humanities e dei temi collegati all' ICT. Con l'introduzione di strumenti che utilizzano nuove tecnologie, il visitatore si è trasformato in utente che partecipa attivamente alla visita fisica, virtuale e immersiva dello spazio espositivo, al fine di essere sempre più spazio sensibile, disposto ad accogliere la nuova tipologia di museo, il nuovo “museo del futuro”.

2.3 La tecnologia come strumento di ibridazione

Giunti agli inizi del XXI secolo ed associato lo stato in cui vertono i musei italiani, occorre mutare i processi di accesso alla cultura, andando oltre la tradizionale missione di conservazione e stimolando una socializzazione del patrimonio nell'ottica dell'*Engagement* (il termine nell'ambito specifico dei social media, viene riferito al grado di coinvolgimento che un determinato contenuto suscita negli utenti), *Lifelong learning* (processo individuale intenzionale che mira all'acquisizione di ruoli e competenze con lo scopo di modificare o sostituire un apprendimento non più adeguato rispetto ai nuovi bisogni sociali o lavorativi, in campo professionale), *Edutainment* (forma di intrattenimento finalizzata sia a educare sia a divertire), per l'abbattimento delle barriere socio-culturali.

Aspen Institute Italia ha organizzato una delle sue discussioni su "*Il Museo del Futuro*"⁶⁹, in merito alla valorizzazione dei beni culturali tra pubblico e privato, alle nuove professioni ma, soprattutto, alla relazione tra patrimonio storico, tecnologie digitali ed internet. Il dibattito si snoda inizialmente tra due visioni: la prima che si rifiuta di considerare il museo come un cimitero di culture passate, la seconda che riconosce la consapevolezza di dover cedere al "*rischio del positivismo tecnologico*", e alla falsa credenza che l'esperienza di una visita possa essere racchiudibile in una scatola hi-tech grazie alla quale muoversi dal divano di casa.

In questa visione, interpretata alla maniera di "*apocalittici*" e "*integrati*" (cit. Umberto Eco), bisogna capire come usufruire degli strumenti digitali per fare in modo che il museo non sia un mero cimelio di culture passate, ma uno spazio in cui la memoria ha un futuro e definisce futuri migliori.

Il museo diventa sempre più luogo che costruisce comunità, partecipazione ed impegno, pur offrendo esperienze personalizzate e differenti, e la competizione si instaura sulla capacità attrattiva, un gioco basato sul passaggio dalla vecchia visione di visita alla capacità di offrire un'esperienza unica, che solo in quel luogo può essere realizzata, e di offrire un "*soft power embracement*", un coinvolgimento che influenza, arricchisce e mobilita i visitatori, sulla base di un'esperienza persuasiva che genera energia irradiando il territorio circostante.

Le tecnologie digitali hanno un ruolo cruciale nella presentazione e nella comunicazione, ma da sole sono incapaci di offrire un'esperienza completa. Sono risorse che non possono essere sostitutive dell'esperienza estetica museale, ma significative nell'arricchirla e promuoverla.

Jeffrey Schnapp, direttore metalLab all'Harvard University e Ricercatore di "Impatto Cultura Digitale e Cultura Tradizionale", è stato pioniere in vari campi di ricerca transdisciplinare, tra cui il campo emergente della cosiddetta *Digital humanities*, ovvero, il parlare di un modello sperimentale delle scienze umane, dove la tecnologia ha un ruolo importante ma

69. In Dubai si è inaugurato il 22/02/22 il *Museum of the future* che promuove non le opere frutto dell'ingegno artistico e creativo dell'uomo bensì un'occasione di incontro per riunire pensatori e innovatori capaci di definire il futuro. Progettato dallo studio di architettura **Killa design** e **Buro Happold** l'edificio è di forma toroidale dotato di 7 piani ed alto 77 metri.

non unico, dove c'è spazio anche per l'immaginazione, per nuove ipotesi di comunicazione, per modelli di conoscenza e generi da innovare. Insomma, uno spazio di sperimentazione e innovazione e di curatela condivisa.

Il digitale da solo non basta, ma necessita della nascita di un nuovo umanesimo! Anche il programma *Horizon 2020* lascia ampio spazio alle scienze umane, e la tecnologia ha bisogno anche di quest'ultime per innovare, richiede la multidisciplinarietà ed il continuo dialogo tra materie scientifiche tecniche e umanistiche, per garantire nuove soluzioni in grado di arricchire le dinamiche socio-culturali, dove l'accezione di "innovazione" si arricchisce spostando il focus dalla sola evoluzione tecnologica a processi e interazioni umane verso un'inedita ricombinazione di elementi già esistenti.

Nel 2018, anno Europeo del Patrimonio Culturale, si mette in luce l'importanza e lo stato di emergenza in cui si trova la nostra cultura e tutto quello che può essere fatto in materia di *digitalizzazione, infrastruttura, ricerca e sviluppo delle competenze*. Il nostro patrimonio culturale comprende una varietà di forme e aspetti, includendo monumenti, siti, tradizioni, espressioni della creatività contemporanea, collezioni conservate e gestite da musei, biblioteche.

Il mondo dei beni culturali abbraccia quello delle tecnologie generando un'idea di museo come *ambiente sensibile* ed inoltre, attraverso l'interattività, lo spettatore è chiamato ad interpretare con mano, a costruire un'esperienza dello spazio e del tempo vissuto, ed è sollecitato a partecipare e ad entrare in contatto con le opere. Attraverso l'interattività lo stesso percorso viene arricchito dai gesti del visitatore attraverso i percorsi personali. In ambito internazionale sono sempre più numerose le iniziative che lasciano l'idea di pubblico per quella di "prosumer", perché le persone vogliono essere parte attiva della loro esperienza culturale.



42



43



44



45

Fig. 42 - *Greyfield*, parcheggio Ipercoop, Afragola.

Fig. 43 - *Exaptation compiuta*, appropriazione temporanea di spazi, Acerra.

Fig. 44 - *Brownfield*, la casa del libro, Ponticelli.

Fig. 45 - *Brownfield*, incompiuto architettonico, Ponticelli.

Serie fotografica: © Luciano D'Inverno, *Napoli Nord Est 1*

3.1 Scenario: l'università per il territorio

Il presente capitolo riporta alcune sperimentazioni progettuali condotte con l'ausilio di studenti dei corsi di Museografia al 5° anno di architettura UE e di alcune tesi di laurea specificamente sviluppate sul tema della rigenerazione e rifunzionalizzazione di edifici dismessi. In tali occasioni di scambio reciproco, attraverso la didattica dei corsi, si è affrontato il tema del museo della contemporaneità, declinato alla piccola scala, sulla base di un'idea di evoluzione di uno spazio per la condivisione da ricavare in edifici in abbandono e da considerare non antagonista alla rete dei musei presenti sul territorio ed improntati sul modello tradizionale. Il *museo di quartiere* è da intendersi come luogo identitario, collettivo, generatore di relazioni tra i cittadini residenti nei comuni individuati come casi studio in area di Terra di Lavoro.

Nello specifico è in corso un lavoro di "ricognizione" di *architetture dismesse*, non solo quelle di valore storico-monumentale, ma soprattutto quelle di *edifici minori*⁷⁰, individuati sul territorio come potenziali occasioni per innescare processi di rigenerazione urbana in cui il museo, come luogo di cultura partecipata, rappresenta il volano per la ripresa economica e sociale del territorio.

L'obiettivo dell'Università della Campania, e nello specifico del Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, presente da oltre 30 anni nelle province a cavallo tra Napoli e Caserta, si focalizza nella direzione di una "*crescita per implosione*"⁷¹ della comunità come attore del cambiamento, seguendo il modello di sviluppo economico della *quadrupla elica*⁷², in cui i quattro protagonisti appartenenti ai settori della ricerca, dell'industria, delle istituzioni pubbliche e della società civile, coesistono ingenerando un sistema processuale innovativo e virtuoso.

Nella didattica applicata sono stati ripensati soluzioni di sperimentazioni progettuali in cui i borghi fantasma, i manufatti incompiuti e in generale una serie di edifici a-funzionali, costituiscono una grandissima fetta di quel patrimonio esistente, architettonico, paesaggistico e culturale, e servono a promuovere un *riuso adattivo* in linea con le aspettative del territorio.

La corsa al progresso economico e tecnologico, nonché il fenomeno pervasivo della globalizzazione, hanno indotto solo velocità, eccessi e consumismo, a discapito della centralità dell'uomo nei processi di trasformazione e antropizzazione del paesaggio, pertanto è apparso quanto mai opportuno catalizzare un fenomeno di contrasto alla diffusione

70. Imma Forino e Francesca Rapisarda in "From the inside": A Interior Design studio process, *Academia letters*, 2021 in *Imparare architettura: I laboratori di progettazione e le pratiche d'insegnamento*.

71. Sul concetto di *crescita implosiva* Renzo Piano affronta il tema delle periferie e del costruire sul costruito. Nelle sue tesi sono individuati e censiti alcuni spazi in disuso, cementificati e compromessi, gli anglosassoni *brownfield*, che dovranno rappresentare nell'ottica del rammendo delle periferie e di un rigenerazione urbana consapevole, l'occasione per un intervento di recupero dopo accurata analisi diagnostica strettamente legata al controllo della qualità perduta.

72. Sul concetto di *quadrupla elica*, come propulsore dell'innovazione attraverso modalità di partecipazione democratica, è fondamentale riferirsi alla tripla elica di Henry Etzkowitz economista polacco.

di *non luoghi*⁷³, di *drosscape*⁷⁴ e di *terrain vague*, per arginare un apparente degrado in cui l'architettura sembra destinata a scivolare.

I **Drosscape** sono gli scarti di paesaggio tra le aree urbanizzate che inevitabilmente e eternamente eludono i parametri e gli strumenti di pianificazione urbanistici e architettonici, essendo di fatto porzioni dimenticate. Sono la conseguenza di due processi particolari: la rapida espansione in "orizzontale" (soprattutto periferica) delle città o comunque degli insediamenti, gli **sprawl**, e di "avanzi" di sistemi di produzione, trasporto e in generale sfruttamento di suolo, spesso interrelazionati da processi paralleli di tipo economico. Nell'ultimo decennio, architetti, designers, artisti, fotografi e politici, si sono avvicinati ai paesaggi liminali. Nel mondo del design, l'architetto e critico spagnolo **Ignasi de Solà-Morales** ha definito il "**terrain vague**", un'espressione francese che proviene dal cinema degli anni Settanta, come sua tesi di lavoro per progettare con i terreni urbani che sembrano essere "spazi vuoti e abbandonati", ed inoltre "... suggerisce agli architetti di combattere per mantenere le differenze e progettare per resistere alla continuità standardizzata, usando le differenze del terrain vague come spinta propulsiva e motivatrice del progetto..."⁷⁵. *Esattare il Vago*⁷⁶ può e deve essere una delle soluzioni da applicare, in campo architettonico e non, per fronteggiare l'attuale crisi climatico-ambientale, utilizzando approcci e risorse spesso considerate secondarie e insignificanti, anche in maniera non ortodossa, prediligendo gli aspetti metodologici a quelli estetico-formali.

L'inversione di questa tendenza, in cui si privilegia un intervento minimo e puntuale alla piccola scala sul modello dell'*agopuntura urbana*⁷⁷, è possibile solo innescando un processo di metamorfosi ed evoluzioni dei luoghi dell'abbandono attraverso la condivisione di contenuti e metodi espressi mediante una coesione sociale, che parte dalla cultura come strumento di riscatto e passa per l'arte, giungendo ad una diversa visione della città come paesaggio culturale, rispettando le identità molteplici che l'architettura manifesta.

Gliesempidi sperimentazione progettuale, già raccolti attraverso il portale *MetaNeapolis*⁷⁸, il cui valore si rispecchia nella capacità di costruire una connessione tra stakeholders, enti e imprese, è sintetizzata nel presente paragrafo in cui sono riportate in maniera eterogenea diverse tipologie⁷⁹ di *exaptation* in campo architettonico; tale lavoro è il frutto delle tematiche di sperimentazione progettuale sviluppate all'interno dei corsi di Allestimento e Museografia già Museografia d'Impresa e delle tesi di laurea⁸⁰. In questi lavori è apparso di fondamentale importanza cominciare dall'applicazione di una metodologia rigorosa nel campo della rifunzionalizzazione di edifici dismessi, affrontando il rilievo dei caratteri stilistici morfologici dell'architettura per migliorare l'intervento sul corpo architettonico

73. **Marc Augè**, *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 2018, traduzione di Dominique Rolland - Carlo Milani , 1 edizione 1993.

74. *Drosscape* comp. di *dross* e *scape* [ing. *dross*, rifiuto e lat. *scapus* "scapo", ovvero il tallo sprovvisto di foglie, che originatosi da un rizoma, presenta alla sommità la corona floreale]. I *Drosscape* sono gli scarti di paesaggio tra le aree urbanizzate che inevitabilmente e eternamente eludono i parametri e gli strumenti di pianificazione urbanistici e architettonici, essendo di fatti porzioni dimenticate.

75. **G. Costanzo** in *Intendere il Vuoto. Manifesto del riciclo non necessario delle stazioni di rifornimento urbane*. Tesi di Laurea in Allestimento e Museografia Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli relatore prof. arch. Marco Borrelli.

76. ivi p.11.

77. *Needle* e *l'agopuntura urbana*: il concetto di agopuntura urbana si rifà alla medicina tradizionale cinese e viene metaforicamente applicata alla pianificazione urbana. Piccole punture per grandi benefici da offrire alla città.

Jamie Lerner architetto urbanista brasiliano immagina piccole punture di cambiamento così come **Marco Casagrande**, architetto finlandese, predilige piccoli innesti localizzati affinché si propaghi un effetto di risonanza sulla città.

78. <https://www.metaneapolis.it/> una piattaforma interattiva in continuo divenire, in cui sono riportati i rilievi e la classificazione tipologica e funzionale con i relativi elaborati grafici di progetto prodotti dagli allievi.

79. **A. Melis, J.A. Lara-Hernandez e B. Foerster**, (2020) in *Learning from the biology of evolution: Exaptation as a design strategy for future cities in the 54th International Conference of the Architectural Science Association (ANZAScA)*.

80. La classe del 5° anno è stata seguita da Gennaro Costanzo, Antonio Zuozzo entrambi dottori in Architettura e da Antonio Prigiobbo Designer esperto in Management.

abbandonato. Nel campo della disciplina degli Interni bisogna partire dall'individuazione dei caratteri distributivi e funzionali per immaginare una spazialità diversa, un'unità compositiva capace di riadattare e di ri-semanticizzare lo spazio da adattare a museo di quartiere. Distinguere gli accessi principali e secondari, i foyers (corridoi-connettivi), i vani scala e i collegamenti verticali degli ascensori, costituisce un primo step dell'analisi sul campo degli edifici oggetto d'intervento.

Alla triade vitruviana *firmitas, utilitas, venustas*, **Bernard Tschumi** oppone verso la fine del XX secolo altri principi primi, da intendersi come imprescindibili nella contemporaneità per l'interpretazione di nuovi usi di edifici pubblici, rispettando la sequenza *spazio evento* e *movimento* per superare la linearità della sequenza elementare.

“...La sua sequenza spaziale è ciononostante organizzata intorno ad una struttura tematica, una serie di variazioni intorno ad un numero limitato di elementi che giocano il ruolo di tema fondamentale: il paradigma...”⁸¹

Il pregio del lavoro di ricotgnizione si sostanzia mettendo in connessione, nel campo della composizione architettonica, la riflessione teorica a quella analitica, partendo dall'individuazione del tipo edilizio e giungendo alla volontà di costituire in fase successiva un'organizzazione tassonomica. Quest'ultima, partendo dai siti in dismissione individuati dai singoli gruppi di lavoro e sulla base di un impegno espletato sul campo attraverso interviste rivolte ai residenti ed alle associazioni, è confluita alla fase di elaborazione di un concept, che ha evidenziato la necessità di un progetto di *riuso adattivo*, quale strumento capace di conservare l'idea del *tipo edilizio*⁸² che permane sostanzialmente inalterata differentemente dalle funzioni in continuo cambiamento. Sono stati, inoltre, delineati cinque categorie di *Exaptation Architectural*⁸³:

1. *Funzionalizzazione di geomorfologie esistenti;*
2. *Integrazione di funzioni in strutture esistenti;*
3. *Ri-funzionalizzazione di strutture esistenti;*
4. *Integrazione di usi;*
5. *Appropriazione temporanea di spazi.*

Le **prime** potrebbero essere definite come forme di esattazione archetipale, in quanto strumentalmente riconducibili alle tipologie originarie di dimora o *riparo*⁸⁴. Consideriamo ad esempio le caverne, per le quali le mura divenivano decorazioni, le cavità sepolcri, o le protrusioni sedute; o ancora esempi più elaborati come Petra in Giordania, Il Castello

81. **Bernard Tschumi** in *Architettura e disgiunzione*, interpreta la sequenza nell'opera del padiglione di *Mies van der Rohe* a Barcellona, in cui l'uomo ed i suoi rituali divengono centrali per la costruzione di un ordine in architettura, capace di superare il carattere di indeterminatezza sempre presente nella sequenza a prescindere dalla sua natura metodologica, spaziale o narrativa.

82. **Carlos Marti Aris** (1990) in riferimento all'idea di tipo *"l'uso che si attribuisce all'architettura ha un carattere contingente e può modificarsi anche se la forma resta sostanzialmente inalterata. Tale persistenza di determinate strutture formali è il fondamento del tipo"* in *Le variazioni dell'identità. Il tipo in architettura*, Editore CittàStudi, Barcellona.

83. Idem nota 75.

84. **Marco Borrelli**, sulla parola *"Riparo"* pag 90-91, in *Dichiarazione di Interni. Atlante di parole e immagini* di Marco Borrelli Luca Galofaro, Alessandro Valenti Editore Thymos Books Teaching Interiors.

di Montezuma negli USA.

Per le **secondo** ci si potrebbe riferire al pennacchio della cupola della Basilica di San Marco descritto da Stephen J. Gould, rappresentato non solo come elemento strutturale, d'intersezione fra due archi a tutto sesto al di sotto di coperture a cupola, ma anche come "*spazio in cui il mosaico può funzionare*"⁸⁵.

Le **terze** sono quelle che sfruttano come elementi di partenza le strutture esistenti ma di diversa funzione del tipo artificiali, quali i vecchi acquedotti⁸⁶ utilizzati come fondazione di nuove strutture successive, utilizzate oggi come sede di associazioni culturali.

Le **quarte** consistono nell'aggiunta o nell'integrazione di funzioni ad un'architettura esistente, in un mix in perfetto equilibrio con le aspettative della comunità in maniera deterministica e tramite un *progetto aperto condiviso e consapevole*.

Le **quinte** rappresentano un tipo di esaltazione architettonico-urbanistica spesso spontanea e disorganizzata, che per questo carattere è forse la più tipicamente "sostenibile"; essa consiste nell'occupazione temporanea, informale, di spazi pubblici, attraverso la cui pratica viene coltivata la *communitas* tra i cittadini, oltre che il rafforzamento di un legame tra uomo e spazio. Nella stesura dei vari esempi raccolti nel seguente paragrafo si è partiti dal presupposto che nel XXI secolo il museo, che sta cambiando profondamente, è altro rispetto alla sua configurazione morfologico-tipologica tradizionale. Inoltre "*... il museo è esso stesso un'opera da osservare, percepire, comprendere, ammirare. I nuovi musei, infatti, hanno in generale la caratteristica di esercitare sul piano urbanistico un forte impatto estetico, anzitutto in quanto opere architettoniche: si tratta perlopiù di progetti grandiosi che, con la loro identità formale, ridefiniscono il rapporto tra città e museo, tra museo e collezione, tra collezione e visitatore*"⁸⁷.

Le sperimentazioni progettuali attribuiscono al *pubblico* un ruolo da protagonista e da principale agente sulla progressiva occasione di trasformazione dell'istituzione museale, e ne definiscono una spinta valoriale nuova tesa ad una *democratizzazione* dei luoghi della cultura. Il museo è divenuto un attivatore di processi di rinnovamento, sociale, antropologico ed economico, capaci di indicare un modo diverso di posizionarsi verso la comunità, creando una potenzialmente perfetta relazione sistemica con gli enti locali, le imprese, il territorio e i cittadini. L'idea di un *museo altro* per un'alterità culturale presuppone che si possa costruire una simbiosi tra i cittadini residenti in una virtuosa dimensione di *sharing economy*⁸⁸. Non più un museo autoreferenziale, esclusivo e poco sensibile alle questioni della contemporaneità, ma un luogo dello scambio di contenuti, di emozioni, di questioni problematiche, in cui il singolo

85. **S.J. Gould e R.C. Lewontin** (1979), *The spandrels of San Marco and the Panglossian paradigm: a critique of the adaptationist programme*. Royal Society.

86. L'*Acquedotto Augusteo del Serino* nell'area dei Vergini-Sanità in Napoli, oggi attuale sede di un'associazione che ha trasformato lo spazio ipogeo in museo esperienziale ospitando continuamente allestimenti in un interno appositamente ri-allestito dall'associazione Vergini-Sanità. Lo spazio ipogeo riportato alla luce dopo gli scavi effettuati nella prima decade del XXI secolo, costituì la fondazione già dal '600 del costruendo Palazzo Peschici-Maresca. Qui nell'ottobre del 2022 si è organizzato un sopralluogo con la classe del 5 anno del Corso di Allestimento e Museografia del prof. arch. **Marco Borrelli** nel CDL in Architettura UE dell'*Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli*.

87. **Isabella Pezzini** (2011), *Semiotica dei nuovi musei in Collana Libri del tempo*, Laterza, Roma-Bari, pag 188.

88. **Jeremy Rifkin**, economista americano visionario, introduce un concetto di economia di *scambio* e il *commons collaborativo* (open source o capacità di condividere idee aperte in quanto disponibili a tutti) che attraverso *internet of things* (internet delle cose) si giungerà ben presto ad una democratizzazione dell'economia globale che beneficerà della sintesi dell'internet delle comunicazioni, dell'internet dell'energia e dell'internet della logica.

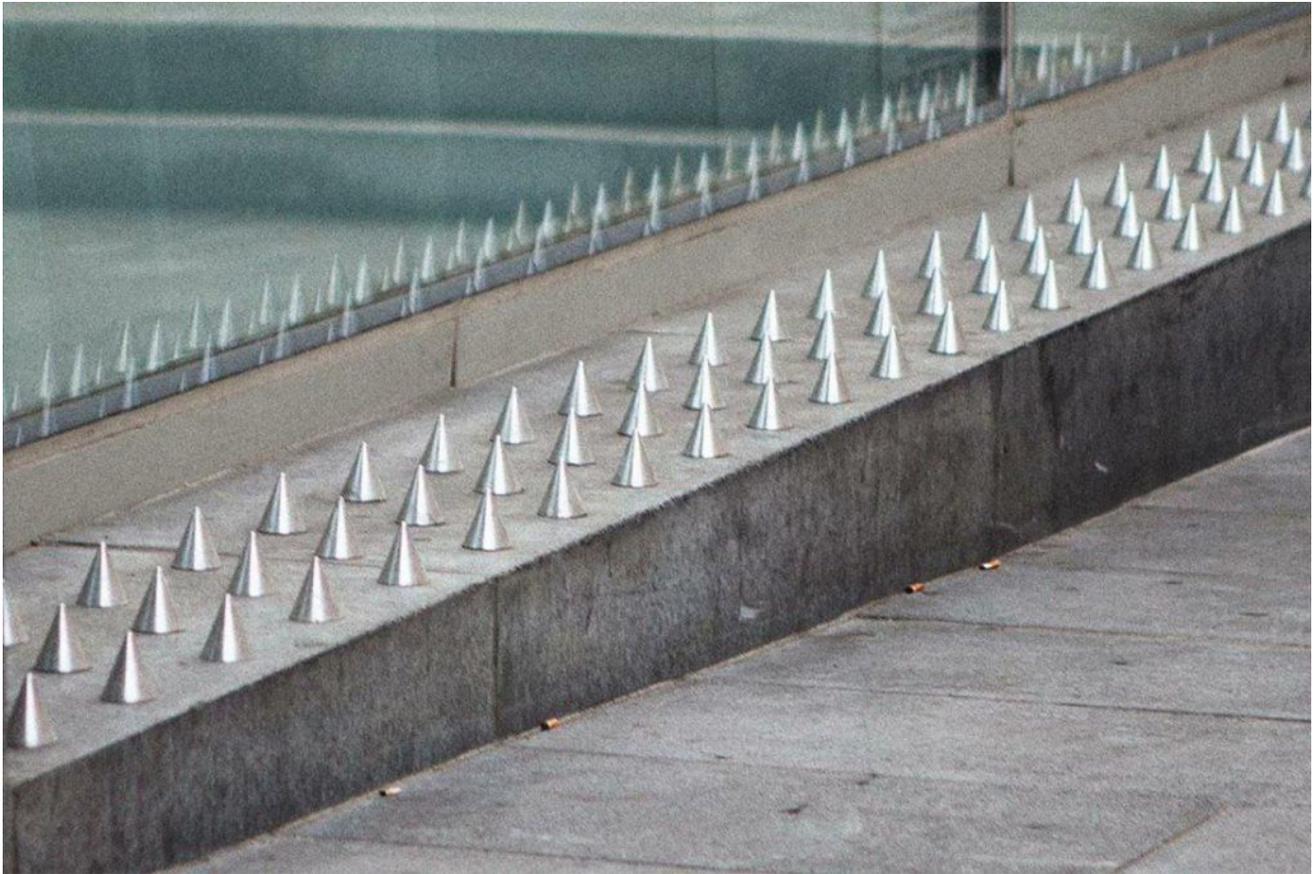


Fig. 46 - Spuntoni anti-clochard, anti-exaptation,
anti-architettura. Londra

Foto: Marco Borrelli

cittadino è co-autore in una dimensione di curatela del programma di rappresentazione e di esposizione, anche per quanto riguarda la sfera dell'allestimento degli interni. Non più un museo dove l'architettura è un semplice *landmark*, in cui si dedica un'attenzione ad una pratica estetica⁸⁹ (cosmetica o packaging dell'evento), bensì un'architettura che esalta l'archè dello spazio architettonico di un interno da intendersi come un vaso fluido e facilmente reinterpretabile mediante un continuo palinsesto. Un museo *place maker*⁹⁰ capace di essere costruttore di nuove identità fra le persone incrementando il capitale economico e sociale della comunità.

Lo spazio antropizzato allestito del museo oggi diviene strumento e occasione per articolare un'operazione di manipolazione sintattico-semantica del testo architettonico preesistente per facilitare una funzione discorsiva metanarrativa.

*“ ...L'Allestimento non è più un dialogo narrato ma partecipato; è espressione di un progetto innovativo ed aperto ma sempre forte di un legame consolidato con lo statuto originario dell'Architettura, confermando un'interazione continua con le preesistenze... ”*⁹¹

Lo spazio creativo per l'inclusione sociale tradotto alla piccola scala di quartiere o di periferia in un palazzo della condivisione, come *bene comune*, rappresenta un'idea nuova di una progettazione consapevole che, superando i confini tradizionali di un modello museale novecentesco, approda ad una pratica architettonica più congruente alle attuali dinamiche della contemporaneità. Seppur il museo rappresenti l'idea che la società ha di sé stessa nel XXI secolo, l'edificio-museo diviene catalizzatore di un'*esperienza estetica*⁹², in cui l'azione, in quanto movimento e sentimento dello spett-attore, diviene il tratto fondamentale del processo di pratica socio-architettonica, dove i modelli urbani di *città creativa* possano finalmente essere applicati in un territorio periurbano di alcune città capoluogo della Campania, invertendo la rotta che aveva allontanato l'uomo e la creatività dalla scena urbana. Una varietà linguistica morfologica e tipologia ha spinto i giovani studenti di architettura ad attenzionare svariate categorie di edifici in disuso, quali il macello, la casa cantoniera, il morotroffio, l'edilizia rurale, i capannoni industriali (ex canapificio, ex tabacchificio, etc), le chiese desacralizzate e non dissacrate⁹³. Tali esempi caratterizzano le pieghe del tessuto urbano e paesaggistico, e costituiscono l'occasione per favorire il riconoscimento dell'identità dei luoghi della produzione culturale come azione

89. Renato Rizzi afferma che l'estetico rappresenta l'apparire di tutte le cose visibili e invisibili, mentre che l'estetica riguarda la cultura soggettiva e interpretativa che maturiamo nei confronti dell'estetico.

90. Elena Granata (2021), *Placemaker. Gli inventori dei luoghi che abiteremo*, Passaggi Einaudi, Torino.

91. Marco Borrelli nell'ambito dell'incontro nazionale docenti di architettura d'Interni del 15 Novembre 2021 in occasione del dibattito tenuto in webinar nell'introduzione alla sezione tematica sul tema dell'Allestimento, Marco Borrelli ha sintetizzato una riflessione dal titolo Interni, sentire, allestire pag 10-11, in *Dichiarazione di Interni. Atlante di parole e immagini* di M. Borrelli Luca Galofaro, Alessandro Valenti Editore Thymos Books Teaching Interiors.

92. Matteo Accornero e Maddalena Mazzocut-Mis (2008), *L'esperienza estetica. Percorso antologico e*

virtuosa di trasformazione e riuso della città. Aprire le porte del museo come tempio della cultura ha portato ad una democratizzazione dell'arte. Per rappresentare al meglio gli interventi di sperimentazione progettuale condotti in questi ultimi anni bisogna prendere in considerazione la tendenza in atto sul tema del parassitismo in architettura, termine comparso per la prima volta nel 1996 quando **Kas Oosterhuis** e **Ilona Lénard** lo utilizzano per definire uno dei loro progetti, che collocano sui tetti e sull'acqua.

Tale proposta architettonica fu oggetto di un grande dibattito in occasione di molte esperienze espositive, prima fra tutte l'evento del 2001 a Rotterdam, *Parasite. The city of small things*, rappresentativa di piccoli interventi o progetti alla piccola scala dal carattere temporaneo, innescati su edifici preesistenti dislocati nel tessuto urbano, rappresentando alcune declinazioni del tema "P.A.R.A.S.I.T.E." (*Prototypes for Advanced Ready-made Amphibious Small scale Individual Temporary Ecological houses*). I prototipi prodotti dovevano essere un input per una strategia di trasformazione e riqualificazione delle città contemporanee in modo analogo a ciò che avviene nel mondo animale e vegetale, dove il parassita indebolisce momentaneamente un altro organismo vivente più grande di lui, migliorandone però la capacità di sopravvivenza nel corso evolutivo. Il progetto-manifesto è il prototipo "*Las Palmas Parasite*" degli architetti **Korteknie** e **Stuhlmacher**, promotori della mostra. In Italia un'autorevole linea di ricerca è stata divulgata da **Sara Marini**⁹⁴:

"L'organismo parassita risulta distinto dall'ospite sia formalmente sia spazialmente, ma legato a questo da uno stato di necessità (di suolo, di impianti, di significato)."

In architettura si traduce in interventi che pur mantenendo l'esistente ne riscrivono le regole, sovvertendo l'ordine spaziale e gerarchico degli elementi: una vera e propria sovrascrittura, che porta come risultato un sistema del tutto nuovo. Questa strategia è propria dei progetti che privilegiano sé stessi a discapito dell'ospite, che viene subordinato ad elemento secondario. Esempi di questo genere hanno una scala maggiore rispetto ai casi precedenti; dimensioni che potrebbero arrivare anche alla scala urbana. Analizzando l'architettura nei contesti delle città globali, o in particolare le periferie delle città metropolitane in Italia, è scaturito un particolare interesse rivolto alla realizzazione di contesti urbani sostenibili attraverso la trasformazione dell'esistente, il risparmio del suolo, e più in generale la riconversione di tali città in continua trasformazione non solo da un punto di vista compositivo o architettonico, ma anche strettamente connesso ad un approccio sociale e politico.

critico Mimesis Morfologie Milano

93. **Gianfranco Ravasi** cardinale Presidente del Pontificio Consiglio della Cultura in una *Lectio Magistralis "Spazio sacro e spazio civile"* tenuta presso la Facoltà di Architettura dell'Università La Sapienza.

94. **Sara Marini** (2008), *Architettura parassita Strategie di riciclaggio per la città*, edizione quodlibet, Ascoli Piceno.

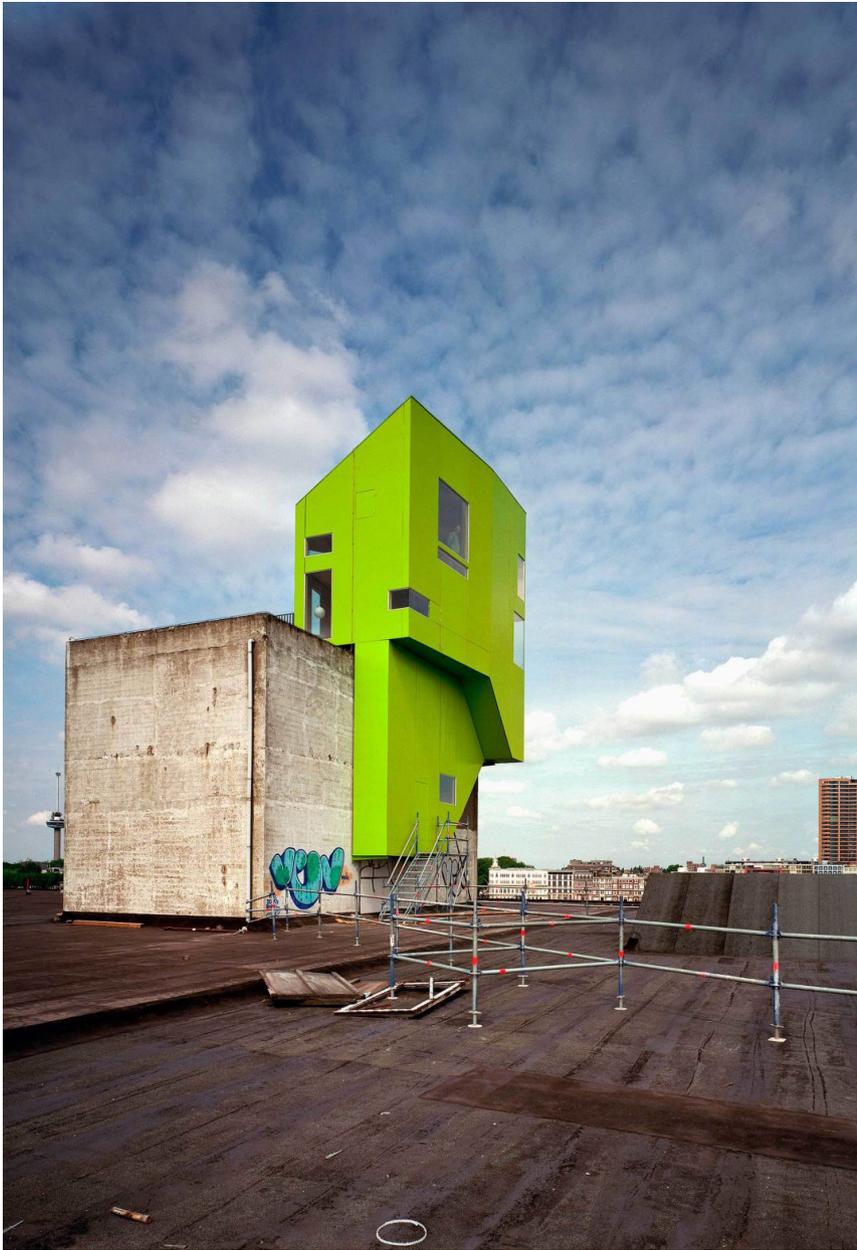


Fig. 47 - *Las Palmas Parasite*, Korteknie +
Stuhlmacher
Rotterdam, Paesi Bassi.

Foto: © Anne Bousema

Nella cultura del progetto parafrasare l'antico assioma *less is more* significa calibrare nuovi interventi puntuali concentrandosi principalmente sullo spazio minimo. *Less*, infatti, non rimanda più ad un principio progettuale, quanto invece ad un atteggiamento sensibile colto e necessario, un modo nuovo di guardare il reale. Meno scarto, meno spreco, meno enfasi, per tornare alle esigenze fondamentali e alle forme essenziali. La città viene vista come luogo del conflitto, sistema complesso e contraddittorio in continua trasformazione. Le tematiche centrali, che rimandano direttamente alla definizione di parassita, sono la ricerca di connettività degli elementi immessi, la diversità, l'inclusione e la sostenibilità, con un'implicita natura politica e soprattutto critica nei confronti della conformazione delle città stesse.

3.2 Vision: esperienza estetica e spazio auratico dei musei napoletani

Le seguenti sei locandine rappresentano una delle attività collaterali al corso di Allestimento e Museografia dell'anno accademico 2022/2023, svolto nel primo quadrimestre, in cui si è proposta una modalità di didattica alternativa, sul campo, condivisa con l'amico designer **Antonio Prigiobbo**, presente in questi ultimi anni nel tentativo di costruire una relazione virtuosa tra gli enti locali, le istituzioni di cultura, l'impresa e le università.

Gli eventi del *Giovedì dell'Arte* hanno riscosso una notevole e costante affluenza di studenti del corso e non, tale da determinare una turnazione di tre sottogruppi da 35 partecipanti per regolamentare l'afflusso. Il valore di tale esperienza *sul campo* ha contribuito ad acuire la sensibilità dei giovani studenti, attraverso un'estemporanea dimensione dell'agire corporeo, nel recepire contenuti, stimoli e informazioni utili alle sperimentazioni progettuali portate avanti nell'esercizio di *progettazione di interni* museali e confluite negli esami del mese di febbraio 2022. Uno degli intenti delle visite proposte, è stato quello di incoraggiare i giovani, che tentano di praticare *l'allestimento degli interni*, a pensare che il museo non sia visto solo come un tempio, luogo sacro, solenne che consacra l'arte, ma un luogo in cui si offrano i mezzi per produrlo, anche attraverso la pratica di *comunitas* che contraddistingue i luoghi *antropologici*, dai *non luoghi*. In un mondo sempre più dominato dalla tendenza all'omologazione e alla mercificazione, con la conseguente identificazione di arte e industria culturale, gli spazi museali devono oscillare tra la volontà di comprensione dell'arte e la contestuale capacità di negare la dimensione *auratica* della stessa. In quest'ottica, tenuto conto del background conoscitivo e dello *scenario*, si riportano di seguito alcune esperienze progettuali selezionate.

Fig. 48 - Giovedì 13 ottobre 2022, primo sopralluogo, Gallerie d'Italia, Napoli.

Fig. 49 - Giovedì 20 ottobre 2022, secondo sopralluogo, Museo Madre, Napoli.

Fig. 50 - Giovedì 20 novembre 2022, terzo sopralluogo, Museo Aqua Augusta, Napoli.

Fig. 51 - Giovedì 24 novembre 2022, quarto sopralluogo, Museo di Capodimonte, Napoli.

Fig. 52 - Giovedì 1 dicembre 2022, quinto sopralluogo Museo Lapis, Complesso della Pietrasanta, Napoli.

Fig. 53 - Giovedì 15 dicembre 2022, sesto sopralluogo, San Lorenzo Maggiore, Napoli.

Locandine: © Antonio Prigiobbo, @killermedia



48



49



50



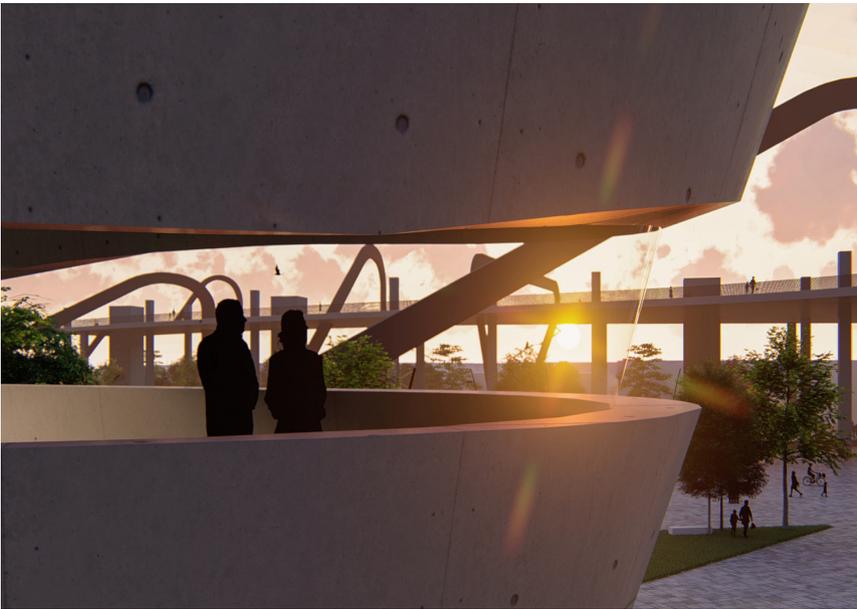
51



52



53



3.3 Esercizi applicativi di progettazione

- . *Riuso adattivo infrastrutture della mobilità*
- . *Recupero di un edificio monumentale*
- . *Riqualificazione di un'area di archeologia industriale*

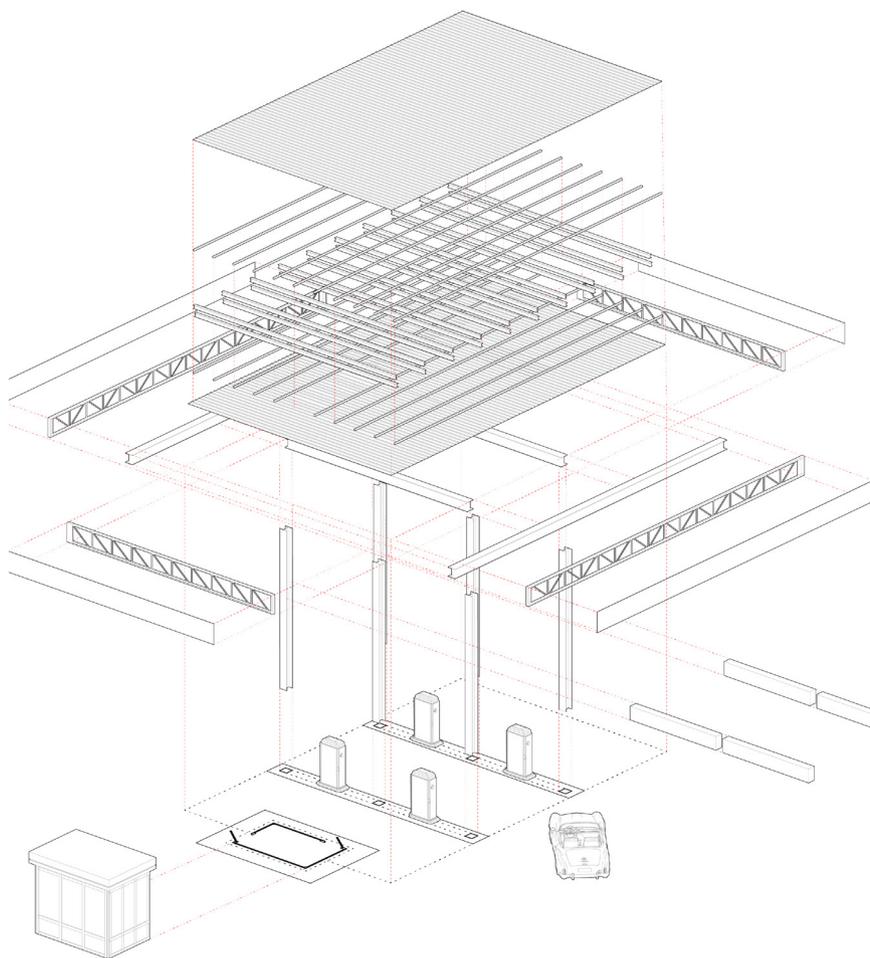


Fig. 54 - Esploso assometrico della struttura originaria.

Riuso adattivo infrastrutture della mobilità

Intuire il Vuoto.

*Manifesto del Riciclo non necessario
delle stazioni di rifornimento Urbane*

Luogo: Orta di Atella (CE)

Scala: Progetto di microarchitettura

Tipologia: Centro culturale polifunzionale

con *Gennaro Costanzo*

Il progetto mira, attraverso un approccio originale, a restituire importanza ad una tipologia di *architetture in abbandono*: le stazioni di rifornimento di carburante.

Queste infrastrutture di servizio sono quasi mai oggetto di riuso adattivo. Attraverso considerazioni desunte dai pensieri di Marc Augè, Jane Jacobs, Renzo Piano, Jaime Lerner ed altri studiosi, si ricava uno spunto per incentivare un processo di rigenerazione urbana mediante la partecipazione sociale e l'interazione culturale, quali motori per un consequenziale processo di rivitalizzazione alla piccola scala *di quartiere*, sul modello di micro-architetture come input detonante.

La stazione di Rifornimento presa a campione, l'ex IP di Orta di Atella sull'SP2, previo rilievo ed analisi territoriale, è stata oggetto di una proposta progettuale avente pochi e semplici matrici decisionali: flessibilità, accessibilità, adattabilità, riciclo e partecipazione sociale, ponendosi come architettura della contingenza, in grado di recepire gli stimoli esterni e mutare le proprie connotazioni in base alle esigenze della società fluida. La tesi, affronta il tema del *vuoto* dalla prospettiva dell'interno, non preclude spunti e considerazioni *transcalari*, non ponendosi come risolutiva e inconfutabile, ma come mezzo. L'obiettivo del progetto, fatto salvo l'intuizione delle potenzialità di uno spazio *cavo*, è quello di poter applicare sistemi replicabili in luoghi analoghi per scalare un'idea che parte dallo spazio di prossimità e tende a facilitare occasioni di relazione per migliorare l'esperienza estetica dei luoghi attraverso la cultura.



Fig. 55 - planimetria generale

In rosso *la tettoia a sbalzo*, precedentemente stazione di rifornimento IP, tra Orta di Atella, Succivo, Frattaminore e Sant'Arpino, presa in esame. Per la stessa si è pensato ad un'ipotesi di riconversione a centro culturale alla piccola scala

0 1 2 5 mt

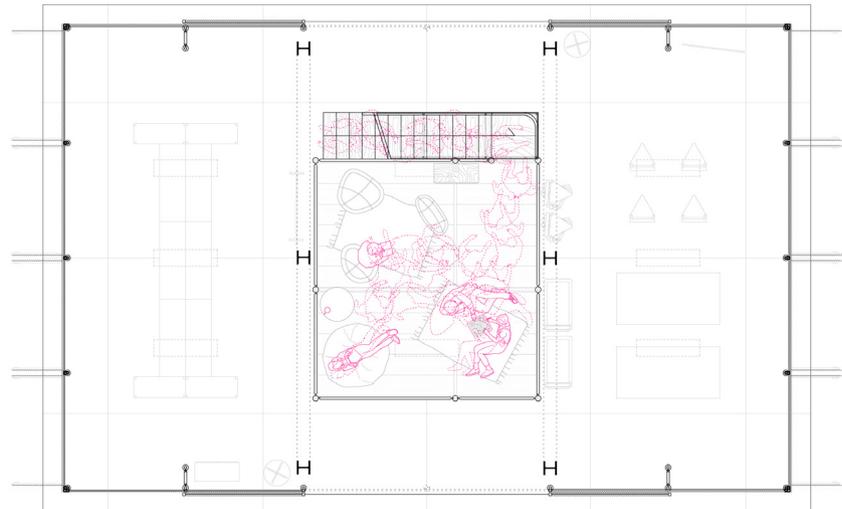
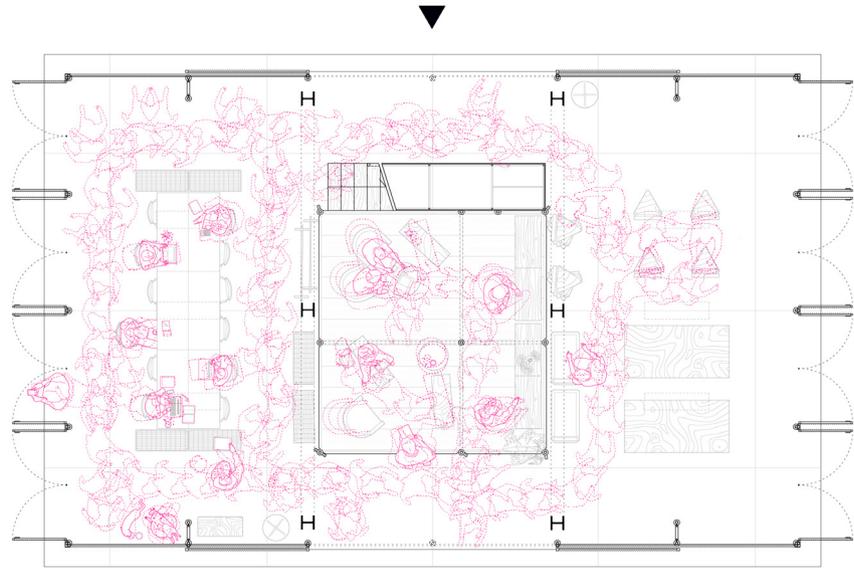
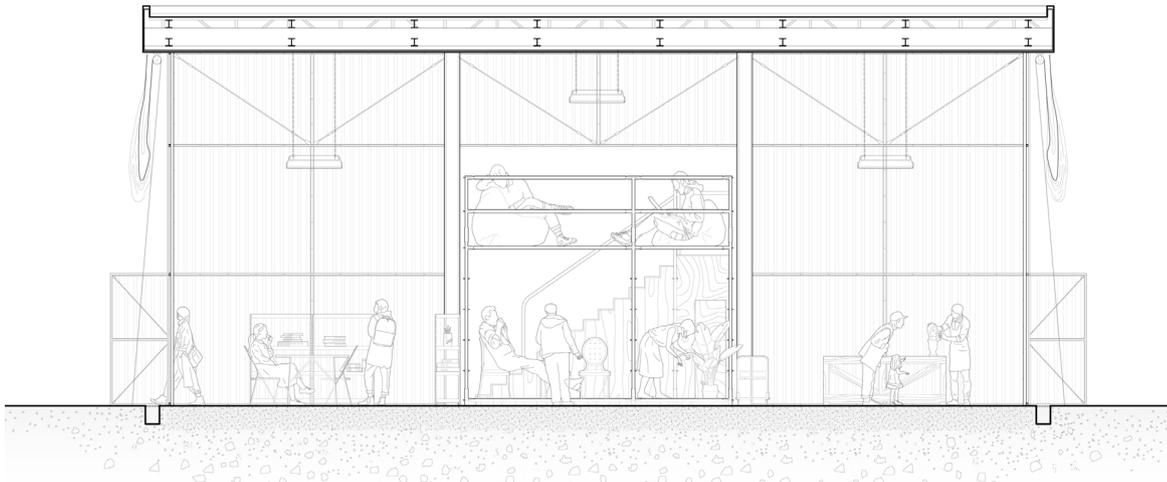
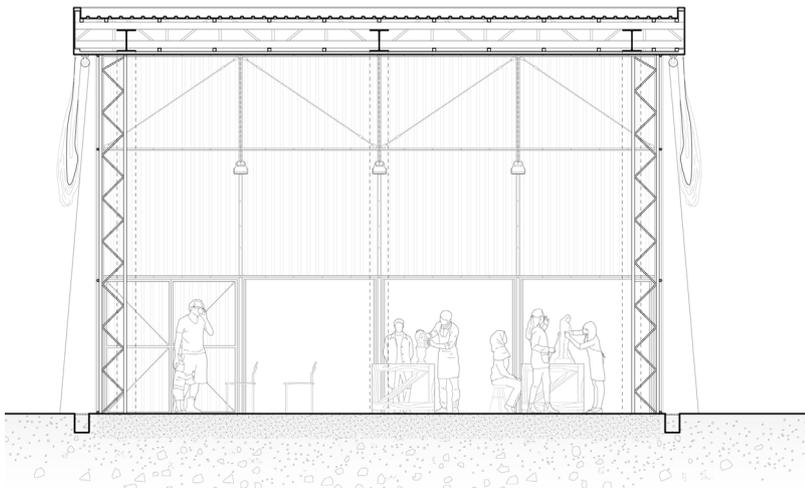


Fig. 56 - pianta primo e secondo livello

Nella rappresentazione in pianta sono evidenziati in *magenta* i flussi degli abitanti dello spazio in una sequenza ritmica che simula il *movimento* nell'*evento*.



0 1 2 5 mt



Figg. 57 e 58 - sezioni al dettaglio

La sezione longitudinale mette in evidenza il la successione delle tre macroaree funzionali, rispettivamente studying/working area, soft task zone, laboratory.

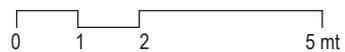


Fig. 59 e 60- prospetti esterni

I due prospetti, rappresentativi della semplicità del volume, appartengono rispettivamente al lato SUD e al lato EST.

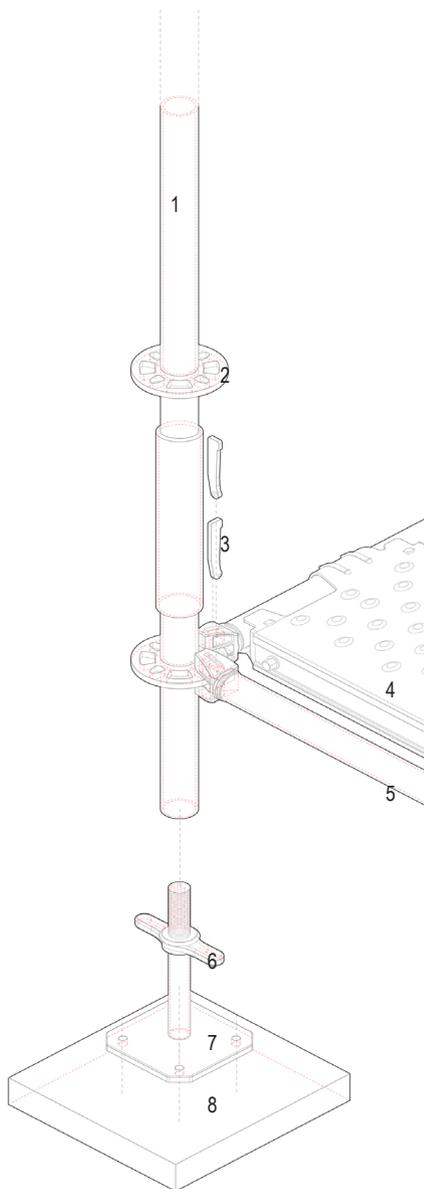


Fig. 61 - particolare costruttivo impalcatura *cocoon*

1. elemento tubolare verticale in acciaio galvanizzato
2. rosa di ancoraggio in acciaio galvanizzato
3. cuneo di ancoraggio in acciaio galvanizzato
4. pannello con ganci di ancoraggio in acciaio galvanizzato
5. elemento tubolare orizzontale in acciaio galvanizzato
6. dado stringente regolabile in acciaio galvanizzato
7. piede di ancoraggio in acciaio galvanizzato
8. base di ancoraggio in acciaio galvanizzato

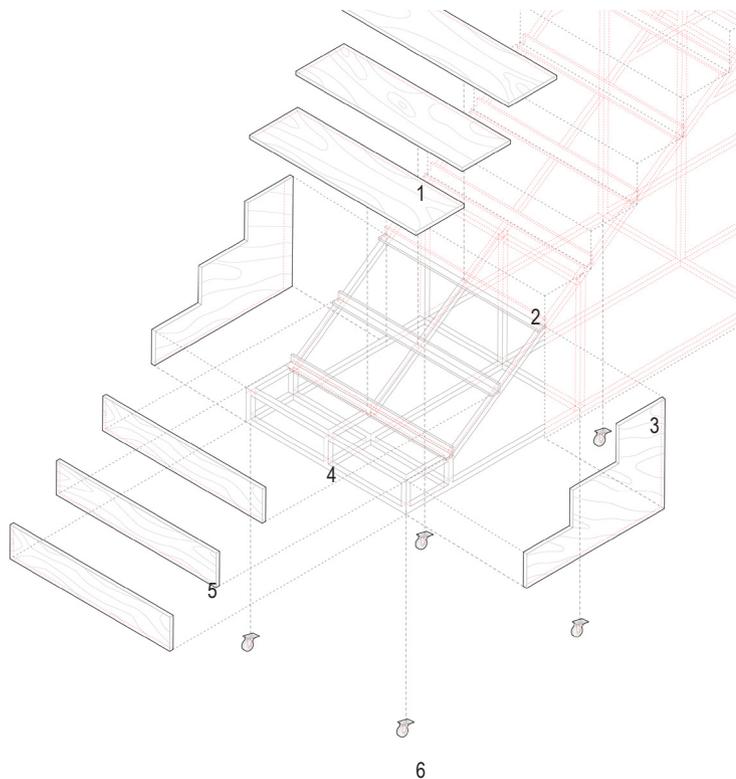


Fig. 62 - scala "monumentale"

1. pedata 900x250x18mm in multistrato di abete
2. staffa di ancoraggio a L in acciaio
3. pannello 18mm sagomato in multistrato di abete
4. struttura tubolare 30x30mm in acciaio
5. alzata 900x175x18mm in multistrato di abete
6. ruota bloccabile



Figg. 63 e 64- viste renderizzate

Gli interni sono pensati come unici elementi opachi, generatori di *flussi* e macro aree funzionali, garanti di qualità architettonica seppur estremamente economici, idealmente donati o barattati.

L'*involucro*, in policarbonato, appare ombreggiato mediante l'uso di tessuti isotermici, che rimandano all'essenza dell'involucro immateriale d'origine, quale *spazio atmosferico*.





Risemantizzazione di un'area di archeologia industriale

Paesaggi emozionali per un museo gassoso.
L'empatia come strumento civico per l'inclusione

Luogo: Casoria (NA)

Scala: Progetto alla scala urbana

Tipologia: Parco urbano con edifici a destinazione museale e
laboratoriale

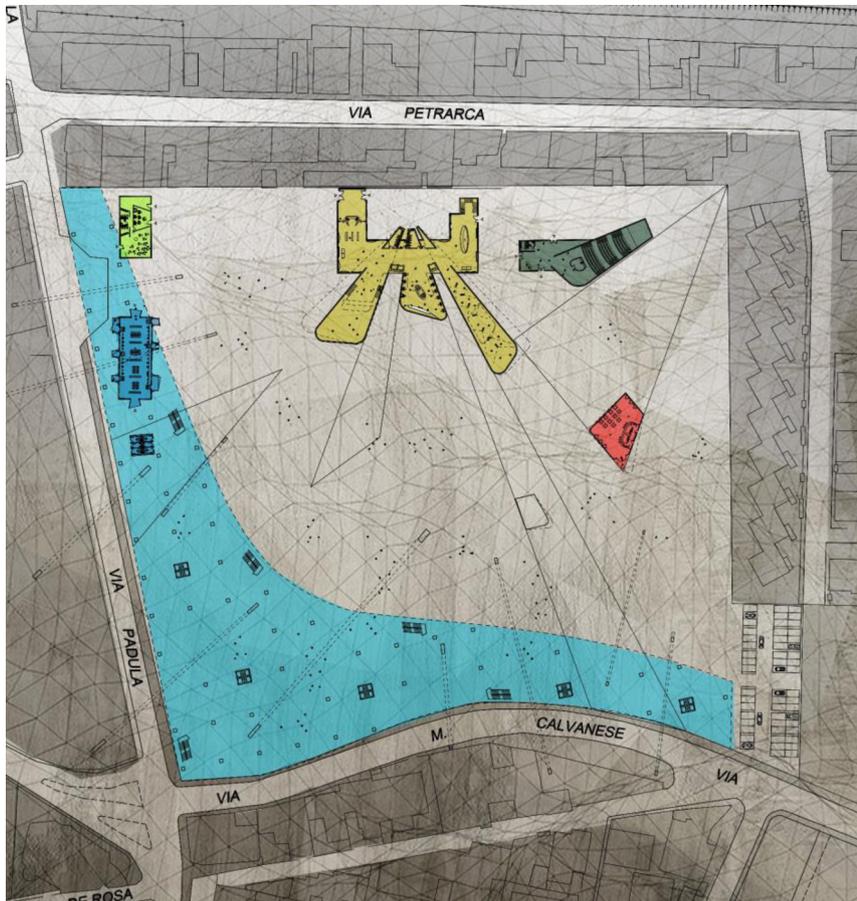
con Carmine Ugon

La scelta nel Comune di Casoria, di un'area industriale abbandonata quale l'ex fabbrica Bonna per la produzione di tubi, ha stimolato l'idea di progettare strutture leggere, anche del tipo parassitario, per favorire un processo di riappropriazione e di inclusione sociale in cui la comunità del territorio troverebbe occasione di incontro culturale e di partecipazione dal basso in un parco urbano. Tale processo può essere reso possibile attraverso la configurazione di un palinsesto, in cui il museo assume il ruolo, sociale, psicologico, e antropologico solo se si considera che il progetto risulta incompleto senza le persone.

Ne scaturisce un'estetica aperta e mutevole, un paesaggio di azioni in cui, i comportamenti assumono un valore estetico e condizionano inconsapevolmente il processo della composizione dello spazio antropologico, in quanto socialmente inclusivo. L'esercizio progettuale si sviluppa attraverso la modulazione di edifici a scheletro innestando dei volumi a "cannocchiale" che aprono alla città ricreando un interno in uno spazio atmosferico e totalizzante.

Gli interventi sono identificabili in tre corpi architettonici preesistenti, ma deteriorati: il primo volume comprende la sala multimediale tradizionale, il secondo ad ospitare un rapporto dinamico tra opera e visitatore, nel terzo una sala immersiva multisensoriale.

Il confine del parco è immaginato come un perimetro poroso permeabile, spazio soglia luogo di incontro, circondato da una piastra sopraelevata.



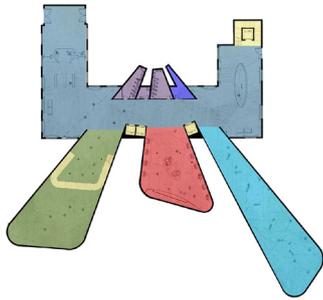
- AULE LABORATORIALI
- BIBLIOTECA
- AUDITORIUM
- PUNTO RISTORO
- MUSEO
- PIAZZA-SOGLIA

0 10 20 50 100 m

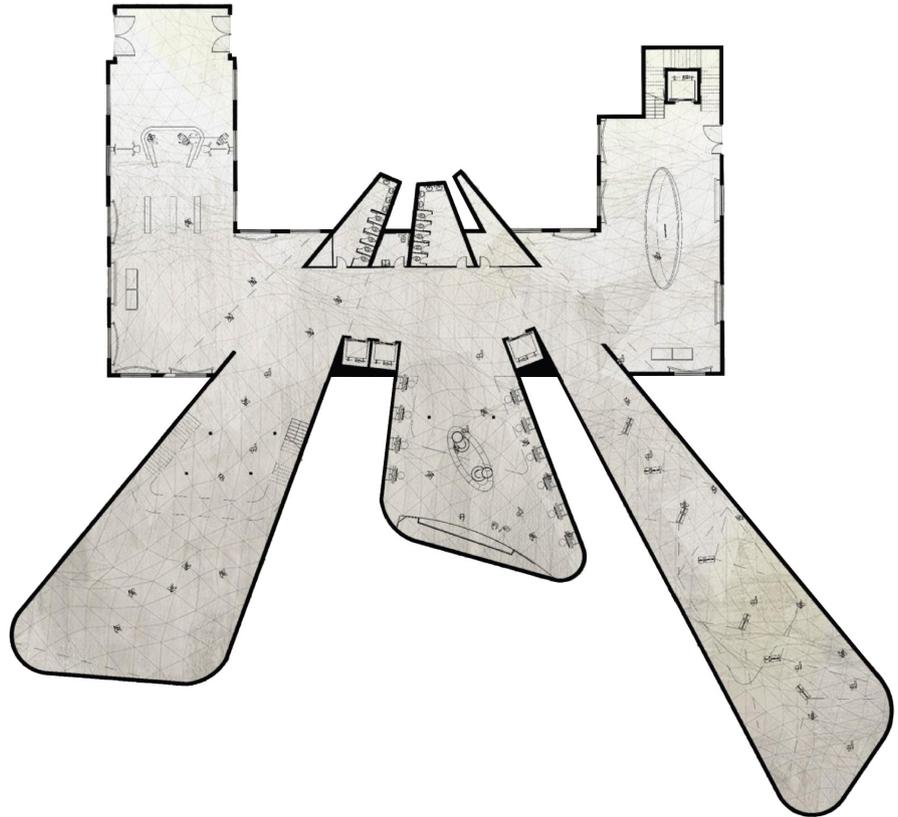


Fig. 66 - Macroaree funzionali del complesso museale.

Fig. 67 - vista renderizzata della piazza'soglia.



- #FOYER DI CONNESSIONE
- ≡ SALA IMMERSIVA
- ≡ SALA INTERATTIVA
- ≡ SALA ESPOSITIVA
- v WC
- L LOCALE TECNICO



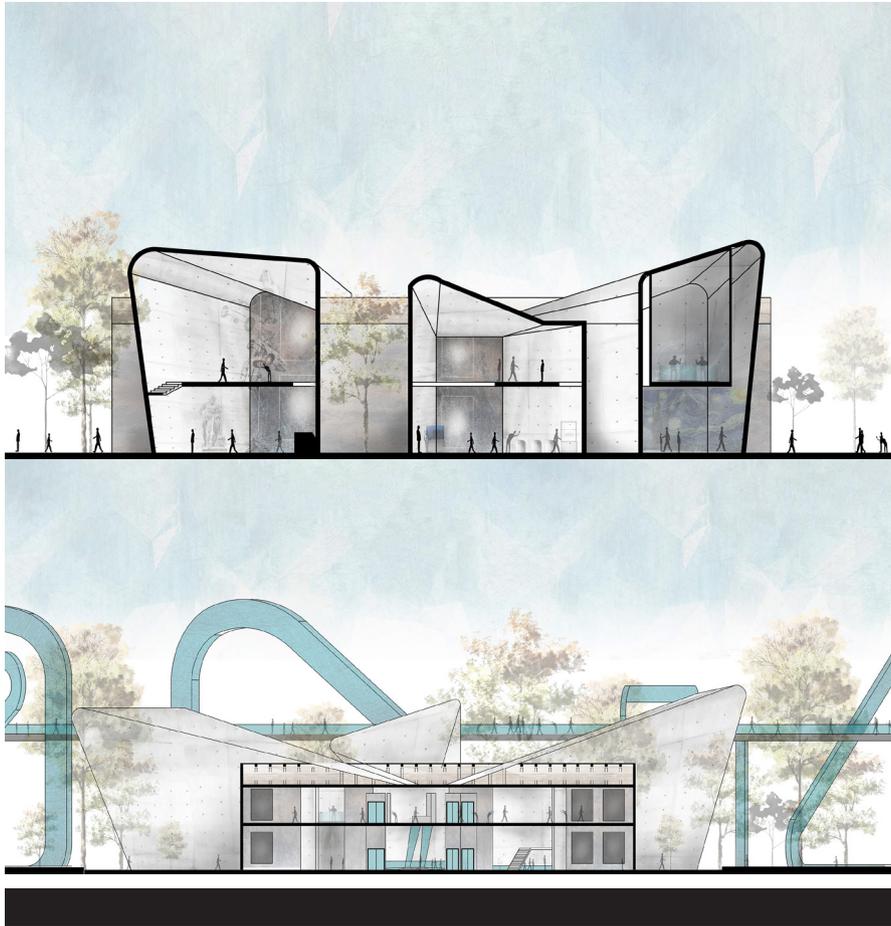
0 5 10 20 m



Fig. 68 - Pianta piano terra del museo con innesti.

Fig. 69 - Vista renderizzata della piazza/soglia.





Figg. 70 e 71 - Il museo

Sezioni texturizzate dei corpi parassitari centrali.



Fig. 72

Sezioni texturizzate del parco museale.



Figg. 73 e 74 - Viste renderizzate interne.



Figg. 75 e 76 - Viste renderizzate esterne.



Fig. 77 - Planivolumetrico complesso museale Casaluca.

Recupero di un edificio monumentale

Casaluce District Museum

Contaminazione come idea di rinascita

Luogo: Casaluce (CE)

Scala: Progetto di trasformazione di un complesso architettonico

Tipologia: Edificio polifunzionale

con Teresa Mottola

Il castello Normanno di Casaluce, situato nell'omonimo comune, fu fatto edificare tra il 1024 e il 1030 come avamposto dei domini di Aversa, contro le mire espansionistiche di Capua, collocandosi su un tracciato della centuratio romana. Dopo la distruzione del 1135 fu donato ai monaci celestini, i quali si insediarono con una chiesa ed un monastero attribuendogli, con la presenza dell'effigie della Madonna di Casaluce, un valore storico-religioso notevole. Tale premessa, è stata necessaria al fine di concepire un progetto di ri-funzionalizzazione che contemplasse la funzione di dimora nobiliare con l'aggiunta funzione religiosa, ad un pubblico uso contemporaneo.

L'esercizio di progettazione attinge all'idea di architettura parassita, capace attraverso l'allestimento temporaneo, connotato dai caratteri di leggerezza materica e concettuale, di immettere corpi architettonici nuovi in/su/tra edifici esistenti, favorendone una contaminazione che accentua l'idea di vita e/o di rinascita. Tali organismi parassitari, appaiono distinti sia per forma che per funzione rispetto al corpo architettonico ospitante, favoriscono nuove spazialità servendosi della struttura, degli impianti e degli antichi significati dell'organismo originario esaltando il principio di stato di necessità.

Il carattere innovativo del progetto di risemantizzazione di alcuni spazi, sia all'attacco a terra dell'edificio, sia nelle coperture risiede nella volontà di rendere fruibile e visibile, in maniera differente, ogni parte dell'edificio evidenziando l'intento di restituire alla comunità un'esperienza estetica di valore attraverso il movimento.



Fig. 78 - Vista renderizzata corte interna.

PIANTA PIANO TERRA

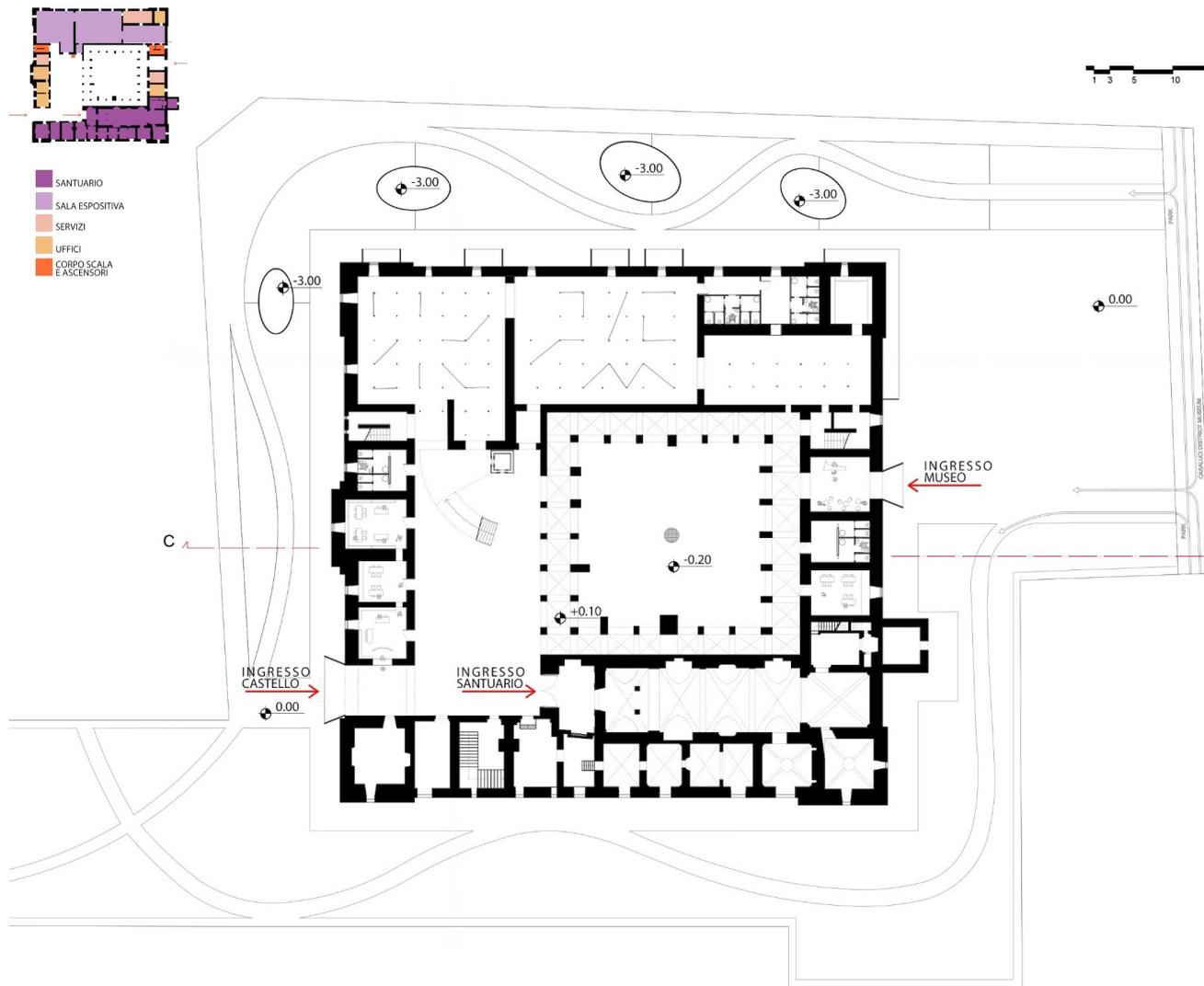


Fig. 79 - Pianta piano terra con macroaree.

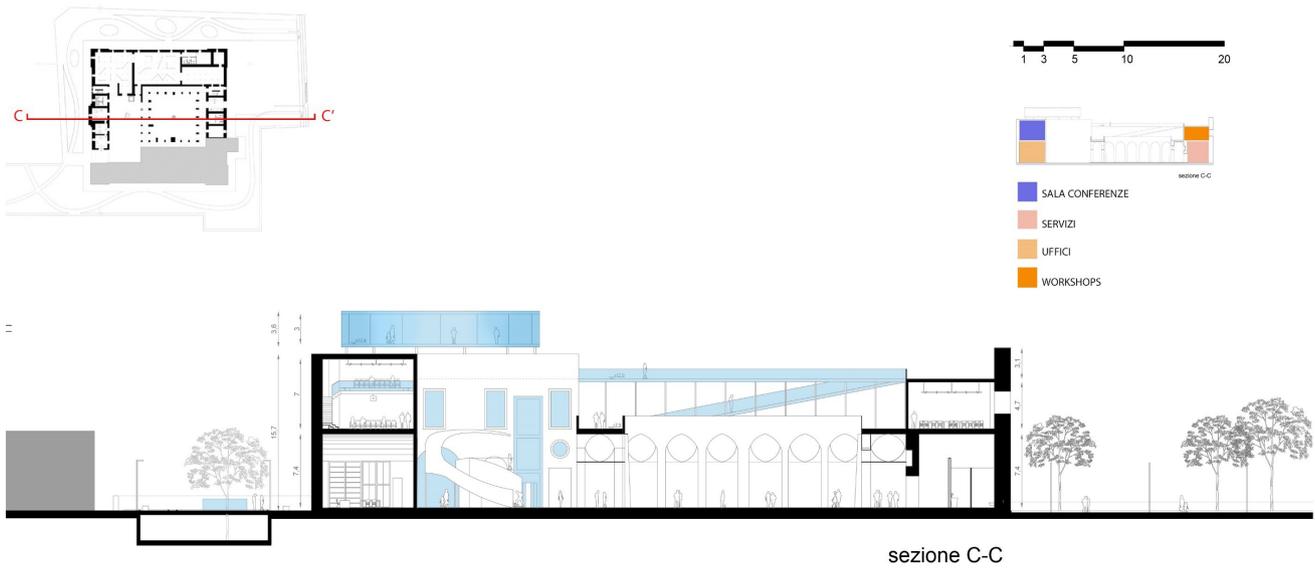


Fig. 80 - Sezione.



Fig. 81 - Vista assometrica.



Figg. 82 e 83 - Viste renderizzate interne.

Sale espositive.



Fig. 84 - Vista renderizzata esterna, osservatorio.

Bibliografia

La presente bibliografia è stata suddivisa in tre sezioni tematiche, ciascuna riguardante l'interno architettonico secondo tre differenti scale di lettura. A partire dalla dimensione dello spazio primario o di prossimità, e successivamente attraverso l'invaso architettonico dell'interno museale, si è giunti ad investigare il rapporto variabile tra architettura e città.

L'INTERIORITÀ DELL'UOMO E DELLO SPAZIO

- M. AUGÉ (2017), *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Elèuthera, Milano
- G. BACHELARD (1975), *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari
- A. BACULO (1991) a cura di, *Spazi Espositivi Contemporanei*, Liguori Editore, Napoli
- A. BARBARA (2011) *Storie di architettura attraverso i sensi*, Postmedia Books, Milano
- A. BARBARA & P. PERLISS (2006) *Architetture invisibili. L'esperienza dei luoghi attraverso gli odori*, Ed. Postmedia Books, Milano
- Z. BAUMAN (2010), *Modernità liquida*, GLF editori Laterza, Roma
- R. BOCCHI (2015), *La materia del vuoto*, Editore Universalia, Pordenone
- L. BONESIO & L. MICOTTI (2003) *Paesaggi di casa. Avvertire i luoghi dell'abitare*, Skira, Milano
- G. BRUNO (2002), *Atlante delle emozioni: viaggi nell'arte, nell'architettura e nel cinema*, Johan e Levi, Milano
- R. CAPOZZI (2012), *L'idea di riparo*, Clean, Napoli
- R. CAPOZZI (2020), *Lo spazio universale di Mies*, Letteraventidue, Siracusa
- C. DE CARLI, (1982) *Architettura. Spazio primario*, Editore Hoepli, Milano
- F. DE MATTEIS. (2019) *Vita nello spazio. Sull'esperienza affettiva dell'architettura*, Ed. Mimes, Milano
- F. ESPUELAS (2015) *Il Vuoto. Riflessioni sullo spazio in architettura*, Christian Marinotti Edizioni, Milano
- C. FIORILLO (2008) *Introduzione a una Fenomenologia dell'interno architettonico*, Edizioni Millennium, Bologna
- I. FORINO (1998), *Interno e interiorità*, in Op.Cit. n° 102 Edizioni Electa, Napoli
- I. FORINO (1999), *Raccogliersi: Lo spazio della solitudine*, in A. BOSSI (1999), *Accogliere e raccogliersi: L'interno domestico fra partecipazione ed esclusività*, Edizioni Giannini, Napoli
- J. HILLMAN & C. TRUPPI (2014), *L'anima dei luoghi. Conversazione con Carlo Truppi*, Rizzoli, Milano
- P. LEMBI & A. MORO (2010) *Esperienze dello/nello spazio. Appunti sulla relazione tra persone e luoghi*. Maggioli, Milano
- H. F. MALLGRAVE (2013). *Architecture and Embodiment. The implications of the new Sciences and Humanities for Design*, Taylor & Francis Ltz, New York

H. F. MALLGRAVE (2015). *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*, Raffaello Cortina Editore, Milano
D. MARTELOTTO, (2004). *Architettura dei sensi*, Ed.Mancosu, Roma
J. PALLASMAA, (2014). *La mano che pensa*, Ed.Safarà, Pordenone
M. POZZI, (2015) *Sentimento dello spazio. Geografia affettiva dei luoghi*, Ed.Linaria, Roma
S. ROBINSON (2014) *Nesting. Fare il nido: Corpo, Dimora, Mente*, Ed.Safarà, Pordenone
S. ROBINSON, PALLASMAA J. (2015). *Mind in Architecture: Neuroscience Embodiment and the future of Design*, MIT Press, Cambridge
A. ROSSI (2023), *Autobiografia scientifica*, Il Saggiatore, Milano
S. SETTIS (2017), *Architettura e democrazia. Paesaggio, città, diritti civili*, Einaudi, Torino
P. ZUMTHOR (2006) *Atmosfere. Ambienti architettonici – Le cose che ci circondano* Electa, Milano
P. ZUMTHOR (2017) *Pensare architettura*, Electa, Milano

L'INTERNO MUSEALE

L. ALTARELLI (2005), *Allestire*, Palombi editori, Roma
L. ALTARELLI (2006), *Light City*, Meltemi editore, Roma
L. BASSO PERESSUT (1985) *I luoghi del museo. Tipo e forma tra tradizione e innovazione*, Editori Riuniti, Roma
M. BORSOTTI (2017) *Tutto si può narrare. Riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Ed. Mimes, Milano
A.BOSSI & P.CECERE (2015), *La qualità oikogena dello spazio. Contributo alla comprensione dell'interno architettonico*, Edizioni Progetta, Napoli
F. BUCCI & A. ROSSARI (2005) *I musei e gli allestimenti di Franco Albini*, Electa, Roma
G. CAFIERO (2011), *Museografia. Riflessioni sulla metodologia e l'identità disciplinare*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli
G. DONINI (2010), *L'architettura degli allestimenti*, Edizioni Kappa, Roma;
A. HUBER (1997), *Il Museo italiano. La trasformazione di spazi storici in spazi espositivi. Attualità dell'esperienza museografica degli anni '50*, Edizioni Lybra Immagine, Milano
F. LANZ (2013), *Lecture d'interni*, FrancoAngeli, Milano
V. MINUCCIANI (2005) *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano
C. PISU (2013), *Musei e Lavoro. Guida alle opportunità di lavoro, di stage e di formazione nel mondo museale italiano ed estero*, Rimini, APM
S. POLANO (1988) *Mostrare*, Lybra Milano

G. ROSA (2007), *Il sistema museale di Rieti* a cura di Adriano Cornoldi e Marco Rapposelli con saggio introduttivo di Luca Basso Peressut, casa editrice Il Poligrafo, Padova

M. C. RUGGIERI TRICOLI (2000), *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, edizione Lybra Immagine, Milano

G. SPIRITO (2015) *In-between places. Forme dello spazio relazionale dagli anni Sessanta a oggi*, Quodlibet Studio, Macerata

L. SPUIBROEK (2011), *Tettonica dei tessili: ricerca e progettazione*, Nai Publishers, Rotterdam

B. TSCHUMI (2005), *Architettura e Disgiunzione*, Edizioni Pendragon, Bologna

K. TZORTZI (2017), "Engaging Space. Lo spazio come tecnologia per il museo inclusivo" in A. LONGO, C. RABBIOSI, P. SALVADEO (a cura di), *Forme dell'inclusività. Pratiche spazi progetti*, Maggioli Politecnica, Rimini

L'ADATTABILITÀ DELL'INTERNO ARCHITETTONICO

M. ACCORNERO & M. MAZZOCUT-MIS (2008), *L'esperienza estetica. Percorso antologico e critico*, Mimesis Morfologie, Milano

A. BACULO (1991), *Spazi espositivi contemporanei dal museo alla città*, Liguori Editore, Napoli

P. BONARETTI (2002), *La città del museo. il progetto del museo fra tradizione del tipo e idea della città*, Edifir edizione Firenze

M. BORRELLI, L. GALOFARO & A. VALENTI (2022), *Dichiarazione di Interni. Atlante di parole e immagini*, Thymos Books Teaching Interiors

A. CAPUTI & A. FAVA (2022), *Privati di Napoli. La città contesa tra beni comuni e privatizzazioni*, Lit Edizioni, Roma

J. CERESOLI (2005) *La nuova Scena urbana. Città astrattismo e urban-art*, Francoangeli, Milano

A. G. DEL BORGO, E. GARDA, A. MARINI (2016), *Ripensare o riprogettare il paesaggio con i luoghi dell'abbandono? In Sguardi tra i residui. I luoghi dell'abbandono tra rovine, utopie e eterotopie*, Mimesis Kosmos, Milano

S. J. GOULD, E. S. VRBA (2008), *Exaptatio. Il bricolage dell'evoluzione*, Feltrinelli, Milano

E. GRANATA (2021), *Placemaker. Gli inventori dei luoghi che abiteremo*, Passaggi Einaudi, Torino

V. GREGOTTI (1982), *Allestimenti/Exhibit Design*, C.I.P.I.A, Bologna

S. MARINI (2008), *Architettura parassita Strategie di riciclaggio per la città*, Quodlibet, Ascoli Piceno

P. MELLO (2002) *Metamorfosi dello spazio*, Bollati Boringhieri, Torino

Prima edizione digitale 12/2023
ISBN 978-88-85556-28-7
DADI_Press
dadi_press@unicampania.it
<https://>

Nello scenario della contemporaneità sarà approfondito il tema del sistema museo alla luce dei continui “upgrade” che stanno delineando un cambio di rotta nell’ambito della cultura architettonica e delle consequenziali riflessioni scientifiche che ruotano intorno al progetto di allestimento degli spazi della cultura (musei, fondazioni, gallerie). Questo sistema processuale evidenzia un riscatto dell’architettura degli interni da sempre proiettata ad investigare tematiche di prossimità legate alla sfera emozionale, esperienziale e psicologica, in relazione ad un ruolo nuovo dell’arte da intendersi come strumento di relazione, di integrazione e di partecipazione. I cambiamenti avvenuti per effetto della globalizzazione hanno rafforzato tale condizione di trasformazione del Museo, da sempre luogo di diffusione della cultura, dell’arte e della conoscenza, e richiedono nuovi linguaggi capaci di coniugare le attuali tecnologie digitali e interattive con nuove idee di spazialità “fluide” in cui l’uomo diventa attore e co-autore del programma-museo. Un nuovo approccio al processo di progettazione, che vede l’evolversi del binomio forma/funzione in forma/fruizione, emerge, lì dove è evidente la necessità di concepire spazi come luoghi in cui favorire relazioni, integrazione e inclusione sociale, recuperando l’antico ruolo dell’architetto umanista al servizio della comunità. Il Museo, superando i limiti della “noia”, accettando le declinazioni dell’industria dell’intrattenimento a cui siamo inevitabilmente approdati, deve recuperare un rapporto di complicità con l’uomo in una visione antropoietica. Ne consegue, dunque, un’architettura che considera l’abitatore, di pontiana memoria, decisore dello spazio e delle relazioni consequenziali che ne scaturiscono. Tale passaggio è possibile attraverso la configurazione di un palinsesto, in cui i luoghi della cultura assumono un ruolo sociale, antropologico e filosofico, tenendo ben presente che “il progetto risulta incompleto senza le persone”. Ne deriva un’estetica aperta e mutevole, un paesaggio di azioni e di sentimenti in cui, i comportamenti assumono un valore estetico e condizionano inconsapevolmente il processo della composizione dello spazio.

Il presente saggio, pertanto, traccia un’ipotesi interpretativa praticabile su un modello di museo aperto, alla piccola scala, mutevole poichè sensibile al cambiamento e capace di fare rete con gli altri luoghi della cultura presenti sul territorio rispettando l’esperienza estetica dell’individuo.