

MUSEI NON SOLO

Alberto Breschi

Quando sul grande palcoscenico mondiale dell'architettura, negli anni '70, apparve il Beaubourg di Renzo Piano e Richard Rogers furono in molti a pensare che la stagione della tipologia museale di derivazione ottocentesca, espressiva e monumentale, fosse ormai esaurita e che quel parallelepipedo, così irriverente nei confronti del contesto ma al tempo stesso così precario nella sua consistenza morfologica, potesse dare il via ad un nuovo modo di concepire il museo. Nato da un'estetica del provvisorio e del folklore tecnologico, il Centre Georges Pompidou non voleva essere un tempio della cultura, un monumento come fino a quel momento erano concepiti i musei, ma esattamente il suo contrario. La sua architettura rappresentava il paradigma di un processo, iniziato attorno agli anni 60, che vedeva il distacco, ormai irreversibile delle aree disciplinari che, tradizionalmente, rappresentavano l'ambito della progettazione. Il Design, l'Architettura e l'Urbanistica, isolate l'una dalle altre, rivendicavano non solo autonomia, ma anche centralità nei processi di trasformazione e ognuna tendeva a sconfinare dai propri territori. Il Beaubourg ne era un esempio eclatante: un oggetto di design fuori scala capace di sconvolgere una tipologia consolidata e, a suo modo, un'intera struttura urbana. Oggi il Beaubourg è qualcosa di molto diverso da come lo avevano inizialmente immaginato e voluto Renzo Piano e Richard Rogers: da simbolo di aggressione urbana e monumento iconoclasta, si è trasformato in una gioiosa macchina polivalente, in un manufatto cordiale, godibile, totalizzante, una nuova 'popolare' cattedrale del consumo e del tempo libero. Ha conservato, intatto, questa sua impronta di diversità e si può dire che sia diventato l'archetipo di una nuova tipologia museale che ha permesso la successiva sperimentazione di

forme e contenuti innovativi. Da allora l'architettura dei musei ha rappresentato non solo il terreno privilegiato del confronto tra gli architetti dello star's system internazionale ma anche il più ambito *progetto* di riqualificazione urbana di ogni piccola o grande comunità. Sono così apparse soluzioni e forme architettoniche che hanno progressivamente perso ogni contatto con i contenuti tradizionali del museo, e sono diventati gli emblemi di una contemporaneità che, a volte faticosamente, ha sperato di rappresentare un'alternativa *colta*, sotto forma di show business, ai numerosi *non luoghi* del consumismo di massa. Alla base di questa metamorfosi vi è stato innanzi tutto la constatazione che le nuove modalità espressive dell'arte contemporanea si configuravano proprio come operazioni di liberazione da possibili *contenitori* sia fisici che, soprattutto, concettuali; se si vuole, come continua proposta di sistemi di relazioni *nuovi* quindi imprevisi e imprevedibili fino al loro manifestarsi. Qualsiasi flessibilità interna all'istituzione 'museo' non garantiva l'erosione del suo stesso più o meno dilatato perimetro per effetto della continua scalata delle operazioni artistico-culturali in contesti comprensivi delle limitazioni originariamente operanti. Dall'altra parte l'ormai generalmente acquisita consapevolezza della impossibilità a circoscrivere l'attività artistica induceva ad aspettarsi di trovare una *componente* artistica più o meno intensa in qualsiasi espressione della attività umana: l'arte diveniva così un aspetto diffuso di tutta l'esperienza. Nello sforzo di adeguarsi a questa situazione il museo *avocava* funzioni pertinenti in origine ad altri ambiti: non solo le gallerie, l'archivio, il laboratorio, ma anche la scuola, il festival, lo shopping center. Siccome lo stesso processo si sviluppava parallelamente nelle altre istituzioni, si assisteva, allora come oggi, al cadere delle

barriere fra di esse e alla generale tendenza a uniformarsi a una disponibilità totale, indifferente alle tradizionali categorie. Le conseguenze per l'architettura sono state notevoli in quanto l'abolizione della necessità di corrispondenze fra l'architettura e le diverse istituzioni che tendevano a scomparire portava da un lato a immaginare una *Architettura generale*, spazio indifferenziato aperto a tutti gli usi, dall'altro una liberazione della forma che si affermava come valore autonomo cioè come elemento di differenziazione dell'architettura non in nome di una necessità funzionale ormai superata ma in nome di una semplice esigenza estetica. I musei più importanti degli ultimi 20 anni si caratterizzano, dal punto di vista funzionale, per la complessità e compresenza di molteplici attività al loro interno. Sempre più si configurano come *cittadelle della cultura* anche se in molti casi sarebbe più coerente definirli *cittadelle del divertimento e dello spettacolo*. A partire dal Beaubourg, il museo non solo si è strutturato tipologicamente come qualcosa d'altro rispetto al suo contenuto, ma ha assunto le caratteristiche proprie del *contenitore urbano*, ovvero di un organismo indifferente al tradizionale rapporto forma-funzione. D'altra parte le attività che in esso si svolgono sono molteplici e variabili nel tempo: sale conferenze, biblioteca, spazi per l'informazione, eventi di vario genere, spazi commerciali e ristoro e, cosa ancora più rilevante, un foyer d'ingresso, una amplissima zona d'accoglienza, una sorta di *piazza climatizzata*, senza particolari funzionalità specifiche, che ha il compito di richiamare, in una sorta di happening collettivo, un pubblico eterogeneo, poco interessato agli aspetti della conoscenza, della memoria e del valore dell'arte, e più disponibile al divertimento, allo svago, ad un arricchimento dell'esperienza personale che non imponga il

faticoso percorso dell'apprendimento. Certo i modelli di riferimento di questa *nuova* architettura paiono più vicini all'universo del consumismo planetario che non ai più colti esempi dei maestri del movimento moderno. Gli shopping-mall degli aeroporti e delle stazioni, le coinvolgenti atmosfere dei Concerti e le simbologie infantili di Disneyland sono riferimenti di una contemporaneità arrogante e attraente, di cui però non possiamo limitarci a stigmatizzarne gli aspetti deteriori ma credo che sia più utile evidenziarne anche le potenzialità. Innanzi tutto il ruolo decisamente *urbano* che i nuovi *contenitori* dell'arte e non solo dell'arte stanno assumendo nei confronti del visitatore proprio in virtù di questa libertà di consumo e di movimento. Essi rappresentano una nuova spazialità *pubblica* che si colloca tra la dimensione della *piazza* o della *strada* coperta e la *cattedrale*, come luogo generatore di valore e come tale portatore di una nuova possibile sacralità. Ma se il Museo oggi è "soprattutto un laboratorio di architettura urbana, un punto di vista sulla città di ieri e quella di domani", come sottolinea Pippo Ciorra, in questa dilatazione di significato, nella metamorfosi dei contenuti e nelle forme, si apre un campo di sperimentazione, specie per gli architetti, che rappresenta in assoluto il territorio più innovativo e rappresentativo della nostra contemporaneità. Il Museo inteso in senso tradizionale è, innanzi tutto, luogo di auto-rappresentazione, di ricezione anziché di partecipazione. I nuovi Musei sono i luoghi del libero e gioioso consumo dell'evento artistico che, comunque conservano una specificità tipologica che li collega alle tipologie del passato. La nostra ricerca si prefigge di esplorare un significato diverso e un percorso che non parta necessariamente dai suoi contenuti: non più luogo deputato all'arte, ma piuttosto contaminato dall'arte e,

specularmente, *non solo* museo, ma *anche* museo. Il testo MUSEINONSOLO raccoglie i contributi di alcuni componenti della sezione *Innovazione dell'Architettura* del Dipartimento di Progettazione della Facoltà di Architettura di Firenze, ed è finalizzato ad esplorare aspetti della tematiche attinenti la progettazione degli spazi museali che esplorano possibilità altre rispetto ai modelli attuali. Si ipotizzano e si ricercano nuove o semplicemente *diverse*, tipologie che nascono dall'attuale tendenza in architettura, ma non solo, di farsi carico di quella incredibile quantità di contaminazioni, provenienti dalle altre arti e dalle logiche del pensiero contemporaneo, per esplorare e scoprire, come ci ricorda Gillo Dorfles, nella ricerca sperimentale "espressioni formali tali da risultare sempre consustanziali, non solo con le necessità fisiche e fisiologiche dell'uomo, ma anche con quelle psicologiche e simboliche: dunque estetiche". Il testo inizia con una premessa: un *viaggio* che Giulio Mezzetti ci offre in alcuni musei di recente costruzione in un *territorio* che per molti aspetti, può essere considerato paradigmatico nel rapporto tra tradizione e innovazione: da Tokio, capitale del Giappone, fino in Cina a Shanghai e Hong Kong, simboli di un processo di trasformazione urbana vorticoso quanto inarrestabile. È il pretesto per indagare, in campo museografico, quegli aspetti dell'architettura, *mimesi*, *ibridazione*, *metamorfosi* che sono strettamente interconnessi con la comunicazione mediatica e che, inequivocabilmente, sono destinati a produrre cambiamenti profondi nella città di domani: spregiudicata sperimentazione linguistica al fine di ricercare nuove relazioni tra ambiti tradizionalmente separati, ma anche il pericolo di un appiattimento della pluralità dei linguaggi in seguito ad una comunicazione plasmata, come nella peggiore televisione, in base alle attese del fruitore medio. Il viaggio è introdotto da alcune riflessioni sui musei più innovativi della cultura occidentale, caratterizzati da brillanti soluzioni formali: una nuova generazione di architetture – dal Centre Pompidou di Parigi al nuovo Guggenheim di Bilbao – che trovano il proprio status in se stesse, indipendentemente dal proprio contenuto, a volte addirittura in contrasto con gli aspetti espositivi delle collezioni interne. Le immagini dei musei giapponesi sono al contrario dominati dai sistemi di comunicazione e i loro interni ci appaiono come il naturale proseguimento di una struttura urbana immersa in un perenne stato di fredda luce artificiale, ibridata da schermi televisivi, immagini in movimento, segnaletica

multicolore e, ovunque, prodotti di marketing cui la sensibilità alle forme espressive delle tendenze artistiche – pop art, optical art, minimal art, ma anche internet e computer grafica - ha fornito un indiscutibile valore estetico.

Gli interventi che seguono sono suddivisi secondo due sezioni principali: il *museo diffuso* e il *museo indefinito*. La prima sezione raccoglie riflessioni, studi e progetti su tipologie *diffuse* nella dimensione urbana e territoriale per le quali si ipotizza un possibile destino museale: insediamenti storici e infrastrutture urbane, il fiume che attraversa la città e l'antica piazza del mercato, i parcheggi, le stazioni e, infine, la proposta di un *progetto di recupero* eccezionale, quello di un'inquinante discarica nella sede di un'antica cava dismessa. Il modello del museo tradizionale, chiuso o delimitato entro confini fisici definiti, si trasforma, diffondendo e distribuendo la funzione espositiva nella città e nel territorio. Il presupposto che sta alla base della proposta di Roberto Berardi nasce da una semplice ma illuminante constatazione: la città, vero teatro della memoria collettiva che l'uomo ha edificato per sottrarre il suo operato al tempo e all'oblio, è il più vero e completo archetipo di tutti i musei. La città del passato con le torri, il tessuto edilizio, i palazzi e le chiese, i conventi, gli ospedali e gli uffici pubblici fino alle più minute unità edilizie, rivelano ad un visitatore attento e aiutato nella lettura compositiva, l'intima essenza dell'uomo, il suo percorso nel tempo breve della sua esistenza, i desideri e le conquiste, le delusioni e le sconfitte, la capacità di aggregarsi, di affermarsi, di lottare per il proprio egoismo o per amore degli altri, per rendere visibile il potere delle armi, la giustizia degli uomini e la presenza di Dio. La città è il disperato tentativo di vincere la solitudine. In questo senso la città del passato è da intendere come museo vivente e "*ogni cambiamento dettato da necessità imprescindibili deve essere inteso come un'azione condotta su un'opera le cui possibilità di accogliere la trasformazione sono ancora tutte da scoprire.*" E, a tale proposito, Roberto Berardi indica una serie di temi che potrebbero rappresentare, opportunamente strutturati, i nuovi musei della città: *la sistemazione delle rive dell'Arno*, da difesa a centro manifatturiero, da luogo di svago a spazio della celebrazione sociale, da teatro di guerra e di divisione a incomparabile e spettacolare affaccio sulla città, *la città sotterranea*, con la rete dei collegamenti delle consorzierie di difesa e dei palazzi signorili, *il tema dei giardini e degli orti* per un ritorno anche d'ordine

economico della natura nell'economia dello spazio di Firenze, infine, *la città, memoria della città*, guida circostanziata e approfondita della città per scoprirne, al suo interno, le numerose sub-città che compongono la metropoli del Trecento, "ognuna, con le sue caratteristiche precise, una storia speciale e fenomeni edilizi caratteristici, eppure tutte tutte immerse nello stesso fiume di storia che le ha portate insieme fino a noi come una sola costellazione". Sul racconto del fiume in particolare si sofferma Lorenzino Cremonini con il suo giovane assistente Elia Perbellini presentando alcuni interventi pilota per la riqualificazione dell'arredo urbano e dell'illuminazione del centro storico di Firenze. Premio Europa 2003, è una sequenza di immagini del tutto inedita che nasce dall'utilizzo dei nuovi mezzi informatici e che ci mostra una città diversa, esplorando le potenzialità di un nuovo spazio che nasce dall'intersezione di quello fisico con quello prodotto dalla realtà virtuale. La città, nella sua nuova dimensione mediatica evoluta, incontra la città storica e le sue stratificazioni: l'Arno diviene uno schermo e le immagini della memoria artistica della città si mescolano ai riflessi della Firenze sul fiume. Le figurazioni evocate, come accadeva nel Rinascimento, danzano come appartenenti ad una rappresentazione scenica e una realtà effimera e virtuale diviene parte del vivere quotidiano, espressione di un mondo parallelo sospeso tra passato e futuro. Una lettura di un territorio museale, in sintesi, che contribuisce a mettere in scena, con una angolatura inedita e attualissima, la rappresentazione del 'teatro della memoria' di cui parlava Roberto Berardi. Considerare la città come museo e il ricorso, negli strumenti d'indagine fino a quelli più propositivi del progetto, alle forme di espressione della ricerca artistica più avanzata ci porta a riflettere su un rapporto - l'opera d'arte contemporanea e il suo spazio d'azione, di conservazione e d'esposizione - che sta profondamente modificando l'organizzazione e la struttura del luogo espositivo. Come ci propone Flaviano Maria Lorusso, lo spazio-attrezzatura-museo d'arte è andato riconfigurandosi sostanzialmente secondo nuove direttrici metamorfiche tra le quali ci preme evidenziare la " *diretta* museificazione, per così dire, o comunque deputazione all'accoglienza dell'arte, di ambiti finora inediti, inusitati, se non addirittura pregiudizialmente considerati refrattari, in una sorta di opportunistica, vitale migrazione colonizzatrice di ulteriori, impropri territori funzionali-spaziali: musei non solo, per l'appunto." Contamina-

zione e ibridazione che permetta a questi luoghi di farsi laboratorio di produzione stessa dell'opera d'arte e in fondo capace di trasformare una funzione, uno spazio, un luogo generati e finalizzati ad altre destinazioni, in un evento artistico o in museo-esposizione. In questa nuova categoria compositiva-concettuale il panorama delle più recenti e innovative realizzazioni ci aveva già offerto il coinvolgimento del museo nel territorio urbano e paesaggistico. Parchi e infrastrutture urbane come alberghi e show-room avevano già felicemente sperimentato una reciproca contaminazione, ma è nell' *Art Drive in*, ovvero negli spazi destinati ad autoparcheggi interrati, nei centri di scambio di stazioni e metropolitane, addirittura nelle *ferite* non rimarginate di discariche, cave dismesse e abbandonate che si attua una possibile e convincente rivoluzione tipologica. " *L'uso dell'arte come progetto poetico per eccellenza che soccorre ed innerva la natura pigramente o solidamente an-estetica di molte strutture vitali correnti, il cui freddo, sbrigativo, intellettualmente disimpegno, anche cinico utilitarismo produce non luoghi, spazi ed esperienze di margine, aporie e lacune esistenziali ed estetiche nella quotidianità individuale e collettiva.*" Per le stazioni i progetti di Marco Tamino partono dal presupposto che sono strutture urbane che nell'ultimo periodo hanno subito profonde trasformazioni d'uso e di significato: da porte della città sono diventate spazi della quotidianità in cui trovano posto tutte quelle attività associative, commerciali e d'informazione che un tempo erano prerogativa delle piazze storiche. In questi nuovi luoghi pubblici a dimensione cosmopolita l'utilizzazione non è esclusiva dei viaggiatori ma è sempre più allargata a *flâneur*, ossia a frequentatori generici dei servizi offerti. Nelle stazioni sussistono quindi le condizioni ottimali per l'insediamento di 'luoghi' e/o occasioni anche espositive come dimostra il successo dello spazio adibito nell'ala storica mazzoniana della stazione Termini e ancor di più l'ipotesi, in fieri, di un progetto a rete che, assieme ad altre analoghe installazioni del sistema ferroviario diffuso nel territorio, può dilatarsi con sezioni diverse e coordinate. Stazione come piazze che, nella proposta avanzata di Marino Moretti per piazza Mercatale nella città di Prato, riconfigurano la loro morfologia attraverso lo sconfinamento delle arti visive nella realtà sociale. Da queste premesse il progetto fa scaturire un'ipotesi di *vuoto urbano* sempre più animato in termine di fruizione : *vuoto urbano, esteso, affollato* che è chiamato a

svolgere un ruolo primario nel futuro degli spazi pubblici. La proposta presenta una figura di piazza costruita per *layers* sovrapposti che definiscono l'insula urbana in una sorta di *città delle piazze*: piazza d'acqua, del mercato, del teatro degli alberi, degli incontri dei giochi, dell'arte, dei tessuti e delle mostre temporanee. Una piazza pedonalizzata simile ad una *microcittà* da vivere, consumare e da inventare di volta in volta, un habitat in evoluzione, un interno urbano da allestire, smontare, rimontare e, soprattutto accogliere una molteplicità di funzioni *nuove*, tradizionalmente separate, ed ora accostate le une alle altre in una struttura unitaria. La sezione si chiude con un ulteriore passaggio di scala, dalla città al territorio, con un progetto di Pier Paolo Perra e Alberto Loche e con il contributo del sottoscritto che affronta la trasformazione delle funzioni espositive del museo tradizionale nell'ottica del recupero ambientale. Il recupero delle cave di arenaria di Su Cuccuru Mannu in Sardegna a una funzione così innovativa quale l'espositiva persegue, sul piano culturale, un *riscatto* di questo sito, una ri-appropriazione e sublimazione degli spazi: dalla condizione attuale di degrado, di discarica, a quella dell'espressione, attraverso i suoni, la musica, fino alle arti figurative, della sensibilità per l'ambiente. È in questo senso che luoghi apparentemente di degrado, rigidi e strutturalmente vincolati alla loro destinazione originaria, perfino nell'immagine offrono, al contrario, spostando il punto di vista interpretativo, una paradossale, insospettata, perfino vantaggiosa adattabilità, elasticità, plasticità: la loro natura intrinseca di impressionante cavità, ora ingombra di detriti e rifiuti, suggerisce un programma di mutazione dall'ampia flessibilità e dalla forte valenza evocativa. Pensato come luogo di simbiosi fra l'ambiente, lo spazio architettonico, le arti e i suoni, il parco si svilupperà come un percorso sonorizzato, un *ponte* fra le culture etno-musicali millenarie e le più sofisticate sperimentazioni applicate al suono, passando per le espressioni musicali contemporanee. La seconda sezione, che raccoglie i contributi del *museo indefinito*, ci offre progetti e proposte che ruotano attorno alle tematiche dell'effimero, del carattere temporaneo, dell'interazione profonda che sussiste tra oggetto esposto-visitatore-spazio espositivo, e, infine, della labilità del confine tra vita e arte. Si tenta, in ultima analisi, di delineare e riformulare un'idea del museo contemporaneo suggerendo una figura indefinita effetto dell'indeterminata osmosi tra spazio fisico e spazio mentale. Gli interventi di Eu-

genio Martera, Valerio Barberis e Remo Buti affrontano il tema dell'allestimento in varie forme ma con uno stesso importante intento comune di considerarlo spazio della contemporaneità, spazio dell'effimero ad alta densità tecnologica, ma anche debole e diffuso, espressione, per dirla con Andrea Branzi, di una modernità che produce trasformazioni diffuse, poco evidenti dall'esterno, spesso reversibili, ma di grande rilevanza strutturale. I progetti di allestimento che presenta Martera sono realizzati e hanno la caratteristica di essere spazi progettati che si fanno veicoli di una narrazione, una 'messa in scena' delle cose da esporre che si basa innanzi tutto sul tempo e sulle modalità ricettive dell'utente, e che mantengono un delicato e indispensabile equilibrio tra le due opzioni fondamentali del progetto di allestimento: la *contestualizzazione* che si concretizza nell'enfatizzazione del racconto e lo *straniamento* che accentua un intrinseco valore estetico. Le *narrazioni* documentate mettono in scena l'arte (Michelangelo e l'arte a Firenze dal 1537 al 1631), l'eccellenza (Excellences) dei progetti di Restauro più significativi realizzati in Italia, le storie (il museo Ducati), l'architettura e la città contemporanea a Firenze (Urban Center). Remo Buti e i suoi assistenti Massimo Nicosia e Giuseppe Di Somma si occupano di un *effimero* per eccellenza: la relazione tra moda e arte contemporanea e presenta un progetto di museo, *Untitled*, che espone la collezione di moda e d'arte contemporanea in modo del tutto nuovo e originale. Certo la moda non è arte, ma mai come oggi la moda si è avvalsa dell'arte per proporre una contaminazione di linguaggi, comprendendo anche la pubblicità, il design, il cinema, l'happening teatrale, internet e i nuovi media, che sperimentano nuovi territori e conseguentemente nuove modalità espositive. Partendo dalle strutture modulari di Enzo Mari degli anni 60 e dalle più recenti installazioni di Donald Judd, si ipotizza un *continuum* espositivo uniforme, un'architettura di atmosfera o più opportunamente una *fabbrica del nulla* che offre al visitatore una *visione* che si compie lungo percorsi non obbligati dove tutto si mescola e si confonde in una personalissima e autonoma messa in scena. Architettura senza architetti dove la *forma* senza scala si dissolve in un *device* concettuale e minimalista. Le riflessioni di Vittorio Pannocchia sulle *occasioni museali* vertono sui cambiamenti e sull'estensione dei significati che la struttura museale ha assunto in conseguenza delle mutevoli tecniche e nelle nuove forme di rappresentazione,

introdotte dall'immissione dei media, nonché dall'oggettiva disponibilità finanziaria, formazione culturale e finalità strategiche dei curatori, delle amministrazioni cui il museo fa riferimento, e infine degli stessi operatori artistici. Un processo reso ancora più *instabile* dalla tendenza propria di questo secolo di *innovare* continuamente ogni campo della ricerca, sperimentare freneticamente tecniche e modalità e disporsi a varcare i limiti imposti. I termini *mostrare* e *comunicare* tendono così a sovrapporsi, e ad essere influenzati dalle condizioni ambientali, per lo più d'ordine sociale e politico, non meno che dai più consueti vincoli dello spazio fisico. Diviene pertanto prioritario riconoscere che la principale funzione comunicativa si amplia e complica quando la sua finalità è far conoscere concetti e da questa far derivare la configurazione degli spazi e delle attrezzature museografiche. Configurazione che sempre più assumerà la funzione di un metaforico passaggio obbligato, necessario a unire artista – opera – spettatore. Con il provocatorio termine di *mostrare il mostrato* il saggio affronta infine le tematiche, oggi di grande attualità, relative all'esposizione di opere concepite e prodotte in ambienti assolutamente diversi dalle modalità e spazialità di un museo contemporaneo. Questione evidentemente complessa che Valerio Barberis e Edoardo Cesàro affrontano, da versanti diametralmente opposti, analizzando il primo l'*habit-art* ovvero il loft d'artista e il secondo il caso emblematico di opere commissionate ad artisti da realizzarsi all'interno del museo stesso. I lofts di Robert Rauschenberg, John Chamberlain, Lee Bontecou, Donald Judd e Andy Warhol, magistralmente documentati agli inizi degli anni 60 a New York da Ugo Mulas, sono i luoghi in cui si realizza in maniera perfetta l'identificazione della vita con l'arte e dell'opera d'arte con il luogo. Non più edifici industriali, non solo residenze, questi spazi possono essere considerati in fieri una nuova forma di laboratorio, spazio-museo. Veri e propri *ready made architettonici* sono la metafora architettonica di una realtà in continuo divenire, sono *work in progress* in cui gli stessi significati di casa e di opera d'arte vengono messi in discussione perché i rispettivi ambiti si intrecciano indissolubilmente. Lo spazio è indagato in relazione al paesaggio metropolitano che assume il ruolo di riferimento concettuale e la libertà interpretativa proprie dell'artista: luogo di creazione e di sperimentazione, di lavoro e di studio, di incontro e di commercio, di esposizione e di raccolta, luogo di vita per eccellenza. La

realizzazione artistica che prende in esame Edoardo Cesàro è prodotta in un luogo, un tempo e perfino un genere di pubblico definito: la Turbine Hall della New Tate di Herzog de Meuron. Le installazioni di Louise Bourgeois, Juan Muñoz, Anish Kapoor, Olafur Eliasson sono "*esperimenti di esplorazione di uno spazio vastissimo e di scoperta delle infinite interpolazioni di scala tra l'edificio-vuoto di archeologia industriale, divenuto museo, e il pubblico dei visitatori*", esperimenti che aprono interessanti e inconsuete prospettive su mutamenti e articolazione degli spazi museali e sulla stretta relazione con l'opera esposta. Nella ricerca di nuovi significati e nuove spazialità per la museografia, è forse questo un contributo interessante che chiude il testo e che, in qualche modo, anticipa le prossime ricerche. L'obiettivo non è soltanto quello di informare, educare o provocare il visitatore perché acquisisca la consapevolezza storica dell'opera, sapientemente guidato dal curatore della mostra e dai più avanzati strumenti d'informazione, quanto piuttosto di ricercare un livello della comunicazione che vada più nel profondo: si vuol provocare un'emozione e una catarsi. Le installazioni proposte, eccezionalmente fuori scala rispetto alla dimensione abituale dell'ambiente tradizionale, provocano un'interazione spazio-opera che amplifica la percezione e crea nello spettatore un nuovo tipo di suggestione di natura emotivo-esistenziale, un'emozione forte e particolarmente sconvolgente che trasforma il museo in un luogo mistico. Racconti immaginifici, sulla natura, l'ambiente, e le relazioni interpersonali che scavano negli archetipi percettivi e costruiscono, decostruiscono, raccontano esperienze, suscitano reazioni diverse da spettatore a spettatore. Un esperimento sullo spazio che vede indissolubilmente unite architettura ed evento artistico, e che impegna lo spettatore ad una introspezione emotiva, a guardarsi dentro e ripensare alle relazioni con il mondo. Una prospettiva di utopia moderna che è il punto sfuggente dell'architettura.

Alberto Breschi

IL MUSEO DIFFUSO*



CITTÀ E PAESAGGIO, TEATRO DELLA MEMORIA

Roberto Berardi

L'ARNO RACCONTA

Lorenzino Cremonini_Giovanni Elia Perbellini

MUSEO, PIAZZA, CITTÀ:
IL MERCATALE DI PRATO

Marino Moretti

P+M

Flaviano Maria Lorusso

UN MUSEO NELLA STAZIONE

Marco Tamino

SINNOS IL PARCO DEI SUONI

Alberto Breschi_PierPaolo Perra

* Il modello del museo tradizionale, chiuso o delimitato entro confini fisici definiti, si trasforma, *diffondendo* e *distribuendo* la funzione espositiva attraverso il territorio.

IL MUSEO INDEFINITO*



LO SPAZIO ARCHITETTONICO COME LUOGO DELLA NARRAZIONE

Eugenio Martera

UNTITLED

Remo Buti_Massimo Nicosia_Giuseppe Di Somma

LE OCCASIONI MUSEALI

Vittorio Pannocchia

HABIT_ART

Valerio Barberis

DENTRO L'ENTITÀ

Edoardo Cesàro

* L'effimero, il carattere temporaneo, l'interazione profonda tra *oggetto esposto-visitatore-spazio espositivo*, la labilità del confine tra vita e arte, riformulano l'idea del museo contemporaneo, delineando una figura *indefinita*, effetto dell'indeterminata osmosi tra spazio fisico e spazio mentale.