

Index Urbis - Festa dell'Architettura di Roma, 9-12 giugno 2010

Lectio magistralis

Alvaro Siza Vieira: "Sulla museografia"

Casa dell'Architettura - Acquario Romano
Piazza Manfredo Fanti, 47
9 giugno 2010, ore 18.00

Álvaro Siza Vieira è considerato uno dei più grandi maestri dell'architettura contemporanea grazie a uno stile che, per sua stessa definizione, *"non ha un linguaggio stabilito, né aspira a diventare un linguaggio"*.

"L'architettura - sostiene Siza - è una risposta a un problema concreto, una situazione di trasformazione di un luogo al quale partecipo. Un linguaggio prestabilito puro e semplice non mi interessa".

È stato **Pritzker Architecture Prize** 1992 e poi **Medaglia d'oro del RIBA** 2009, il premio del Royal Institute of British Architects. Tra le motivazione del riconoscimento consegnato a Siza dalla Regina Elisabetta II si legge:

"Álvaro Siza è un architetto completo che rompe le categorizzazioni. La chiave della magistrale e apparentemente inevitabile architettura oltre le possibilità di un sito è una delle massime caratteristiche dell'architettura di Álvaro Siza. Egli manipola la lettura di un luogo in forme scultoree che non sono mai prevedibili o ordinarie. Negli edifici di Siza, forse come in nessun altro, è il rapporto tra gli elementi dell'architettura che prevale piuttosto che la forma o la consistenza degli elementi stessi. Si tratta di un'architettura in cui un'economia di mezzi espressivi si combina con un'abbondanza di rivelazioni spaziali".

"Sulla museografia" è nato dall'intento di evidenziare il processo ideativo e creativo del progetto architettonico con particolare riferimento al tema del museo come forma architettonica.

I lavori alla base della discussione dovevano essere due: il museo di Arte Contemporanea di Serralves a Porto, in Portogallo, e il museo di Ibero Camargo a Porto Alegre, in Brasile. Progettati in anni diversi e per aree affatto dissimili, i due musei comprendono matrici compositive e stilistiche analoghe.



Museo d'arte contemporanea di Serralves a Porto.

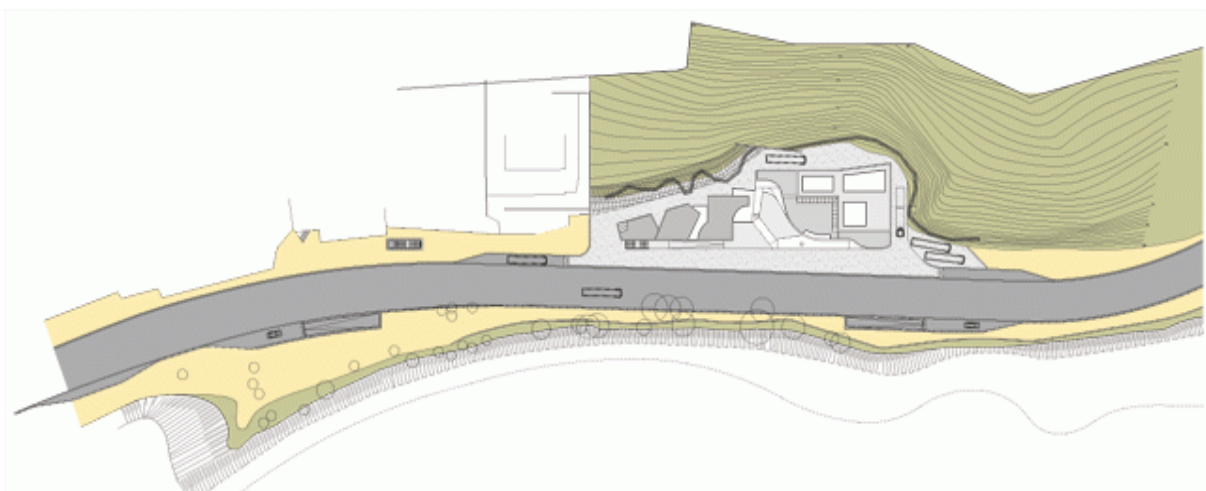
In realtà Siza si è soffermato poco sul progetto del **museo di Serralves**, basato su due vettori: la creazione di un'importante collezione di arte contemporanea portoghese e internazionale e la creazione di un programma di mostre di livello internazionale.

I profili che sono alla base del progetto museologico del Museo di Serralves iniziarono a definirsi nel 1996. La collezione si concentra sul periodo post 1968, il che ha determinato una strategia per una politica di acquisizioni articolata con un programma di mostre mirato a promuovere un rinnovato e costante dialogo tra produzione internazionale e portoghese.

Ma Siza nella sua relazione si è concentrato soprattutto sul **Museo Iberê Camargo di Porto Alegre**, in Brasile, dove sono raccolti 50 anni di attività dell'omonimo pittore brasiliano (quadri, disegni, stampe, gouaches) considerato uno dei più importanti artisti brasiliani del XX secolo. Il progetto è stato scelto sulla base di un concorso; la costruzione del museo iniziò nel 2003 ed è terminata nel 2008.



Siza ha spiegato che di solito non partecipa a concorsi. *“Ho ricevuto in quei giorni tantissime telefonate dalla Fondazione Camargo, da Porto Alegre. Mi hanno chiesto di partecipare, mi hanno fatto sentire il loro interessamento. D'altronde io so che gli architetti dipendono dall'entusiasmo del promotore del progetto: se il committente è disinteressato, anche il progetto ne risente. Alla fine ho deciso di partecipare al concorso. Preciso di aver visitato il luogo dove sarebbe sorto il museo solo dopo aver vinto il concorso. Mi sono dunque documentato, ho guardato le immagini del luogo, le piante. L'area è ubicata lungo l'ampia riva del rio Guaiba, stretto tra la strada e la collina retrostante.*



*Sono partito dalla necessità di dotare il museo del parcheggio. Mi sono tornate alla mente le immagini dell'**ascensore di Bahia** vicino al mare (foto a destra), e questo riferimento a un pezzo di architettura brasiliana ha influenzato le scelte per il museo.*

Ho iniziato così a disegnare, a schizzare. Comincio sempre con informazioni ancora limitate, e poi dopo perfeziono l'idea in base alla informazioni necessarie: nel progettare cioè si deve procedere per selezione.

Ovviamente il museo è un edificio speciale, ha un ruolo nella città, coinvolge tutti i cittadini, ha molte funzioni. Il museo è un edificio che per sua natura ha una personalità: in ogni città, lo vediamo quando viaggiamo, si individua subito il museo, è dunque un edificio che ha una sua riconoscibilità.

Io penso che il museo debba avere un ordine regolare, per dare ordine alle sale che si susseguono nel corso della visita.



Ma il vero tema che mi sono posto a Porto Alegre è stato quello della luce. Le opere chiuse in un museo devono poter ricevere luce. L'idea che si ha della luce che ci sarà in un edificio una volta costruito unicamente sulla base del progetto non è fedele: io stesso ho temuto per il Museo Iberê Camargo fino a quando non ho visto l'opera costruita.

Mi è stato posto spesso il tema del conflitto tra architettura e arte nei musei contemporanei: io penso che non possa essere conflitto, perché architettura e arte sono fratelli. Tuttavia non credo ai musei senza forma, ma sono anche rispettoso delle opere d'arte.

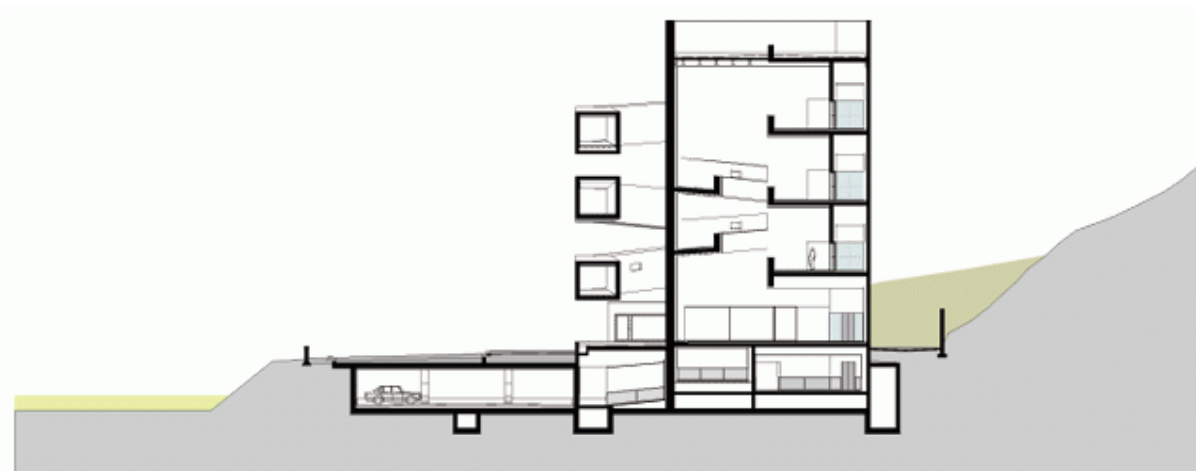
*A tal proposito cito il caso del **Museo MADRE di Napoli** (foto accanto).*

Qui, ho rifatto il cortile interno, liberandolo da superfetazioni, e ho lavorato sugli interni. Mi ha interessato molto il fatto che le sale del MADRE non fossero molto grandi, perché ho potuto inserire così l'architettura contemporanea in sale antiche. Ho dato ascolto all'architettura del luogo, sono entrato in sintonia con la storia dell'edificio.

Penso che non esistano soluzioni architettoniche predefinite, da applicare in situazioni simili; ogni volta il progettista deve confrontarsi col luogo e scegliere la soluzione migliore.



Tornando al museo di Porto Alegre, sono partito dal parcheggio. Prima volevo realizzarlo in alto, sulla collina, per poi accedere dall'edificio dalla parte superiore. Poi, per indisponibilità dell'area individuata, ho studiato un'altra soluzione, realizzando il garage sotto metà carreggiata della strada e per metà sotto il piano di calpestio dell'edificio. Ne è uscito un ambiente che è stato considerato così bello che lo volevano usare per le mostre! Ma ciò non è stato possibile, perché oggi un museo senza un parking è un organismo menomato.



Ho lavorato poi sugli interni del museo, partendo dal tipo di opere del pittore Camargo che avrebbe dovuto contenere. Ho creato gli spazi e gli ambienti per esporre tele, stampe, disegni a partire dall'esigenza primaria: la luce. Senza luce un museo non si può fare. La luce ha una potenza fortissima, se le si dà un punto di ingresso, anche minimo, essa invade l'ambiente. Nel progettare il Museo Iberê Camargo di Porto Alegre mi sono quindi posto non solo il problema del luogo dove andava costruito, ma anche del contenuto, e del rapporto tra opere d'arte e luce.



Interni museo Iberê Camargo



Interni museo Iberê Camargo

Ho prestato grande attenzione all'allestimento delle singole sale, degli spazi. L'architetto deve occuparsi di tutti gli aspetti del museo, di come esso apparirà alla vista del visitatore, deve dialogare con tutti, il committente, l'imprenditore, gli operai, i fornitori, deve fare attenzione ai dettagli. Ecco, io penso che in un museo bisogna trovare la forma, ad esempio, per nascondere gli impianti di sicurezza o i corpi illuminanti, che spesso deturpano pareti e ambienti, in modo che la vista dell'opera d'arte non sia disturbata. Si può fare, occorre soltanto impegnarsi e non demandare ai tecnici o ai fornitori gli interventi all'interno delle sale.



Interni museo Iberê Camargo



Interni museo Iberê Camargo

MULTI

***Index Urbis* - Festa dell'Architettura di Roma, 9-12 giugno 2010**

Lectio magistralis

Bernard Tschumi: *museo* A partire dall'Acropoli di Atene

Auditorium Parco della Musica - Roma > 10 giugno 2010

Sala Petrassi, ore 15.00

L'architetto svizzero trapiantato a New York ha presentato le sue opere più recenti con particolare riferimento ai musei.

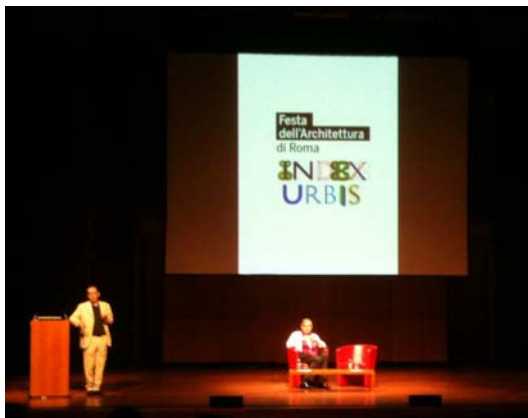
A introdurre l'incontro con il progettista del nuovo museo dell'Acropoli di Atene è stato il curatore della rassegna, **Francesco Garofalo**, che ha lanciato subito la seguente provocazione: "A proposito di aree archeologiche e città, di musei nuovi e di scavi, la Soprintendenza di Roma avrebbe approvato il progetto di Bernard Tschumi per l'Acropoli di Atene se fosse stato proposto ai Fori?"

In sostanza, si è posto l'accento sul rapporto tra nuovo e antico analizzando in particolare come si comportano oggi rispetto al tema del museo – e nello specifico del museo archeologico – i due luoghi dell'antichità per antonomasia, **Atene e Roma**.

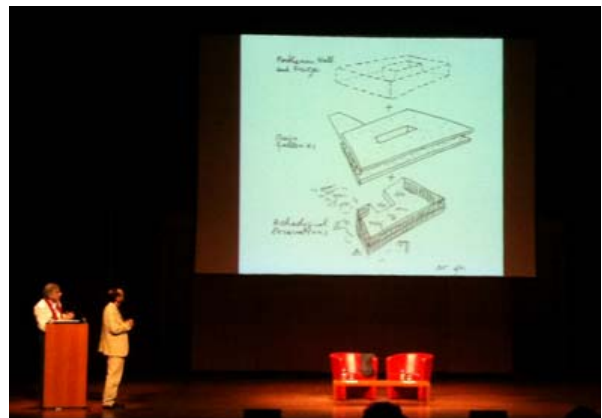
Garofalo ha fatto notare come di fatto Roma non abbia "il museo archeologico dei Fori", ossia una struttura moderna, come lo è il museo di Tschumi, costruito in diretta relazione con l'area archeologica simbolo della Città eterna.

Bernard Tschumi ha conquistato la ribalta internazionale a partire dalla vittoria del concorso per il Parco della Villette a Parigi nel 1983. Da allora, fino al Museo dell'Acropoli di Atene, si sono susseguite opere come il centro Le Fresnoy per le arti contemporanee, la sede della società Vacheron-Constantin; le facoltà di architettura di Marne-la-Vallée, in Francia, e Miami, negli Stati Uniti. Tra i suoi numerosi libri ci sono i volumi della trilogia "Event-Cities" (MIT Press, 1994, 2000, e 2005); e una monografia "The New Acropolis Museum", pubblicata da Skira/Rizzoli.

Bernard Tschumi insegna alla Columbia University di New York, dove ha diretto la facoltà di architettura dal 1988 al 2003.



Bernard Tschumi durante la conferenza



Bernard Tschumi durante la conferenza

Durante la conferenza l'architetto Tschumi ha illustrato le ragioni e i concetti che sono stati alla base del progetto del nuovo **Museo dell'Acropoli di Atene**.

Fondamentale è stata l'esperienza del Parco della Villette a Parigi, il primo parco urbano con al centro la cultura e non la natura, realizzato da Tschumi tra gli anni '80 e '90 dopo aver vinto un concorso internazionale.

Il contenuto del museo non era tutto ad Atene, ma in parte era in altri musei e soprattutto al British Museum: bisognava quindi progettare un museo che "convincesse" gli inglesi a restituire i fregi del Partenone, portati via da Lord Elgin agli inizi del XIX secolo.

Inoltre, l'area era a 300 metri in linea d'aria dal Partenone, e impiantando il cantiere, dopo la demolizione di precedenti fabbricati, erano stati messi alla luce i resti archeologici dell'Atene romana (oltre 4.000 m² di scavi). Questi resti sono stati conservati e integrati nella costruzione del Museo, e adesso ne rappresentano una parte importante.

Tschumi crede molto nel vincolo quale elemento per sviluppare il progetto:

"Il vincolo rappresenta una sfida creativa alla quale il progettista è chiamato a dare una risposta concreta, fattibile. L'artista in genere usa i vincoli del luogo per costruire qualcosa di nuovo. L'esempio è dato dalle installazioni moderne a La Villette, dove si realizza un dialogo tra vecchi edifici e nuove coperture.

Tra vecchio e nuovo vi devono essere giustapposizione e sovrapposizione. Il nuovo non deve imitare il vecchio, ma deve invece dialogare con esso.

Quando ho pensato al Museo dell'Acropoli, mi sono chiesto: occorre partire dal contenuto o dal contenitore?"

"A questo proposito – ha continuato Tschumi – vediamo alcuni casi che possono aiutare a comprendere la particolarità dell'Acropolis Museum:

- il caso di Groeningen in Olanda, con il Padiglione per la video arte
- il caso delle ipotesi di installazioni sui tetti di New York, pubblicate sul Time Magazine
- e soprattutto la Galleria per lo stadio di baseball a Cincinnati (Athletics Center, University of Cincinnati, 2001-2006): quest'ultima galleria di immagini, che è fatta per essere visitata camminando, e non stando fermi, serve da riferimento per l'Acropoli



Athletics Center, University of Cincinnati

Il Museo dell'Acropoli è diverso da quello straordinario museo che è il Guggenheim di Bilbao, che però non ha una collezione precisa; è diverso dal Louvre, che è un edificio nato come residenza reale e poi trasformato in museo; è diverso dal Metropolitan Museum of Art di New York nato per essere una rassegna di tutte le civiltà artistiche del mondo.

Il Museo dell'Acropoli ha a che fare soltanto con l'Acropoli di Atene!

Se dunque questa è stata la scelta, come si fa tuttavia a competere con Fidia, la cui opera è lì, a vista d'occhio, a poche centinaia di metri da te? Fondamentale è che ogni progetto abbia un nucleo concettuale. L'edificio del Museo dell'Acropoli è sospeso sulle rovine sottostanti, la pianta è molto semplice: il terzo piano, dove sono i fregi del Partenone, ha le stesse dimensioni e la stessa pianta del Partenone.

*Molto impegnativo è stato **il lavoro per intervenire sull'area archeologica**: qui, è stato svolto un lavoro intenso e paziente in collaborazione con gli archeologi per posizionare i 100 pilastri della struttura: spesso i pilastri sono stati gettati a pochi centimetri dai muri antichi. Per poter lavorare senza danneggiare i resti archeologici, tutta l'area è stata ricoperta da brecciolino, lasciando fuori soltanto le casseforme di fondazione dei pilastri. Una volta gettati i pilastri e realizzati i solai, il brecciolino è stato asportato e gli ambienti archeologici del primo piano sono ritornati visibili.*



*Il fregio della galleria del Partenone
© Acropolis Museum. Photo Nikos Daniilidis*



*Veduta notturna del museo, facciata esterna
© Acropolis Museum. Photo Nikos Daniilidis*

*L'edificio è un sovrapporsi di **tre livelli**. Il primo livello è rappresentato dagli scavi archeologici che sono stati conservati e inglobati nell'edificio, e nel cui ambito sono posizionati i pilastri del museo, in maniera da avere l'aspetto di un edificio a pilotis.*

Il secondo livello, è rappresentato dalla Galleria, dove sono esposte le sculture e i reperti del vecchio museo: qui, ho insistito molto per esporre le statue posizionandole in maniera che siano visibili da tutti i lati e che si possa camminare tra le statue: in questo modo è lo stesso pubblico dei visitatori ad animare e fare il museo.

Il terzo livello è quello del fregio dell'Acropoli: qui per me era molto importante poter vedere i marmi e il Partenone simultaneamente: è questa la scelta che ha imposto l'uso di ampie vetrate per poter avere dall'interno del museo la vista sul protagonista del museo stesso. Ecco perché questo museo si poteva fare solo qui, ad Atene.

Il museo è caratterizzato dal cemento a faccia vista. I pavimenti della Galleria al primo piano e i sostegni delle sculture sono tutti in marmo bianco, per richiamare il marmo del Partenone.

Il nucleo di calcestruzzo al centro della Galleria del Partenone, di forma rettangolare, serve come supporto per esibire il Fregio del Partenone, esposto con la stessa posizione ed orientamento che aveva quando adornava il monumento. Le lastre dell'Acropoli al secondo piano sono montate su una struttura parietale in cemento a faccia vista: le copie delle lastre del British sono bianche, per distinguerle dal colore giallo oca che hanno assunto i fregi originali rimasti ad Atene e montati nel nuovo allestimento assieme alle copie, in maniera da restituire l'unitarietà del programma decorativo del tempio di Athena”.

“Nel Museo dell’Acropoli antico e moderno coesistono e mi pare – ha concluso Tschumi - che questa relazione sia diventata un dialogo, che era poi lo scopo principale del progetto”.

Considerazioni finali

In realtà, il tema sottende il limite che spesso registra la discussione nel nostro Paese tra progettisti e curatori, tra architetti e archeologi quando ci si occupa di musei. L’esperienza del museo di Atene (e non solo) dimostra che non esiste un’architettura succube o prevaricatrice nei confronti dei beni culturali, se il progetto nasce dal lavoro comune, intellettualmente condiviso, tra progettista e curatore. L’architetto accetterà i “vincoli” legati alla tutela dell’opera d’arte, così come l’archeologo accetterà i “vincoli” legati al linguaggio del moderno che non può essere la copia dell’antico: un museo allestito nel Settecento era un museo contemporaneo, poiché realizzato secondo il gusto e la cultura dell’epoca. Un museo realizzato oggi segue lo stesso processo: in tema di musei archeologici bisogna quindi liberarsi di una visione “classicistica” figlia della cultura sette-ottocentesca, con un solo, concreto obiettivo: un nuovo museo, un nuovo allestimento devono saper mettere al centro il visitatore contemporaneo, in un dialogo con l’antico che ne assicuri la tutela e la conservazione rispetto alle generazioni future.

MUSEUM