

Comunicazione Il Museo luogo della Comunicazione Il Museo luogo della Comunicazione

Dottoranda *arch. Francesca Iadicicco*

Docente Tutor *prof. arch. Mara Capone*

Coordinatore *prof. arch. Riccardo Florio*

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

o Luogo della Comunicazione Il Museo Luogo della Comunicazione Il Museo Luogo della C

comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

Dottoranda Francesca Iadicicco
Tutor Prof.Arch.Mara Capone

Il museo luogo della comunicazione

Premessa

CAPITOLO I

Il museo contenitore: dalla collezione alla comunicazione

- 1.1 Evoluzione dello spazio museale dalle origini al museo moderno
 - 1.1.1 Lo studiolo umanistico
 - 1.1.2 La galleria rinascimentale
 - 1.1.3 La Wunderkammer
 - 1.1.4 Il museo classico dell'Ottocento
 - 1.1.5 Il museo moderno
 - 1.1.6 Il museo contemporaneo

CAPITOLO II

Evoluzione del concetto di comunicazione

- 2.1 Comunicazione e significazione
- 2.2 La percezione della forma
- 2.3 Il linguaggio dell'architettura
- 2.4 Lo spazio semiotico del museo

CAPITOLO III

Il museo come oggetto comunicativo

- 3 Fenomenologia della percezione
 - 3.1 Il Jewish Museum di Daniel Libeskind
 - 3.1.1 Dalla decostruzione del simbolo alla costruzione della forma
 - 3.1.2 I percorsi simbolici
 - 3.1.3 Analisi percettiva
 - 3.2 Il Maxxi di Zaha Hadid
 - 3.2.1 L'era dell'ipermuseo: il museo icona metropolitana
 - 3.2.2 Dal segno al disegno
 - 3.2.3 Il percorso della meraviglia
 - 3.2.4 Analisi percettiva

CAPITOLO IV

I musei virtuali

- 4.1 Realtà e virtualità: la comunicazione nei musei virtuali
- 4.2 Nuovi codici comunicativi per la fruizione del patrimonio culturale
- 4.3 Il percorso nella storia: gli scavi di Piazza Bovio a Napoli

BIBLIOGRAFIA

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

Premessa

“Tutti noi, vista la grande mole di dati che affollano la nostra memoria, ci siamo abituati ad affidare quest’ultima anche a strumenti esterni. I musei lo sono: protesi mnemoniche, contenitori e dispensatori di informazioni, ai quali chiediamo di avere capacità di ritenzione e capacità comunicativa sempre più estese in modo da poterne usufruire con soddisfazione.[...] Tale istituzione culturale non può assolvere però solo la funzione di conservazione delle memorie, deve anche recuperare e assumere una funzione propositiva e comunicativa di primo piano”¹.

Il museo è un oggetto di studio di grande interesse per la sfera semiotica, un luogo che non solo è deputato alla memoria e alla trasmissione culturale in tutti i suoi aspetti, ma, grazie anche all’affermarsi di nuove tecnologie nel campo dell’informazione e della comunicazione, alla trasmissione di significati. Nella misura in cui assolve ad una funzione comunicativa, il museo rappresenta un *medium* per la percezione e per l’esperimento della realtà.

Lo spazio museale nasce come luogo in cui conservare oggetti di varia specie “accumulati” da principi e aristocratici, collezioni private da mostrare agli ospiti con lo scopo di accrescere l’affermazione personale.

La seconda metà del secolo XVIII rappresenta un momento chiave nella storia del museo, la fase in cui esso viene proposto consapevolmente come istituzione a destinazione pubblica. Anche se, fino alla metà dell’Ottocento, l’utente del museo non è ancora quello delle grandi masse, ma è costituito perlopiù da specialisti e studiosi, nel momento in cui esso riveste carattere pubblico nasce la sua funzione comunicativa. Rivolgendosi ad un pubblico, seppur ristretto, il museo deve comunicare un messaggio al visitatore, messaggio che viene trasmesso attraverso l’esposizione e l’architettura, *contenuto*² e *contenitore*.

Nel corso del tempo tale dualismo ha assunto diverse sembianze, a seconda del prevalere dell’uno sull’altro: tenendo sempre presente tale rapporto, si è indagato sull’evoluzione dello spazio museale e sull’influenza che tale binomio ha esercitato nella creazione delle sue forme e delle strutture comunicative.

Percorsa, dunque, la casistica che l’architettura museale ha prodotto nel tempo, si è affrontato lo studio specifico di tre spazi museali, contraddistinti da altrettante diverse combinazioni contenuto-contenitore.

Il *museo contenitore* si trasforma a partire dal Settecento in un *contenitore* che comunica. Dando per assunta la nascita della funzione comunicativa con la definizione dei caratteri tipologici e del modello espositivo ottocentesco, definito nelle forme e nel contenuto tradizionale, tale comunicazione avviene sia mediante l’allestimento delle opere contenute, sistemate secondo i

nuovi principi razionalisti di ordine e classificazione, sia mediante la sua architettura, dalle forme neoclassiche, che simboleggia la conservazione della cultura e dei valori storici.

Il contenitore si evolve fino a conquistare una propria autonomia espressiva, affrancandosi talvolta dal contenuto stesso e dalla funzione a cui è destinato, comunicando attraverso il linguaggio dell'architettura o, all'opposto, si dissolve perdendo la sua ragion d'essere in quanto oggetto reale, architettura costruita, per diventare "contenitore" di cultura, "luogo" della comunicazione, la cui funzione è quella di rendere il contenuto comunicante. Tra questi due estremi la contemporaneità ci offre una vasta gamma di possibili combinazioni, talvolta ibride, in cui la trasmissione del messaggio e, quindi, la progettazione di una struttura comunicativa, è comunque l'obiettivo prioritario. A puro scopo esemplificativo sono state individuate tre tipologie che si ritengono significative per analizzare, soprattutto da un punto di vista percettivo, le diverse modalità comunicative e i condizionamenti da esse determinate sulla progettazione del "contenitore", reale o virtuale. In particolare, a seconda del maggior "peso" assunto dal *contenitore* rispetto al *contenuto* e viceversa, si possono individuare tre tipologie: il museo/contenitore, in cui al contenitore fisico è affidato il compito di trasmettere un messaggio attraverso i segni architettonici, dove il contenuto è "accessorio" e comunque funzionale al messaggio stesso, il museo/contenitore in cui contenitore e contenuto coesistono ma in modo autonomo trasmettono significati, ed infine il museo/contenuto, in cui il contenitore, in quanto oggetto fisico che "contiene", perde importanza fino a scomparire come luogo reale trasformandosi in una struttura comunicativa funzionale a rendere il contenuto comunicante.

Il contenitore predomina sul contenuto, nel Jewish Museum, realizzato da Daniel Libeskind a Berlino, in cui la trasmissione del messaggio, il tragico evento della Shoah, è affidata prevalentemente ai segni architettonici. L'architettura comunica in questo caso, attraverso i suoi *indicatori lessicali*³, elementi costitutivi del linguaggio architettonico, il significato del messaggio inteso dal progettista. La distribuzione interna, i materiali, i colori, la luce, sono tutti strumenti che l'architetto utilizza per comunicare un determinato messaggio: l'uso consapevole di tali segni architettonici può provocare prestabilite sensazioni nel fruitore che li percepisce. Ed è attraverso tali segni, sapientemente progettati da Libeskind, che la visita del Museo Ebraico provoca un forte coinvolgimento emozionale e fisico, in grado di far rivivere al visitatore la tragica esperienza del popolo ebraico. Per tale motivo il Museo Ebraico può essere considerato un *contenitore che comunica senza contenere*, nel senso che il solo linguaggio architettonico del contenitore trasmette il *messaggio* tragico inteso dall'architetto. Gli oggetti, esposti solo in un momento successivo alla realizzazione dell'opera, contribuiscono a chiarire tale messaggio già di fatto espresso attraverso il linguaggio dell'architettura.

Il contenitore e il contenuto coesistono, ma con una netta supremazia del contenitore, nel Maxxi di Zaha Hadid, un museo con una forte valenza architettonica, tanto da rappresentare un'icona metropolitana capace di dare una forte riconoscibilità a luoghi in cerca di un'identità perduta o da

rinnovare. La trasformazione del museo da luogo di conservazione ed esposizione di oggetti a mezzo di comunicazione sociale, ha comportato un cambiamento nel linguaggio architettonico: le architetture museali contemporanee sono, prima che contenitori di opere, essi stessi opera da esporre, involucri spettacolari che diventano un segno irripetibile nel contesto urbano.

L'innovazione non sta solo nell'aspetto fisico, nel suo essere unicum, ma anche nel rapporto che queste architetture istituiscono con le opere, il loro contenuto tradizionale. Cambia la concezione degli spazi e l'organizzazione dei percorsi, e di conseguenza la percezione delle opere. Se da un lato, il museo tradizionalmente è inteso come contenitore di oggetti in grado di comunicare un messaggio, dall'altro esso comunica anche mediante i suoi segni architettonici.

Abbandonato il concetto del *white cube* minimalista, gli spazi architettonici da sfondi neutri diventano essi stessi elementi percettivi. A differenza del museo tradizionale, quindi, la visita non consiste solo nella percezione delle opere contenute, ma è la stessa architettura che partecipa ed influenza la percezione del contenuto. In questo caso si stabilisce un rapporto dialettico tra contenuto e contenitore, rapporto che muta di volta in volta in relazione alla mostra che in esso è "contenuta".

In alcuni casi il contenitore fisico perde la sua ragion d'essere fino a scomparire del tutto, a favore del contenuto. Il "contenuto" non è più rappresentato da oggetti ma piuttosto da "informazioni", il contenitore si trasforma in una "struttura comunicativa", e il museo diventa un luogo virtuale: il luogo della comunicazione.

Ciò si verifica quando lo scopo prevalente è quello di raccontare e/o spiegare più che mostrare, quando il messaggio da trasmettere è prevalente e quindi il contenitore fisico perde la sua funzione in quanto luogo dove esporre oggetti reali e si trasforma in un luogo virtuale dove l'informazione si trasforma in conoscenza.

Grande impulso a questa tipologia di musei è data dall'evoluzione delle tecnologie dell'informazione, dove la sperimentazione tecnologica è spesso diventato il fine trasformando il messaggio in un pretesto per tale sperimentazione.

La maggior parte delle applicazioni sono nate con il web di prima generazione e sono state finalizzate alla realizzazione di cataloghi digitali, consultabili online o repliche virtuali⁴. Tali sistemi esistenti nel web sono perlopiù copie virtuali, a volte anche dalle qualità grafiche opinabili, senza valore aggiunto, e orientati all'analisi e al confronto delle opere, essendo rivolti ad un pubblico dotato di specifiche conoscenze del campo, e non alla spiegazione di esse tramite la restituzione dei loro messaggi⁵, sono ancora nel senso tradizionale contenitori.

Tale valore aggiunto è invece presente in altri tipi di applicazioni virtuali quali il *web museum*⁶, o i musei virtuali, luoghi fisici che non espongono opere ma presentano percorsi virtuali strutturati per comunicare contenuti culturali. Quindi da un lato si realizzano prodotti con scopi prevalentemente divulgativi, dall'altro banche dati e archivi on-line si rivolgono invece

prevalentemente ad un pubblico di addetti ai lavori offrendo loro l'opportunità di utilizzare le informazioni per produrre conoscenza⁷.

Un caso particolarmente significativo è rappresentato dalle applicazioni in ambito archeologico. In questo campo, dove spesso la *lacuna* è tale da non permettere una corretta lettura del segno, la tecnologia virtuale viene utilizzata proprio per ricostruire l'integrità del segno, per permetterne la lettura definendo una nuova modalità di fruizione del bene culturale.

Ancor più evidente è il gap comunicativo nella cosiddetta Urban Archaeology, subdisciplina dell'archeologia che studia le relazioni tra i ritrovamenti archeologici e le trasformazioni dello spazio urbano, in questo caso alle lacune caratteristiche dei reperti si aggiunge l'impossibilità di renderli realmente fruibili perché sono spesso destinati ad essere nascosti per sempre.

Tale disciplina offre spunti per analizzare il caso del museo/contenuto, dove il *contenitore* non è più un luogo fisico ma uno spazio virtuale comunque relazionato a quello reale, lo spazio urbano, e il *contenuto* è la rappresentazione della suo processo evolutivo.

Prendendo spunto dai recenti ritrovamenti archeologici rinvenuti in occasione degli scavi di Piazza Bovio per la realizzazione della linea metropolitana 1 di Napoli, è stato elaborato un concept per la comunicazione della storia del luogo, il contenitore virtuale, e sono state affrontate le problematiche relative alla costruzione di questa struttura comunicativa, molte delle quali sono di specifica pertinenza del campo della rappresentazione.

In particolare tali ritrovamenti hanno fornito un'occasione unica per effettuare indagini di archeologia urbana e verificare le ipotesi formulate in passato circa lo sviluppo dell'area. Partendo quindi da un caso "reale", si è posti l'obiettivo della definizione di una struttura comunicativa, contenitore dell'informazione in grado di far comprendere i ritrovamenti a chiunque interagisca con essi. Affinché quindi tali scoperte non restino oggetto di studio solo per gli "addetti ai lavori" ma possano essere patrimonio comune, scopo di tale ricerca, è stata l'elaborazione di un progetto di comunicazione per consentire la fruizione di tali resti, il luogo della comunicazione.

Tradizionalmente l'obiettivo di un progetto di comunicazione è quello di trasferire informazione da un emittitore ad un ricevitore utilizzando un codice e, affinché la comunicazione sia efficace, è necessario che il ricevitore conosca il codice, cioè l'insieme di tutti i segni portatori di significati⁸.

La scelta dei segni da utilizzare deve essere fatta, dunque, in funzione del potenziale ricevitore in modo che il significato sia trasmesso correttamente, e non solo a chi lo conosce già.

La comunicazione deve rispettare il processo cognitivo che presuppone, quindi, il riconoscimento dei segni in relazione a conoscenze precedentemente acquisite.

Nel caso del patrimonio culturale il segno è sempre iconico e le informazioni integrative necessarie per la comprensione del segno sono tradizionalmente trasmesse utilizzando segni linguistici in forma scritta o orale. Soprattutto nel primo caso si ottiene uno stress comunicativo

in quanto il ricevitore è costretto a decodificare contemporaneamente due segni, quello iconico e quello verbale, ed è quindi costretto a leggere o a guardare, passando da una modalità cognitiva analitica ad una gestaltica ed il risultato è generalmente l'abbandono di uno dei due sistemi cognitivi. Naturalmente, il conflitto si riduce se l'informazione linguistica è trasmessa oralmente e si elimina se si utilizza un linguaggio prevalentemente visivo, riducendo al minimo i commenti scritti⁹.

E' per tale motivo che, da un punto di vista teorico, per ottenere un sistema comunicativo efficace destinato ad un pubblico ampio, non necessariamente specializzato, è preferibile utilizzare un codice iconico. A tale scopo, quindi, per il progetto di comunicazione si è utilizzato un codice iconico dinamico, concretizzato nell'elaborazione di un video, in cui, il contenitore, luogo virtuale, è lo spazio urbano. La città diventa un contenitore concettuale che, attraverso la lettura dei suoi segni, consente di comprendere i significati e la storia del luogo, una *mappa cognitiva*¹⁰ che consente di accedere alla conoscenza. Le ricostruzioni virtuali il più delle volte sono decontestualizzate, e ciò spesso non permette una comprensione chiara del messaggio. Nel nostro progetto, quindi, il reperto è sempre contestualizzato nel luogo urbano, la cui rappresentazione, avviene mediante la combinazione di immagini fotografiche con elaborazioni grafiche, considerando le prime di più facile comprensione per il fruitore che non ha specifiche conoscenze. Sempre in tale ottica, reperto reale e ipotesi ricostruttiva vengono rappresentati e visualizzati in modo diverso al fine di renderli sempre distinguibili l'uno dall'altro: attraverso il modello 3D, il reperto reale è trattato in modo realistico, mentre utilizzando la trasparenza si rappresenta e rende evidente l'incertezza.

Da un punto di vista metodologico l'indagine sul diverso rapporto contenuto/contenitore, è stata condotta con le metodologie proprie della semiotica: in ciascun caso studio sono stati infatti individuati ed evidenziati i "segni" in grado di comunicare il significato del messaggio.

Come già detto, il processo comunicativo avviene se si trasferisce informazione da un emittente ad un ricevente utilizzando un codice, costituito da segni, che quest'ultimo deve conoscere.

Il segno è un oggetto immateriale, la sua parte materiale e visibile, il significante, ha valore nel momento in cui permette al ricevente di comprendere il significato. Ed è a tal scopo che la rappresentazione interviene, per rendere chiaro ed esplicito il linguaggio dell'architettura, ovvero il significato del segno. La rappresentazione grafica è infatti un processo critico-cognitivo attraverso cui è possibile trasformare i segni in conoscenze. Attraverso gli strumenti della rappresentazione grafica ed il suo codice, è stato possibile effettuare un processo di astrazione della realtà, mediante un'analisi geometrico-configurativa dei manufatti, che rendesse evidente il codice del linguaggio architettonico. Nell'analisi dei tre casi studio, il linguaggio della rappresentazione ha svolto infatti un ruolo fondamentale, anche se con strumenti e modalità diverse. In particolare, nei primi due casi studio, l'uso di immagini statiche, ha consentito la decodificazione del linguaggio architettonico attraverso una metodologia di indagine semiotico-

percettiva. Allo scopo quindi di rendere evidenti i segni percettivi caratterizzanti gli spazi di queste due architetture, l'uso di immagini prospettiche ha permesso di rappresentare *oltre la forma visibile* tali elementi. L'illustrazione del processo compositivo teso a rendere espliciti i segni dell'architettura, e quindi i suoi significati, è stato realizzato anche mediante l'uso di una sequenza filmica, considerata una forma di comunicazione in grado, forse più di tutte, di favorire il processo cognitivo del ricevente. Nel terzo caso-studio l'utilizzo delle tecniche di rappresentazione è stato fondamentale in quanto nel museo/contenuto il contenitore non è più un oggetto fisico ed è quindi rappresentabile solo virtualmente. La rappresentazione diventa fondamentale proprio per costruire la mappa cognitiva che trasforma l'informazione in conoscenza¹¹, ovvero nella realizzazione dell'interfaccia di questa "struttura comunicativa". Da sottolineare però che le tecniche della rappresentazione sono necessarie ma non sufficienti alla realizzazione di questi nuovi *prodotti comunicativi*¹², in quanto questi sono il risultato di un lavoro interdisciplinare di diverse professionalità. In tale ottica, avendo come scopo la realizzazione di un concept per la comunicazione e prendendo atto della necessità di utilizzare diverse competenze la ricerca è stata anche l'occasione per individuare le criticità e promuovere la collaborazione.

Note

¹ Vitale G., *Il museo visibile*, ed. Lupetti, Milano 2010

² Per contenuto si intende l'oggetto esposto all'interno del museo attraverso il quale si comunica un messaggio. Il contenuto può quindi essere un'opera d'arte, un reperto oppure un insieme di oggetti che nel loro complesso comunicano un messaggio.

³ De Rubertis R., *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*, Officina edizioni, Roma 2001

⁴ Esempi di musei repliche sono rappresentati dal museo Louvre, i Musei Vaticani.

⁵ Antinucci F., *Comunicare nel museo*, op. cit.

⁶ The virtual Museum of Iraq, un luogo virtuale realizzato per diffondere specifici contenuti culturali, è un web museum, un museo fruibile solo virtualmente.

⁷ cfr. Capone M., *Virtual Cultural Heritage. Nuovi codici comunicativi per la fruizione dei beni culturali*, in C. GAMBARDELLA, a cura di, *Le Vie Dei Mercanti, Med Townscape and Heritage Knowledge Factory*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2011, pp. 443-450.

⁸ cfr. Antinucci F., *Comunicare nel museo*, op. cit.

⁹ ibidem

¹⁰ Cirafici A., *Mappe e dintorni, Geografie della Comunicazione*, in C. GAMBARDELLA, a cura di, *Le Vie Dei Mercanti, Rappresentare la Conoscenza*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2010, pp. 90-108.

¹¹ ibidem

¹² Capone M., op. cit.

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

Capitolo I

Dalla collezione alla comunicazione

Il Consiglio Internazionale dei Musei (International Council of Museum – ICOM) definisce il museo “un’istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico e che svolge ricerche sulle testimonianze materiali dell’uomo e del suo ambiente, le acquista, le conserva, le trasmette o più propriamente le espone a fine di studio, di educazione, di diletto.”¹ Come si evince da questa definizione, il museo assolve a diverse funzioni: oltre allo scopo di conservare e di esporre, è un luogo di interesse per le attività di studio ed ha una finalità educativa. Quest’ultima è però strettamente legata, ovvero dipende da quella comunicativa. Il museo, infatti, per adempiere alla funzione educativa, deve avvalersi di strumenti che siano in grado di svolgere l’attività di “interprete” nei confronti del pubblico che accoglie, che, altrimenti riuscirebbe a beneficiare solo in parte del sistema di conoscenze che il museo mette a disposizione. Tale funzione comunicativa è diventata nel corso del tempo indispensabile in conseguenza del cambiamento della tipologia del pubblico fruitore. Inizialmente limitato ad una cerchia ristretta di studiosi, l’utente dei musei si è trasformato in un pubblico sempre più ampio e indifferenziato: educare un pubblico eterogeneo, che non ha specifiche conoscenze, significa rendere espliciti tali contenuti attraverso i processi comunicativi. All’origine lo spazio museale nasce dall’esigenza di contenere un raggruppamento di oggetti da conservare, restaurare, studiare e trasmettere alle generazioni future, ma soprattutto da esporre allo sguardo di qualcuno; è in questa ottica che l’istituzione museale persegue l’intento di rivolgersi ad un ampio pubblico, intento sempre più curato e messo in risalto soprattutto negli ultimi decenni. Questa concezione moderna del museo è relativamente recente, poiché essa emerge con precisi caratteri di autocoscienza e di volontà programmatica a partire dalla metà del secolo XVIII, in diretto rapporto con l’affermarsi e il diffondersi della cultura dell’Illuminismo. Tra la fine del XVIII secolo e l’inizio del XIX le collezioni private dei principi e dei mecenati si aprono alla pubblica fruizione, e tra i compiti fondamentali loro assegnati rientra quello di educare, produrre e disseminare conoscenze e saperi. Teoricamente i nuovi musei dovevano, al contrario delle collezioni private da cui derivavano, essere spazi pubblici nel senso che il loro accesso era garantito a tutta la popolazione, ma di fatto la fruizione era limitata ai pochi studiosi interessati. Grazie alle teorie illuministe che proclamavano la condivisione e l’appartenenza dei beni al popolo inizia a diffondersi l’idea di un’istituzione pubblica che dovesse provvedere alla conservazione di tali beni. In quanto pubblico, nel senso che si rivolge ad un pubblico, il museo oltre al compito di conservare un patrimonio comune inizia ad assolvere anche alla funzione di comunicare il significato di ciò che contiene.

La letteratura tende a far derivare le sue origini dalle collezioni private, ma è opportuno distinguere la storia del museo da quella, assai più estesa nel tempo, del collezionismo², termine

usato di preferenza per indicare le diverse forme di accumulo o raccolta delle opere d'arte antecedenti alla nascita dell'organizzazione museale. Il più significativo elemento di distinzione tra *collezione* e *museo* risiede sicuramente nella destinazione pubblica di quest'ultimo, poiché con essa mutano la concezione stessa e la struttura della raccolta.

Il patrimonio di una collezione privata, strettamente legato alle leggi del mercato dell'arte, ha sempre una caratteristica di instabilità, in quanto sottoposto a dispersioni e smembramenti, volontari o meno, dovuti a rivolgimenti politici ed economici, a vicende di successione familiare o semplicemente al mutare del gusto e delle mode.

Quello della collezione è un fenomeno universale antichissimo, riconosciuto in ambiti molto diversi: si va dall'usanza delle suppellettili funerarie alle offerte per le divinità nei templi greci e romani, dagli scambi di doni ai bottini di guerra, dai tesori principeschi al culto medievale delle reliquie. Questi esempi così differenti tra loro vengono identificati dallo studioso Krzysztof Pomian come *collezioni*, poiché si tratta in ogni caso di “*un insieme di oggetti esposti allo sguardo*”³. Come l'autore chiarisce, lo sguardo a cui si rivolge una collezione è normalmente quello degli uomini, anche se le suppellettili funerarie e le offerte alle divinità sono invece destinate a spettatori virtuali.

Tutti questi oggetti, proprio come quelli delle collezioni moderne e contemporanee, vengono definiti *semiofori*, ovvero “oggetti che non hanno utilità” ma che “sono dotati di un significato”, in particolare “rappresentano l'invisibile”⁴. Secondo Pomian, infatti, dal Paleolitico superiore in poi, l'uomo inizia a creare oggetti non utili e non manipolabili, ma unicamente da esporre allo sguardo per trasmettere un certo valore: in questo modo comincia a emergere una cultura embrionale, che si manifesta con l'attività di raccogliere curiosità naturali e soprattutto con la produzione di manufatti ottenuti dipingendo, scolpendo, tagliando, ricamando e decorando materiali. Da quel momento in poi, secondo Pomian, “*l'invisibile si trova, per così dire, proiettato nel visibile*” grazie al lavoro di intermediazione dei *semiofori*, oggetti che svelano il proprio significato proprio perché sono esposti allo sguardo di qualcuno, e che raggiungono la pienezza del loro essere nel momento in cui diventano parte di una collezione: è il significato di questi oggetti, e non la loro ricchezza materiale, a fondarne il valore di scambio in quanto pezzi da collezione.

Pertanto, si può affermare che il museo in generale si caratterizza innanzitutto come spazio per accogliere oggetti materiali, quindi visibili, il cui valore sta nel manifestare una relazione con l'invisibile, sia esso l'aldilà, il passato o una terra lontana.

Possono essere viste come prime collezioni, nella storia dell'uomo, le suppellettili funerarie, che accompagnavano i defunti inumati, sin dal Neolitico.

Numerose civiltà hanno lasciato nelle sepolture esemplari svariati di attrezzi, armi, oggetti da toletta, gioielli e ornamenti, tappezzerie, strumenti musicali, opere d'arte.

Altre collezioni sacre (con oggetti dedicati e tolti dal commercio) erano costituite dalle offerte ammassate, inventariate ed esposte nei templi e nei santuari, spesso in appositi edifici, detti "tesori". La dedica agli dei li rendeva sacri in perpetuo, perciò non dovevano rientrare in circolazione; per meglio garantirli contro ogni uso profano, spesso venivano rotti. Accadeva tuttavia che i doni, preziosi o di grande pregio artistico, ammassati nei templi sotto forma di offerte ritornassero nel circuito delle attività economiche, quando, in tempo di guerra, fossero stati oggetto di saccheggio da parte dei nemici.

I pellegrini si recavano nei templi non solo per pregare, ma anche per ammirarvi gli oggetti, spesso esemplari artistici notevoli.

Collezioni di oggetti artistici, di pietre preziose o rare, di stoffe, che fossero doni ricevuti o bottino, erano costituite e mantenute dai monarchi orientali dell'antichità; esse erano esibite soltanto in occasioni che richiedessero uno sfoggio di fasto.

Anche nella Roma repubblicana i generali mostravano, nei trionfi, il bottino preso al nemico, di cui solo una parte era offerta nei templi. Le prime importazioni di opere d'arte come trofei di guerra avvennero con la conquista dell'Etruria meridionale. Il bottino delle guerre nella Magna Grecia (con la presa di Siracusa) e in Oriente fu all'origine delle collezioni private a Roma, costituite prima da perle e gemme, e poi, da statue, vasi e quadri. La politica di conquista di Roma determinò, così, la formazione di un diffuso collezionismo d'arte e di un ampio mercato artistico di opere per lo più di fattura greca. Si deve, peraltro, alla civiltà romana l'affermazione di un principio importantissimo: Marco Agrippa, lamentando l'esilio di tante opere d'arte che i privati trasferivano nelle proprie ville di campagna, sostenne l'opportunità di rendere di pubblica utilità tutti i quadri e le statue, di far partecipare tutti al godimento visivo di una collezione come patrimonio culturale.

Nel collezionismo si può quindi rintracciare la funzione conservativa del museo, tale pratica nel corso del tempo si è evoluta dando luogo a quelle che possono essere considerate le prime tipologie museali alloggiate generalmente in palazzi nobiliari come lo studiolo, la galleria e la wunderkammern.

Ma, come afferma lo stesso Pomian, è solo dal Settecento che *"nei musei e nelle grandi collezioni private [...] s'innalzano o si sistemano muri per disporvi delle opere"*⁵. È con l'avvento delle teorie illuministe che nasce un'architettura espressamente dedicata al museo, che come luogo di pubblica utilità partecipa alla costruzione delle città e del suo abbellimento. Ma la grande innovazione che investe il museo in questo periodo è senz'altro la sua trasformazione in istituzione pubblica. Tale trasformazione comporta la necessità, da parte del museo, di assolvere una funzione comunicativa. Quest'ultima può essere realizzata sul duplice piano del contenuto e del contenitore. Il museo può comunicare, da un lato, il significato e la leggibilità di un'opera mediante il contenuto, e dall'altro, attraverso i segni architettonici del contenitore può essere portatore di significati aggiunti.

Il museo sette-ottocentesco è un monumento della memoria che evoca l'antica cultura classica, in cui il linguaggio architettonico e l'allestimento partecipano alla trasmissione del messaggio. Nel Novecento nasce una richiesta di maggiore flessibilità delle esposizioni e soprattutto la volontà di subordinare il contenitore al contenuto, "*in nome di una neutralità degli spazi espositivi ritenuta necessaria per una giusta valorizzazione delle opere*"⁶. Tale rapporto contenuto/contenitore cambia configurazione, quasi sovvertendosi, nel museo contemporaneo, dove il linguaggio architettonico riconquista una certa importanza, assumendo a volte un ruolo dominante rispetto al contenuto, nella funzione comunicativa.

1.1 Evoluzione dello spazio museale dalle origini al museo moderno

La parola "museo" evoca spesso una particolare tipologia edilizia, raramente però una particolare organizzazione dello spazio, forse perché troviamo musei e gallerie di ogni tipo nelle costruzioni più disparate. I musei generalmente si collocano in ex palazzi reali, vecchie scuderie, palazzi di città, in antiche stazioni ferroviarie e così via. La tipologia museale trae la propria identità non da organizzazioni spaziali definite e riconducibili a destinazioni particolari, ma da attributi che possono presentarsi in tutta una serie di involucri architettonici⁷.

Il termine *museo* deriva dalla voce greca "*museion*"⁸, un derivato di *mousa*, la dea ispiratrice dell'arte. Il *museion* indicava un tempio dedicato alle Muse o, per estensione, una scuola in cui erano insegnate la poesia, il canto, la danza. Questi rappresentavano dunque centri di culto, erudizione e creatività, cui potevano accedere pochi eletti. Nel mondo antico era particolarmente famoso il *Museion* di Alessandria d'Egitto, fatto costruire nel III secolo a.C. da Tolomeo Filadelfo. L'edificio costituiva un'istituzione culturale pubblica e comprendeva la celebre biblioteca, un luogo di riunione e di studio per letterati, scienziati, filosofi, tra le cui funzioni non è certo, anche se probabile, vi fosse anche quella di raccogliere ed esporre opere d'arte.

Nella Grecia antica lo Stato collocava opere d'arte in prossimità dei templi affinché i cittadini che si recavano in quei luoghi potessero ammirarle.

Il termine passò in latino nella forma *musaeum*, conservando il significato di tempio sacro alle Muse o di accademia e biblioteca. Nell'antica Roma i musei divennero luoghi di immagazzinamento ed esposizione di oggetti raccolti nelle campagne militari e di conquista. Vi era l'abitudine di esporre le collezioni private contenenti opere d'arte e, più in generale, bottini di guerra in edifici pubblici quali le terme, i fori ed i portici, non esistendo edifici appositi che assolvessero alla funzione espositiva. Spesso, gli oggetti più rappresentativi delle popolazioni sottomesse, come statue in marmo o in bronzo, furono destinate anche a trasformare il centro di Roma in un museo a cielo aperto.

Nel Medioevo erano le istituzioni religiose, le chiese e le cattedrali, a svolgere la funzione della conservazione dell'arte religiosa. In particolare, in questo periodo, uno spazio destinato a conservare e custodire gli oggetti ritenuti preziosi era la camera del tesoro. Questa raccoglie,

conserva, custodisce ma non espone al pubblico. L'esposizione ai fedeli avveniva al suo esterno, in particolari ricorrenze religiose; in tali occasioni, infatti, gli oggetti erano prelevati dagli armadi e dagli scaffali e portati in processione lungo le strade delle città. La pratica del collezionismo era già prefigurata dai tesori dei templi antichi e delle chiese medievali ma il suo effettivo sviluppo avvenne in Europa tra il XV ed il XVIII secolo. Le vestigia delle antichità romane divennero oggetto di culto: si moltiplicarono le attività archeologiche, gli scavi ed i rilievi topografici, venne posto il veto al riutilizzo dei materiali ricavati dai monumenti antichi per le nuove costruzioni. Tra la fine del XV e la prima metà del XVI secolo si aprì una vera e propria competizione tra le famiglie aristocratiche per aggiudicarsi ed esibire nei palazzi e nei giardini delle loro ville le statue romane rinvenute. Con l'Umanesimo, che assume come canone assoluto le opere letterarie ed artistiche dell'antichità, alle collezioni ecclesiastiche (di reliquie e oggetti di culto) e alle tesaurizzazioni dei nobili, si aggiunsero le collezioni di manoscritti (peraltro iniziate dalle grandi abbazie medievali) e di diverse altre vestigia dell'antichità, di curiosità esotiche e naturali, opere d'arte, strumenti scientifici; oggetti tutti che permisero alle nuove classi sociali l'elaborazione delle conoscenze o il tirocinio delle abilità.

Nel Quattrocento grazie all'azione della Chiesa, fu sancito, per Roma, il divieto di procedere a demolizioni e spoliazioni di ruderi (1462, Pio II Piccolomini) e si proibì l'alienazione delle opere d'arte custodite nelle chiese (1474, Sisto IV). La coscienza di tutela delle opere d'arte dell'Antichità si affermò ancor più con il Rinascimento, soprattutto sotto il profilo storico e dal punto di vista estetico, e non più da quello ideologico di esaltazione del Sacro Romano Impero. Nelle antiche opere letterarie, nei monumenti architettonici e nei manufatti artistici si cercava il canone e le leggi del Bello, si voleva ricostruire filologicamente la struttura e la forma dell'opera e l'evoluzione reale degli eventi storici.

Nella metà del Cinquecento l'Italia divenne sede di grandi collezioni private, a cura dei Signori, comprendenti il più delle volte, sculture e dipinti. Successivamente tali collezioni iniziarono ad inglobare reperti d'arte varia, resti di manufatti, esemplari di botanica e zoologia. Anche in Europa si svilupparono collezioni che raccoglievano vari campi di studio, note poi con il nome *cabinet of curiosities*, ovvero "gabinetto delle curiosità". Nel Seicento l'interesse del collezionismo esorbitò dalla produzione culturale (libri e cose d'arte) per volgersi ai fenomeni naturali: nacquerò così le *wunderkammer*, ovvero "stanze di meraviglie", gabinetti della scienza, a carattere zoologico, biologico, geografico, alchemico, astronomico, ecc. Si trattava, spesso, di favolosi ambienti ricavati nelle residenze regie o ecclesiastiche nelle quali, per gusto collezionistico, scientifico o pseudoscientifico, veniva accumulato ogni genere di curiosità, naturali o artificiali, in una sorta di microcosmo fantastico che ricostruiva le meraviglie del mondo per come erano e per come le si immaginavano.

Poiché talune categorie di oggetti da collezione, in primo luogo quadri e opere d'arte antica, si rivelarono fuori della portata di tutti coloro che non disponevano di grandi mezzi finanziari, il

collezionismo si volse anche ad oggetti di minor valore: monete, stampe, disegni, curiosità esotiche, esemplari di storia naturale, documenti, libri.

L'evoluzione della conoscenza storica e della scienza, privilegia ora l'una ora l'altra categoria d'oggetti, e forma discipline nuove che elaborano le tecniche di classificazione e di ricerca.

La stragrande maggioranza della popolazione era tagliata fuori da ciò che si accumulava nelle collezioni private, essendo queste aperte solo a chi, i proprietari, volevano mostrarle. Le uniche collezioni accessibili a tutti erano quelle delle chiese.

Da sottolineare, però, è che anche se ancora privilegio per pochi, a partire dal Cinquecento, con l'aumento dell'interesse per le collezioni, lo studiolo, la galleria rinascimentale e la wunderkammer, in quanto ambienti preposti all'esposizione di oggetti, possono essere considerati le prime tipologie architettoniche museali.

1.1.1 Lo studiolo umanistico

La prima tipologia architettonica in cui è stata rintracciata l'origine dell'istituzione museale è rappresentata dallo *studiolo*, tipologia architettonica italiana – parallela all'*estude* francese – che caratterizzò l'epoca umanistica. Gli studioli erano piccoli ambienti appartati in cui i Signori raccoglievano gli oggetti significativi delle loro collezioni: questo è il momento iniziale del fenomeno dell'attenzione alla presentazione della raccolta, in cui si cerca di coniugare valore della raccolta e qualità dell'ambiente. In origine dedicato unicamente ad attività di studio, ampliò negli anni la propria funzione abbracciando intenti sempre più precisi di conservazione di oggetti d'arte. Lo studiolo consisteva di un "*piccolo ambiente, squisitamente arredato, dotato di ogni amenità che favorisca l'attività di studio*", ed era chiamato anche *scrittoio*, dal nome del mobile definito a misura d'uomo proprio per esercitare le funzioni intellettuali. Lo *scrittoio* si rifaceva al piccolo ambiente delle celle dei monaci, per molto tempo gli unici ad avere il privilegio di uno spazio dedicato allo studio e alla conservazione dei libri; tra i laici cominciò gradualmente ad emergere la volontà di educazione e la capacità di scrivere, e quindi la necessità di ambienti appositi, fin dal XII secolo, ma trascorse parecchio tempo prima che tali ambienti fossero inseriti abitualmente nelle abitazioni civili.

Il prototipo dello studiolo nacque in Francia, nel corso del XIV secolo, nella residenza papale del Palazzo di Avignone, e la tradizione di questo ambiente fu mantenuta dai papi anche nel secolo successivo a Roma. L'esempio di studiolo più antico conservatosi è quello di Papa Benedetto XII (1334-1342), in cui è evidente un'alta funzionalità dell'ambiente collegato, infatti, con la biblioteca, con l'archivio segreto e con la stanza del tesoro. Il Papa poteva accedervi dalla propria camera senza essere visto; era lontano dai rumori della strada trovandosi in cima ad una delle torri, cosa che permetteva uno sguardo dall'alto e quindi un distacco dalle cose terrene. L'ambiente era illuminato da una finestra, rivolta ad est come indicavano i medici per evitare la melanconia, al tempo considerata una malattia provocata dal troppo studio. Le caratteristiche

degli studioli avignonesi sono quelle confermate pochi anni dopo da Francesco Petrarca nel “*De vita solitaria*”, trattato in prosa latina scritto tra il 1346 e il 1356, in cui la solitudine viene indicata come necessaria per l’esercizio della vita contemplativa: il poeta consigliava appunto un luogo che fosse isolato e silenzioso in modo da favorire la concentrazione, ma che avesse anche un’apertura sulla natura proprio per evitare il rischio della melanconia. Pochi anni dopo, il re di Francia Carlo V (1364-1380) si fece allestire nella propria residenza due *estudes*, uno isolato in una torre, collegato alla camera da letto, e l’altro nella fortezza del portone d’accesso, sopra il passaggio d’entrata. Gli studi di Carlo V sono significativi per la nascita del collezionismo moderno in quanto ospitarono per la prima volta piccoli oggetti preziosi da collezione. In Italia, soprattutto a partire dal XV secolo, nel momento in cui comincia a definirsi una sfera privata della famiglia distinta dalla società pubblica, lo studio si diffonde nell’organizzazione del palazzo cittadino con la funzione di archivio e/o biblioteca. Due umanisti, Niccolò Niccoli e Poggio Bracciolini, furono i primi a ospitare nei loro studi opere d’arte antica, raffiguranti per lo più grandi personaggi dell’antichità, dando una nuova prospettiva all’evoluzione dell’ambiente.

Ma furono soprattutto i principi del Rinascimento italiano a farsi allestire studioli nei loro palazzi. Ad esempio a Ferrara, intorno alla metà del Quattrocento, Lionello d’Este, detto *Musarum amator*, predispose notevoli lavori per lo studiolo del Palazzo di Belfiore, dando particolare rilevanza alla decorazione dell’ambiente: il ciclo di affreschi fu dedicato alle Muse, le rappresentanti di scienza e arte per gli umanisti. Dato l’antico legame tra il ruolo delle Muse e le attività intellettuali, lo studiolo di Belfiore rappresentò uno dei primi esempi in cui la decorazione pittorica rifletteva le funzioni previste per l’ambiente.

Un altro famoso studiolo rinascimentale fu quello fiorentino di Lorenzo il Magnifico a Palazzo Medici, che si contraddistinse per la ricchezza degli oggetti, i quali, come risulta dagli inventari, sembra fossero raccolti in serie omogenee. Questo studiolo fu tra l’altro il primo a ospitare dei *naturalia*⁹, tra cui una zanna d’elefante e un corno di “unicorno”, probabilmente di narvalo, il pezzo ritenuto di maggior valore dell’intera collezione. L’ambiente mediceo non sembrava avere realmente una funzione di studio ma, anche rifacendosi all’esempio francese di Carlo V, voleva piuttosto dimostrare le enormi ricchezze del signore, che infatti erano spesso ammirate dagli ospiti in visita.

Tipico esempio italiano è lo Studiolo di Francesco I dei Medici in Palazzo Vecchio a Firenze. Si tratta di un piccolo ambiente, oggi comunicante con il Salone dei Cinquecento, completato tra il 1570 e il 1572 da un gruppo di artisti supervisionati da Giorgio Vasari e dal suo discepolo Giovan Battista Adriani, dove il granduca Francesco I de’ Medici amava ritirarsi in solitudine coltivando i propri interessi scientifici e magico-alchemici.

Fu però smantellato nel 1590, non molto tempo dopo la scomparsa del granduca (avvenuta nel 1587): le pitture che lo decoravano vennero disperse tra le varie raccolte di opere d’arte della città: gli Uffizi, Palazzo Pitti, ecc. Nel 1920 si decise di ripristinare questo ambiente, ricreando il

pavimento e i pannelli lignei sui quali sono poggiate le pitture. Le pitture sono state ricollocate basandosi sui temi degli affreschi sulla volta, dove sono rappresentati i quattro elementi. All'epoca del riallestimento mancarono due pannelli, non si sa se dispersi o mai realizzati. L'unica parte originale è quindi la zona del soffitto, ma l'insieme è comunque ancora oggi di grande suggestione.

Ad Urbino, negli stessi anni, il duca Federico di Montefeltro fece realizzare il più compiuto studiolo nella sua forma pura, senza alcuna contaminazione di tipo collezionistico. Lo studiolo si trovava al centro dell'area dedicata agli appartamenti del duca, tra i due torrioni del Palazzo ducale, ed ospitava ventotto ritratti di personaggi illustri nella parte alta delle pareti. Il motivo di maggiore interesse era la decorazione lignea alle pareti, i cui intarsi costituivano un inventario figurativo degli oggetti che realmente Federico vi conservava, ed era appunto dedicato alle ispiratrici di poeti e scrittori, ovvero alle Muse, le nove figlie di Zeus e Mnemosyne, dea della memoria. Proprio nell'origine etimologica è quindi implicito il riferimento al tema iconografico delle Muse, che caratterizzò spesso le decorazioni pittoriche di studioli e gallerie in epoca rinascimentale.

1.1.2 La galleria rinascimentale

Il termine indica un lungo ambiente di collegamento tra due parti di un edificio, per conservare opere d'arte. Si sviluppa in Francia a partire dalla seconda metà del Quattrocento e in Italia circa un secolo dopo, destinata ad attività celebrative e ricreative. L'identificazione con la funzione collezionistica ed espositiva inizia però solo dal tardo secolo XVI. In questo secolo il *palazzo* recupera il compito dell'espore, oltre a quelli consolidati di conservare e custodire. Le gallerie principesche rimaste più o meno intatte sono molto poche. A partire dalle *ambulationes* vitruviane "*ove altrimenti si collocano le statue*"¹⁰, attraverso i rinascimentali "*luoghi per spasseggiare*"¹¹, si realizza il primo esempio di edificio a galleria appositamente progettato per l'esposizione, la Galleria degli Antichi di Sabbioneta, ormai svuotata degli oggetti, costruita nel 1583-90 da Vincenzo Scamozzi per ospitare le antichità di Vespasiano Gonzaga. Altro esempio precoce è la sistemazione delle collezioni medicee nei lunghi corridoi al primo piano del Palazzo degli Uffizi, con la creazione dell'elegante Tribuna del Buontalenti nel 1585, progettata e arredata in funzione delle opere esposte: Francesco I, divenuto Granduca nel 1574, decise di dare alle raccolte della sua famiglia, nello spirito dello Studiolo, un ambiente adeguato: il secondo piano del Palazzo degli Uffizi fu dedicato all'esposizione di tali opere. Nacque così la Galleria degli Uffizi (1581) che accoglieva opere di pittura, scultura, pezzi archeologici e manufatti di ordine minore. Tale complesso rappresenta, dopo gli studioli quattrocenteschi, il primo esempio di sede appositamente pensata come museo. Per volere di Francesco I, la visita della Galleria era consentita a chiunque ne facesse richiesta, ed è questo il primo caso di condivisione delle raccolte. Nel Rinascimento italiano le raccolte di oggetti, soprattutto oggetti

d'arte, sono caratterizzate da modalità di scelta, criteri di ordinamento ed ambienti appropriati. Ma è nel Seicento che vi è un incremento della nascita di gallerie. L'immagine gioca sulla imponenza e sulla spettacolarità. Gli ambienti hanno prospettive lunghe, spesso indulgono in rappresentazioni spaziali illusorie e sono straordinariamente ricchi di decorazioni. "Stucchi, cartigli, affreschi sui muri e nelle volte creano un'atmosfera vibrante che non fanno riposare l'occhio e l'animo."¹² Esempi delle sontuose gallerie sei e settecentesche di famiglie aristocratiche di Roma, come la galleria Doria-Pamphili, Colonna, Borghese, o di più modeste ma raffinate raccolte della nobiltà inglese sono giunti fino a noi. Il sistema "a galleria", insieme a quello a stanze, avrà grande successo nella futura organizzazione dell'impianto museale. Tale impianto, "a stanze" e "a corridoio", è infatti ancora valida per vari motivi: innanzitutto fornisce al visitatore la possibilità di poter seguire l'itinerario di visita consigliato o di poterne egli stesso stabilirne uno in base ai suoi interessi, permette una grande libertà espositiva e si presta ad assecondare vari tipi di ordinamento (quello maggiormente usato nei musei odierni è di tipo cronologico per tipi e per scuole).

Da un punto di vista tipologico si assiste da un lato alla diffusione di tale impianto, di cui proliferano esempi in tutta Europa, dall'altro ad una graduale scomparsa degli studioli a causa delle loro piccole dimensioni, che non permettono di custodire la crescente quantità di oggetti.

Se da un punto di vista tipologico nel Seicento si assiste alla diffusione dell'impianto a galleria, da un punto di vista organizzativo il perfezionamento del sistema di *inventario*¹³ e l'introduzione del *catalogo*¹⁴ migliorano la conservazione e la raccolta di oggetti. Il vantaggio rappresentato da questo secondo strumento, rispetto all'inventario finora utilizzato, è il fatto di non costituire un freddo elenco dei pezzi della collezione ma una vera e propria guida alla loro comprensione ed interpretazione¹⁵.

1.1.3 La Wunderkammer

Nello stesso periodo, mentre le Gallerie conservano *anticalia* (oggetti quali statue, quadri, epigrafi), nell'Europa del Nord le raccolte di oggetti ad opera dei Principi, sono invece orientate verso i fenomeni naturali e curiosità scientifiche, interesse che favorirà la nascita delle "Wunderkammer", le Stanze delle meraviglie. Tutti gli oggetti che destavano meraviglia, erano strettamente legati all'idea di possesso da parte dei privati: la qual cosa stimolò la crescita e la diffusione del collezionismo, fenomeno già conosciuto nell'antichità. Scopo del collezionista era quello di riuscire ad impossessarsi, talvolta pagando cifre molto cospicue, di oggetti straordinari provenienti dal mondo della natura o creati dalle mani dell'uomo.

Quelli che la natura stessa forniva erano detti, con termine latino, *naturalia* e potevano avere in sé qualcosa di eccezionale relativamente alla forma o alle dimensioni, come, ad esempio, una coppia di gemelli con una parte del corpo in comune, animali con due teste, pesci o uccelli rari o sconosciuti, ortaggi o frutti di dimensioni superiori alla media.

Diversi ma ugualmente ambiti erano gli oggetti creati dalle mani dell'uomo, detti *artificialia*, particolari per la loro originalità ed unicità, fatti con tecniche complicate o segrete e provenienti da ogni parte del mondo. Tutti questi reperti erano *mirabilia*, ovvero cose che suscitavano la meraviglia.

Essi in genere erano ordinate seguendo le classificazioni scientifiche: i *naturalia* erano distinti in tre gruppi corrispondenti ai mondi minerale, vegetale e animale, e gli *artificialia* venivano ordinati secondo criteri legati alle loro peculiarità fisiche.

La *wunderkammern*, a differenza delle altre, è una tipologia museale che presenta lo stesso significato in ogni nazione europea: dovunque assume dimensioni considerevoli, soprattutto all'interno presso le corti dei monarchi, diventando una manifestazione del potere più che di un effettivo interesse per la conoscenza. Le collezioni erano disposte all'interno di palazzi nobiliari, in una stanza destinata a raccogliervi, le cui pareti erano rivestite di scaffali di legno dove trovavano posto barattoli di vetro contenenti parti del corpo umano immerse in un liquido che avrebbe dovuto favorirne la conservazione: feti, animali deformati, rocce o pietre rare, zanne di elefante, rami di corallo, piante rare essiccate.

Agli scaffali si alternavano armadi e stipetti. Questi ultimi ospitavano un'infinità di cassetti di ogni misura, in cui erano raccolti gli oggetti più piccoli o più preziosi, come perle deformi, pietre preziose rare, semi di frutti esotici. Straordinariamente desiderabili apparivano i "naturalia" e gli "artificialia" provenienti da paesi lontani, al di là dei mari. La collezione di mirabilia è intesa come "*sintesi e specchio dell'Universo, raccolta sistematica dello scibile*"¹⁶. Non erano solo questi gli oggetti degni di far bella mostra di sé in una *wunderkammer*, ve ne erano altri, come libri e stampe rare, raccolte di foglie essiccate, quadri, cammei, filigrane, collane di perle e coralli, vasi, reperti archeologici, monete antiche, tutti articoli che incrementavano un commercio che era rivolto a soddisfare le esigenze del collezionismo e che non di rado traeva sostentamento dalle falsificazioni. Nel Seicento la "camera delle meraviglie" subisce un'evoluzione: accanto alla versione tradizionale imperniata sulla mescolanza di oggetti, si rafforza la tendenza, già avviata nel secolo precedente, a diventare sempre più specializzata¹⁷. A titolo esemplificativo si ricordano, tra le *wunderkammern* tradizionali, il *Museo Wormoniano* (1655) e, tra quelle specializzate, il museo di Ferdinando Cospi, dove prevalgono i naturalia, la *kunstkammern* degli Asburgo, dove prevalgono le opere d'arte e il museo di Ferdinando II del Tirolo, famosa per i suoi artificialia¹⁸. Poiché però tutti questi oggetti avevano un prezzo ingente, possedere una *wunderkammer* degna di essere mostrata ad amici e ad illustri visitatori non era un fatto molto comune, generalmente, averne una era appannaggio di re e nobili, di emeriti scienziati e di uomini dotti e ricchi, di conventi e monasteri. Questi ultimi erano stati sin dal loro primo apparire, non solo luoghi destinati ad accogliere i religiosi, ma anche custodi della cultura. Nelle abbazie frequentemente vi erano biblioteche che ospitavano libri rari e *wunderkammern* dove si

potavano trovare di preferenza oggetti che erano argomenti di studio per gli scienziati, o manoscritti di opere ormai introvabili altrove.

Da quanto detto dunque, l'evoluzione delle wunderkammern riguarda solo la collezione, mentre l'impianto è costituito da singole stanze all'interno di palazzi nobiliari, o all'interno di abbazie. Ed è proprio nell'ordinamento della collezione e nella sua specializzazione che risiede l'importanza delle wunderkammern, in quanto, la distinzione di oggetti naturalia ed artificialia per generi, porterà alla nascita dei musei tecnici, scientifici e naturalistici.

Da sottolineare, rispetto alle altre forme collezionistiche coeve, è il suo aspetto educativo, caratteristica che verrà assimilata dai musei scientifici e tecnici, che hanno lo scopo principale di fornire informazione e promuovere la diffusione del sapere. In tal caso, quindi, l'allestimento e la sua struttura comunicativa sono prioritari rispetto al contenitore. Estremizzando tale rapporto contenuto/contenitore, il contenitore che si smaterializza, diventando luogo virtuale che comunica significati attraverso l'uso di nuove tecnologie.

1.1.4 Il museo classico

La circolazione moderna della parola museo si deve a due umanisti italiani, Paolo Giovio e Antonio Pollio, che nel Cinquecento usarono il termine museo per indicare una raccolta di antichità e opere d'arte. Gli sviluppi raggiunti dal collezionismo resero maturi i tempi per la nascita dei primi prototipi di museo. Il primo museo secondo questa accezione è da considerarsi quello realizzato da Paolo Giovio a Como tra il 1537 e il 1543. Storico umanista, medico ed ecclesiastico, nel 1550 pubblicò i quarantacinque libri de *L'Historiae sui Temporis*, una serie di biografie di illustri personaggi contemporanei. Egli collezionò ritratti su tela, copie di effigi, documenti e busti, fino a raccogliere oltre quattrocento pezzi, da lui stesso divisi in quattro categorie. Nel 1543 allestì le stanze della sua casa a Borgo Vico per la collezione, dedicando la stessa alle divinità romane, le Muse. Interessante è la sua definizione di museo come "luogo delle arti e delle meraviglie"¹⁹, in cui per la prima volta si associa il termine ad un'architettura dedicata alla sua raccolta. La pressione sociale degli studiosi e degli uomini di cultura, normalmente esclusi dall'accesso alle grandi collezioni private, determina, a partire dall'inizio del XVII secolo, la fondazione, da parte di principi, di ecclesiastici e di privati, di *biblioteche pubbliche*²⁰ prima e successivamente di veri e propri *musei*. Ma per la nascita del concetto di museo inteso come raccolta di varia natura, aperta al pubblico e indirizzata alla condivisione delle conoscenze, bisogna attendere la fine del Seicento. Il primo museo universitario fu l'Ashmolean Museum di Oxford, aperto nel 1683. La letteratura dei musei lo considera il più antico edificio destinato a museo aperto non solo agli studiosi²¹. Neil e Philip Kotler riportano il caso di sir Aston Lever, gentiluomo di Oxford, e del suo tentativo di aprire al pubblico la sua collezione, poi fallito. Da tale tentativo fu breve il passo per la realizzazione di un museo pubblico: nel 1753, il Parlamento britannico creò il British Museum a partire da collezioni

acquistate da Hans Sloane. Dieci anni prima, nel 1743 Anna Maria Luisa dei Medici offriva allo Stato di Toscana le collezioni accumulate, nel corso di tre secoli dalla sua famiglia, con l'espressa riserva della loro inalienabilità e dell'accessibilità al pubblico. In Francia Luigi XV offrì, per due giorni a settimana, l'accesso ad una galleria del palazzo di Louxemboug di Parigi, nucleo originario del Louvre. A Roma il papato, nell'intento di arginare le dispersioni provocate da un attivissimo mercato antiquario, affiancò i primi atti di legislazione di tutela all'apertura di musei (1734, Museo Capitolino, con l'aggiunta nel 1750 della Pinacoteca; 1773-87, Museo Pio Clementino in Vaticano).

Dunque la storia del "museo", lungamente incubato nel collezionismo, inizia quando grandi raccolte, artistiche o scientifiche, già stratificate dal tempo, vengono destinate, dalla cultura illuminista all'educazione e al godimento pubblico, all'interno di edifici a ciò permanentemente deputati.

Nel Settecento l'Italia, con le sue città d'arte, le collezioni di antichità greche e romane e le grandi aree archeologiche appena portate alla luce, come Pompei, divenne meta ideale e ambitissima per i viaggi formativi di aristocratici, intellettuali ed artisti (il *Grand Tour* a Roma, Venezia, Firenze e Napoli). La circolazione dei viaggiatori incrementò sensibilmente il mercato delle opere d'arte e l'esportazione di frammenti antichi, dipinti e ogni genere di ricordi di viaggi; ma generò anche un dissennato saccheggio delle opere d'arte, nonché scavi archeologici finalizzati alla mera incetta di reperti da esportare.

La dispersione del patrimonio artistico italiano si aggravò con la vendita a stranieri di molte collezioni d'arte delle dinastie principesche rinascimentali estinte e delle casate aristocratiche decadute.

La vendita a stranieri di reperti archeologici pre-italici e romani e di opere dell'arte italiana, sacra e profana, viene motivata, soprattutto dai ricchi viaggiatori britannici, con l'accusa sommaria, rivolta agli italiani, di non essere più all'altezza del loro passato - per la decadenza politica, la modestia del loro presente e il loro provincialismo - e, quindi, di non essere più degni di possedere ciò che hanno.

A fine Settecento si affermò la concezione della raccolta come itinerario conoscitivo razionale, con la nascita dei grandi musei nazionali. Le sezioni d'arte furono così ordinate in prevalenza in senso cronologico, con l'intento di ripercorrere la storia dell'arte; i musei di archeologia separarono le diverse civiltà antiche; i musei di scienze naturali seguirono la catalogazione per generi e per specie. L'innovazione fondamentale del periodo, segnato dalla Rivoluzione francese, fu però quella di mettere a disposizione di tutti i cittadini le grandi raccolte degli aristocratici.

Negli anni della Rivoluzione Francese si assisté ad una forte contraddizione: da una parte l'accanimento nel distruggere i simboli dell'antico regime e dall'altra il rispetto per le vestigia ed i monumenti storici. Si poneva il problema della tutela dei beni ecclesiastici e dei tesori dei nobili

espatriati, minacciati dal vandalismo rivoluzionario. E' a questo punto che viene riproposto il tema del museo che può custodire, e quindi salvare, le opere con un valore artistico, distinto da quello politico o religioso. Mettendo a disposizione della nazione una grande quantità di beni artistici, si poneva il problema della loro gestione; in pieno Terrore si acclamava l'appartenenza al popolo di questi beni: "tutti quegli oggetti di elevato valore, che venivano mantenuti lontani dal popolo, o che gli venivano mostrati solo per impressionarlo, ora gli appartengono".²²

Pur rimanendo infatti la proprietà delle collezioni appannaggio dei principi, il patrimonio diventa oggettivamente patrimonio dello Stato, e conseguentemente il suo stesso significato si trasforma dalla semplice apertura al pubblico, ancorché ristretto a uomini di cultura, giovani artisti in formazione, conoscitori, appassionati d'arte e soprattutto viaggiatori, ad una complessa struttura conoscitiva che incarna nel museo una cultura originale e autonoma, non solo diversa, ma radicalmente opposta a quella del collezionismo. Dunque è grazie alle teorie illuministe che si assume una coscienza di tutela e di valore pubblico delle opere e dei monumenti con la conseguente trasformazione del museo in istituzione pubblica. In tale passaggio da privato a pubblico la letteratura fa coincidere la nascita del concetto moderno di museo. Fino ad allora luogo privato di conservazione e contemplazione rivolto ad un pubblico ristretto di letterati e studiosi, il museo settecentesco diventa luogo accessibile al popolo: ed è in questa nuova dimensione pubblica che il museo assume una funzione comunicativa. Tale funzione comunicativa si evidenzia sia nell'architettura, con la ricerca e la messa a punto di un tipo edilizio, che negli allestimenti.

L'identificazione del museo nell'ambito delle pratiche progettuali dell'architettura risale quindi a questo periodo anche se, come più volte sottolineato, molto più antica è l'arte del costruire spazi per il collezionismo e l'esposizione. L'idea di museo come istituzione pubblica è elaborazione dell'Illuminismo, quando è annoverato tra i luoghi di "pubblica utilità" che partecipano alla costruzione della città e al suo abbellimento. Ad istituzionalizzare questa nuova tipologia architettonica contribuirono i concorsi dell'*Académie Royale d'Architecture* di Parigi, che avevano per oggetto, a partire dalla metà del secolo XVIII, proprio il tema del museo: se nel Grand Prix del 1753 il tema assegnato riguardava la galleria di un palazzo (spazio di una collezione privata) e nell'anno seguente si parlava genericamente di "edificio destinato a raccogliere le tre arti, pittura, scultura e architettura", nel *Prix d'emulation* del 1774 il tema da sviluppare era "un museo o edificio consacrato alle lettere, alle scienze e alle arti". Il Gran Prix del 1779, in cui veniva chiesto di progettare "*un édifice destiné à former un Muséum, contenant les production set le dépôt des objets de l'histoire naturelle*", fu il primo di una serie di concorsi riguardanti la tipologia del museo pubblico.

A questo punto ci si chiede quali siano le connotazioni che assume la tipologia museale nel momento in cui diventa oggetto di studio e progetto da parte degli architetti. Nei primi musei pubblici permase la traccia configurativa propria degli spazi privati con funzione espositiva,

ovvero la sala (la pinacoteca vitruviana come stanza, parte della casa, che si inverte negli studioli e nelle kammern del Cinque-Seicento) e la galleria. Se da un lato queste sembrano assolvere al meglio l'organizzazione di "messa in scena" di quadri e sculture, dall'altro si assiste all'inserimento della rotonda nell'architettura museale, quale custode di valori. La configurazione dello spazio dei primi musei, quindi, prende come riferimento la domus classica, il palazzo rinascimentale e barocco, e la villa.

Alla fine del secolo due sono i contributi fondamentali che concorrono alla definizione del tipo museale: il progetto del *museo ideale* di Etienne-Louis Boullée e la messa a punto di un'ipotesi tipologica museale da parte del suo allievo Jean-Nicolas-Louis Durand.

L'ipotesi di Boullée, del 1783, riguarda soprattutto l'organizzazione funzionale del museo. Questo viene rappresentato come un recinto quadrato diviso a croce greca con una grossa cupola all'incrocio dei bracci e con dei portici circolari su ogni lato dell'edificio. L'opera vuole presentare il museo come un "tempio della cultura".

La proposta di Durand, invece, ha un carattere più astratto nel senso che non ha la pretesa di essere riprodotto fedelmente, e quindi di rappresentare un *modello*, ma aspira ad essere interpretato nelle sue formulazioni; è cioè un *tipo*.

All'inizio dell'Ottocento i modelli per l'architettura del museo sono il tempio greco, la cupola del Pantheon romano e le ville rinascimentali palladiane che vennero riprodotti fedelmente o assunti come riferimento per i musei da realizzare. Sulla scorta di tali modelli, dei precedenti progetti dell'Académie e del Museum di Boullée, il modello museale proposto ai primi dell'Ottocento nelle tavole del *Precis des leçons d'Architecture* di Durand, è considerato, per tutto il secolo, punto di riferimento imprescindibile per la progettazione dei musei. Durand, infatti, fornì uno schema derivante dalla costruzione e la diffusione dei musei pubblici: la sala e la galleria come luoghi del percorso espositivo e la rotonda come fulcro dell'intera composizione. L'assetto planimetrico, un quadrilatero con la rotonda al centro, e con ambienti serviti da un sistema di gallerie, verrà più volte imitato fin quasi alla copia, oppure adattato in base alle esigenze contestuali.²³

Il Romanticismo tedesco fu all'origine dello sviluppo di una teoria dell'architettura museale: il museo era considerato un monumento della memoria e tempio laico di tutti i saperi acquisiti dalla collettività. La centralità dell'operare artistico è rappresentata dalla rotonda, ispirata al Pantheon, simbolo della centralità di tutti gli dei. Lo stesso Karl Friedrich Schinkel, quando progettò l'Altes Museum di Berlino, affermò che "un edificio così monumentale non può essere privato di un centro maestoso che rappresenti il santuario nel quale conservare gli oggetti di più alto valore". Esso infatti è pensato per alloggiare, negli intercolumni e nelle nicchie, le sculture più significative della collezione, "il sacrario in cui custodire il tesoro più prezioso" del museo e che, "tramite la vista di uno spazio sublime deve rendere ricettivi e preparare l'atmosfera per riconoscere ed apprezzare ciò che l'edificio contiene".²⁴

L'organizzazione tipologica di un impianto museale diventò così definibile dalle possibili combinazioni degli spazi a sala, galleria e rotonda attorno a vestiboli e scaloni secondo le regole compositive architettoniche del periodo: assialità e simmetrie, sistemi distributivi semplici e basati sull'organizzazione del percorso che seguivano l'ordinamento espositivo, dispositivi tecnici per la conservazione e l'illuminazione naturale delle opere. Nasce infatti, in questo secolo, anche un'attenzione ai sistemi di illuminazione e si sperimentano sistemi di luce laterale e zenitale, quali il lucernario. Questo è un dispositivo tecnologico squisitamente museale, ritenuto il più efficace a servire le ampie sale espositive e a fornire un'illuminazione naturale diffusa degli ambienti.

L'Altes Museum di Berlino di Schinkel (1823-30) apparve come il primo esempio in cui si concretizzarono i caratteri tipologico architettonici del museo così come proposto nel *Precis*. Un sistema di gallerie organizzato attorno alla rotonda definiva la struttura degli spazi di esposizione: al piano terra si trovano le sculture mentre al primo piano la pinacoteca. Il portico pubblico, che corrisponde alla facciata principale, lungo 84 metri e composto da diciotto colonne ioniche, si presentava come richiamo alla *stoà* greca o al fianco di un tempio periptero.

Inoltre, come si evince dalla nota vista prospettica interna che mostra la terrazza superiore, dove il visitatore prima di entrare nel museo è attirato dalle decorazioni dell'atrio o dal panorama della città che appare tra le colonne, questo spazio architettonico che lega il museo alla città, crea un senso di spettacolarità.

Durante l'Ottocento l'istituzione museale conobbe ovunque uno sviluppo imponente, articolandosi - sostituendo al museo "universale" il museo "*specializzato*" - in settori differenziati per i diversi rami del sapere (scienza, tecnologia, storia, arte) all'interno dei quali è interessante notare l'emergere dei musei di arti decorative e applicate. In questo secolo si assiste alla creazione di "musei gemelli" dedicati alle arti e alla natura (un esempio sono i musei gemelli di Vienna realizzati da Gottfried Semper e Carl von Hasenauer nel 1872-89 a formare il "Kaiserforum" lungo il Ring), di quartieri museali pluridisciplinari o dedicati ad un unico genere museale mentre i singoli edifici contenenti più argomenti o funzioni, così come strutturati nel Settecento, persistono come musei per le città minori.

Dunque il museo ottocentesco, ha precise connotazioni architettoniche ed espositive che partecipano alla trasmissione di un messaggio frutto delle ideologie del tempo: l'architettura, mediante le forme neoclassiche, simboleggiava la conservazione della cultura e dei valori storici, mentre l'allestimento delle opere contenute, sistemate secondo i nuovi principi razionalisti di ordine e classificazione, riproponeva in termini allusivi l'ambiente storico di origine dell'opera esposta. Questa carica simbolica appare, però, più evidente nei musei d'arte, che sono progettati come "templi della cultura", mentre i musei tecnici e scientifici rappresentano templi della conoscenza senza toni trionfalistici.

Il museo d'arte ottocentesco tende a perfezionare il tipo elaborato da Durand. Esso è visto come un tempio depositario di valori eterni, in cui si venera la bellezza. Il museo scientifico, pur facendo uso degli elementi architettonici suggeriti da Durand, li priva, invece, del loro messaggio ideologico enfatizzando l'aspetto funzionale e spettacolare. Sul piano dell'organizzazione spaziale, si assiste ad un'interpretazione dei tre elementi classici della tipologia museale (la galleria, la rotonda e la stanza) mirata a soluzioni ruotanti intorno alla *pianta libera*, introdotta dalle *Esposizioni Internazionali*. La rotonda diventa un ambiente centrale che, coperto da vetrate montate su strutture metalliche, si estende su una superficie vasta e libera utilizzabile in modo flessibile; la galleria diventa il *ballatoio* che si affaccia su questo ambiente, e le stanze sono ambienti posti parallelamente allo sviluppo del ballatoio.

Verso la metà dell'Ottocento il museo diventa "*l'ornamento necessario di ogni città che si rispetti*"²⁵, uno strumento di qualificazione della città borghese, al tempo stesso monumento e luogo urbano, tanto che alla fine del secolo, la necessità di concreta e diffusiva realizzazione di nuovi musei rese questi oggetto della trattatistica e della manualistica del tempo.

Anche in merito al rapporto con il contesto urbano si riscontra una differenza tra i musei d'arte e quelli scientifici: il primo assume un ruolo nella struttura urbana in quanto simbolo della classe dominante, mentre il museo scientifico non viene investito di questa carica: esso viene realizzato lì dove c'è la possibilità di ampliarsi nel tempo. Esempi di musei d'arte che hanno assunto un ruolo dominante e riqualificante sono a Berlino l'Altes Museum, che viene usato con il Monumento agli Eroi Tedeschi per sistemare una piazza; ancora a Berlino un complesso museale definisce un'isola intera sulla Museumsinsel, a Vienna sulla Marie-Theresien Platz due musei vengono contrapposti definendo un'ampia area sistemata a giardino pubblico, a Parigi il Louvre funge da cerniera nelle sistemazioni del barone Eugène Hausmann. A Monaco di Baviera, la Gliptoteca, dedicata dal re Luigi I "*al popolo bavarese e all'abbellimento della città*"²⁶, e progettata da Leo Von Klenze, contribuisce alla costruzione della classicheggiante Königsplatz, i cui riferimenti all'antica Grecia sono esplicitati dagli edifici pubblici che la circondano.

All'organizzazione in tutta Europa dei grandi musei nazionali realizzati ex novo, fa riscontro in Italia, per le sue particolari condizioni storiche - spiccato policentrismo, tarda realizzazione dell'unità nazionale - la creazione di una fitta rete di musei locali ospitati, o mantenuti, in edifici di rilievo storico e monumentale.

Dunque il museo ottocentesco comunica, attraverso il linguaggio architettonico ed espositivo, ovvero attraverso il contenitore ed il contenuto, il messaggio di sacralità ed il suo essere luogo per la conservazione e divulgazione della cultura.

Tra la fine del secolo e i primi del Novecento, nei testi manualistici sono presenti tutte le modificazioni tipologiche e tecnologiche derivate dalle realizzazioni dei palazzi per le esposizioni. Compiono infatti nuovi spazi quali ampie aule coperte da volte vetrate, ballatoi,

gallerie aperte, e vengono utilizzati nuovi materiali costruttivi come ghisa, acciaio e cemento armato. Nel sistema tipologico del museo di fine Ottocento, alla centralità della rotonda dei "templi dell'arte", espressione simbolica dei valori di memoria e contemplazione dell'antico, si va progressivamente sostituendo la centralità della *halle-basilique*²⁷ in ferro e vetro, espressione dei valori di contemporaneità e progresso, propri della società industriale.

1.1.5 Il museo moderno

Il museo, in quanto luogo fisico che contiene, ha comunicato attraverso il linguaggio dell'architettura il suo essere "tempio dell'arte" e luogo per l'esposizione.

Agli inizi del Novecento, il panorama offre numerosi esempi di musei specializzati che si differenziano a seconda del contenuto: musei d'arte, musei della tecnica e della scienza e musei contenitori oggetti indifferenziati quali i Palazzi di Esposizioni. I musei scientifici e tecnici, rispetto ai musei d'arte, avendo uno scopo prevalentemente divulgativo, pongono l'attenzione più sul contenuto che sul contenitore, molto spesso rappresentato da edifici ottocenteschi ristrutturati o ampliati.

Sul piano del linguaggio si assiste alla forte influenza delle correnti figurative moderne che vengono recepite anche dal mondo architettonico. I musei d'arte, da sempre strutture comunicanti attraverso il contenitore, risentono maggiormente delle influenze delle correnti figurative (cubismo, astrattismo, futurismo) che si stavano diffondendo, e che si manifestarono soprattutto nel contenitore.

Le sperimentazioni cubiste vanno intese come catalizzatori di un processo di rinnovamento che si attuò agli inizi del secolo; i simboli prodotti in campo artistico non erano infatti direttamente utilizzabili in architettura ma alcuni autori come Le Corbusier in Francia, Malewitsch in Russia, Moholy-Nagy in Ungheria, van Doesburg in Olanda, tentarono di razionalizzare il cubismo per poterne applicare i principi all'architettura, uno tra tutti la multilateralità dello spazio²⁸. Non è più possibile descrivere da un solo punto di vista un oggetto architettonico, in quanto il suo carattere cambia in funzione dello spostamento dell'osservatore. L'architettura non è più statica immobile ed immutabile, e non può più prescindere dal movimento dei suoi fruitori.

Con lo sviluppo dei movimenti artistici d'avanguardia, la perdita progressiva di prestigio delle accademie rispetto allo sviluppo dell'arte che toglie ai musei il valore di scuola e di raccolta di modelli esemplari, con l'affermarsi di nuovi canali nel rapporto tra arte e pubblico (esposizioni periodiche, gallerie private), e anche per la scarsa attenzione che i gestori dei musei pubblici dedicano agli artisti innovatori, il museo tende ad essere visto dall'opinione pubblica come luogo di passiva conservazione e di retribuita esaltazione del passato e degli artisti accademici. A testimonianza di tale pensiero non benevole sono le affermazioni di Filippo Tommaso Marinetti. Nel primo manifesto futurista promuovendo la bellezza della velocità dichiara che i musei sono "cimiteri" statici degli oggetti del passato. Secondo questa visione viene meno lo scopo

conservativo, conservativo e quindi la ragione di esistere del museo in quanto contenitore di oggetti d'arte o oggetti d'uso, tanto che Marinetti invita a distruggere questi luoghi, meglio sarebbe liberare l'Italia "*dagli innumerevoli musei [...], che la ricoprono come gli innumerevoli cimiteri*"²⁹.

L'arte moderna, dunque, rifiuta il museo come luogo dell'alleanza tra antico e moderno, e promuove la creazione di musei per l'arte contemporanea.

Deve poi essere sottolineato che il fenomeno del "collezionismo" – dal cui tronco aristocratico e regio, nell'età dei Lumi, era nato il moderno "museo" – lungi dall'estinguersi, si sviluppò ulteriormente nel Novecento, proprio in diretto collegamento con l'affermazione e la diffusione sociale dell'arte contemporanea.

Il collezionismo d'arte antica e contemporanea, di elaborati artigianali, di cimeli, di oggetti esotici e degli stessi prodotti dell'industria, di libri e di supporti di immagini, divenne normale retaggio di molti artisti, intellettuali, imprenditori, cittadini di ogni ceto.

Dal punto di vista tipologico, l'impianto ottocentesco del museo aveva una connotazione così strutturata che solo a partire dagli anni Trenta iniziò un processo di revisione di tali caratteristiche, teso a definire un ruolo "moderno" dell'istituzione museale sotto forma di dibattiti presenti sulle riviste di museologia e di architettura. La nascente disciplina museologico/museografica, interessata a cercare una maggiore efficienza della struttura museale, si orientò verso aspetti tecnici relativi alla richiesta di una maggiore flessibilità delle esposizioni o alle migliori metodologie di illuminazione delle opere. Gli allestimenti si semplificarono, con il preciso scopo di valorizzare gli oggetti in sé, con un'attenzione sempre maggiore ai percorsi e l'utilizzo di sfondi sempre più neutrali.

La definizione delle caratteristiche tipologiche del museo moderno è sicuramente influenzata da un cambiamento istituzionale che lo trasforma da luogo, privilegio di pochi, della conservazione ed esposizione di oggetti, a potente medium di comunicazione sociale. L'architettura del museo moderno, a differenza di quello ottocentesco che è il risultato di diversi assemblaggi degli stessi elementi tipologici, tende a essere sempre meno ripetizione di un tipo riconoscibile.

Altro fattore molto importante nella definizione della struttura del museo è costituito dalla trasformazione del pubblico fruitore: questo non è più limitato a studiosi e appassionati, ma è un pubblico di massa. Conseguenza di ciò, oltre, all'esigenza di una funzione comunicativa, il museo si presenta sempre più come *edificio multiuso*³⁰ in cui svolgere varie funzioni.

Per quanto riguarda l'allestimento, le esposizioni erano prevalentemente organizzate in ordine cronologico, così come previsto dalle teorie illuministe. Con la nascita della museografia, oltre a tale sistema, si ordinano le opere anche per temi, per scuole, per aree geografiche o seguendo un ordinamento iconografico. L'allestimento mobile viene utilizzato sempre più in alternativa di quello fisso, soprattutto nelle mostre temporanee.

Da un lato, quindi, la necessità di flessibilità, derivante dalla pianta libera tipica delle Esposizioni Internazionali, e dall'altro l'esigenza di essere architetture con un proprio linguaggio trasmettitore di messaggi, definiscono rispettivamente gli spazi interni e le forme esterne del museo moderno. In particolare il contenitore e la sua spazialità interna subiscono l'influenza del linguaggio di due correnti del Novecento: quella razionalista e quella organica.

Il concetto di *white cube* e *machine a exposer* erano principi applicati all'architettura museale derivanti dalla corrente razionalista, che privilegiava la sua funzione espositiva rispetto a quella espressiva. Architetto simbolo di tale corrente è Le Corbusier, che realizza il "*Musée à croissance illimitée*", comparso per la prima volta nel 1930 su "*Chaier d'Art*" come proposta per un museo di arte moderna per Parigi e poi ripreso e sviluppato nel 1934-39. Il Museo a crescita illimitata è pensato come costruzione standardizzata su un modulo quadrato di sette metri di lato, costituita da elementi ripetuti e ripetibili. L'accesso al museo avviene dal porticato che sostiene l'edificio, per giungere nell'atrio posto al centro dello stesso, da cui attraverso una rampa che arriva al piano principale, inizia il percorso espositivo che, secondo la geometria della spirale quadrata, cresce per parti, con spazi ampliabili e modificabili a seconda delle esigenze, attraverso pareti mobili. Il museo razionalista è quindi un museo non monumentale, una efficiente *machine a exposer*, dagli sfondi neutrali, priva di caratteri architettonici propri del museo tradizionale: "*il museo non ha facciate; il visitatore non vedrà mai facciate, vedrà solo l'interno del museo*".³¹ Opposta a tale visione è quella organica che propugnando un'autonomia espressiva del contenitore, esalta la materia, *anima le pareti distorcendole per meglio involucre gli spazi*.³²

*Tutte le cose si trovano in un processo di flusso, in qualche stadio del loro continuo divenire*³³ e quindi, poiché l'architettura deve rappresentare questo processo, non è mai statica ma dinamica ed in quanto organismo essa è sempre l'espressione di un flusso di eventi. L'architettura non può essere immutabile, non può semplicemente discendere da un programma di tipo funzionale, ma deve esprimere la visione della realtà di un'epoca.³⁴

Questi concetti, elaborati da Wright, trovano materializzazione nell'elicoide conico del Guggenheim di New York. Nella lettera scritta da Wright alla baronessa Hilla Rebay, curatrice della collezione del museo, è esplicitato il senso di quello che sarà l'edificio realizzato, cioè "un piano di calpestio ben proporzionato e in espansione dalla base fino al culmine dell'edificio. Nessun impedimento da nessuna parte, niente schermi che dividono lo spazio gloriosamente illuminato dall'alto. Ovunque una grande calma e senso di ampiezza che pervade l'intero luogo." La concezione di Wright è ai limiti del visionario: si parla di santuario spirituale, memorial gallery, monumento alla pittura, mentre la forma geometrica dell'edificio, *a true logarithmic spiral*, si lega alle sperimentazioni dell'avanguardia artistica futuristica, per l'esaltazione del movimento della forma. La spirale è infatti una forma dinamica, tutte le scelte compiute da Wright convergevano verso la precisa volontà di fornire all'edificio la profondità della terza dimensione, affermando

con forza una nuova visione dell'architettura moderna. Wright liberò le opere d'arte dalle rigide sequenze di quadri appesi ed incorniciati per riportarle al concetto di pittura in sé, una forma libera e non vincolata da pesanti architetture, come ha affermato egli stesso parlando di *“una nuova libertà”*. La sola “incorniciatura” necessaria ai quadri è questa relazione con l'ambiente architettonico. *“La pittura non è più costretta dalla camicia di forza della tirannia del rettilineo. Ogni singolo quadro sarà libero di essere se stesso, di essere dominatore dello spazio che gli è stato assegnato”*. Drasticamente ridimensionato rispetto al primo progetto, il museo realizzato ha nella spazialità della rotonda la parte più originale, dove la trasformazione della galleria in rampa-ballatoio a spirale aperta sulla hall centrale crea un nuovo assetto dello spazio espositivo. Seppur rappresenta ancora un'idea di percorso obbligato da percorrere nella fruizione delle opere, la spirale wrightiana presenta un duplice carattere innovativo: da un lato rende possibile la fruizione delle opere anche attraverso la panoramica data dall'affaccio sullo spazio centrale, dall'altro materializza la tendenza dell'architettura del tempo ad interiorizzare gli spazi esterni: la rotonda diventa la piazza interna e la continuità della rampa espositiva rappresenta la continuità dei percorsi tra l'esterno e l'interno. Sia il museo Guggenheim sia gli studi condotti da Le Corbusier sulla tipologia museale hanno avuto come punto di partenza la creazione di una sequenza visiva e la possibilità di ampliarla con dei prolungamenti. La visione moderna del museo di Wright non è solo di tipo linguistico: la *modern gallery* di Wright è definibile tale in quanto rappresenta una nuova idea di museo che si apre ad un nuovo rapporto con la città, e, contestualmente, trova una sua forma architettonica che anticipa le problematiche più attuali della figurazione architettonica del museo nella metropoli contemporanea.

Poiché, lo spazio organico di Wright non rispondeva agli ideali razionalisti concretizzati nell'uso di spazi architettonici neutrali, molte critiche furono mosse sul *contenitore*: la forte presenza della rampa a spirale poteva interferire sulla contemplazione delle opere. E' evidente quindi come, sebbene nelle architetture museali del Novecento ci fosse la tendenza a realizzare sfondi neutri, con una predominanza del contenuto sul contenitore, risultato della corrente razionalista, dall'altro il contenitore ha un'autonomia espressiva, così come avviene, a volte esasperandone le forme, nei musei contemporanei.

Influenza la definizione del museo moderno l'opera di Louis Kahn, che concepisce il museo come un edificio multiuso. Il museo di Kahn è costituito da "spazi serviti" e di "spazi che servono". I primi sono quelli destinati alla comunicazione – sale di esposizione, sale per conferenze, aule, biblioteche – e sono serviti da spazi secondari (gli spazi che servono) – uffici, laboratori, depositi, locali tecnici – che rendono possibile il funzionamento degli spazi primari. Esiste poi un terzo tipo di spazi accessori costituito da ristoranti, guardaroba, servizi, che hanno un ruolo sociale. E' da notare che le aree destinate all'esposizione costituiscono un'aliquota modesta rispetto alla totalità delle superfici necessarie. In questa organizzazione Kahn è precursore di una pratica tipica dei musei contemporanei.

Il rapporto tra tradizione e innovazione che si instaura nel dibattito architettonico del secondo dopoguerra in Europa, avendo assistito alla distruzione di parte del patrimonio architettonico e artistico, fa sì che nel nostro Paese il tema del museo sia considerato come un fatto d'arte complessivo che coinvolge la costruzione, l'allestimento e le opere esposte in un insieme non separabile. Si ritorna alla concezione del museo come "scrigno", cioè alla spazialità classica degli studioli o delle wunderkammern, in opposizione all'indifferenziazione spaziale e architettonica di molti nuovi musei europei dell'epoca.

Nel secondo dopoguerra il valore dei luoghi della memoria, che si erano salvati, crebbe in maniera esponenziale. Dopo un primo momento in cui sembrò che l'appello di Martinetti fosse condiviso, l'idea di museo e la voglia di realizzarne di nuovi, riprese vigore. Il museo conobbe in questo periodo una profonda revisione delle sue tradizionali funzioni "educative" e testimoniali della memoria.

Con l'avvento della cultura di massa, l'aumento del pubblico, l'incremento del turismo internazionale, l'emergere di nuovi bisogni culturali, le sollecitazioni portate dalla società dello spettacolo e dai mezzi di comunicazione di massa, il museo si trasforma da luogo di conservazione e contemplazione estetica a luogo d'attiva elaborazione culturale, a centro polivalente di attività culturali e propulsore di messaggi comunicativi.

1.1.6 Il museo contemporaneo

Considerato a lungo un'istituzione del passato, oggi la progettazione della tipologia museale è tornata in auge ma in una forma profondamente rinnovata. Innanzitutto dal punto di vista architettonico: a partire dal celebre Beaubourg di Piano e Rogers a Parigi fino al Guggenheim di F. Gehry a Bilbao, il museo ha enfatizzato il suo carattere di icona metropolitana, capace di imprimere o restituire un carattere di riconoscibilità ad un luogo.

Tali architetture, opere del contesto urbano, sono prima di tutto architetture e poi contenitori. La valenza iconica del contenitore ha influenzato sicuramente la fruizione del contenuto. Il panorama museale offre numerosi esempi in cui l'architettura, contenitore di opere d'arte, partecipa alla comunicazione di un messaggio, anche se spesso il messaggio del contenuto è indipendente dal contesto, come avviene nel Guggenheim di Bilbao o nel Maxxi di Zaha Hadid. Così non è per i contenitori di oggetti comunicanti, che hanno una funzione comunicativa solo se esposti in un determinato contesto: gli oggetti esposti nel Jewish Museum perderebbero il loro valore comunicativo se spostati da quel contesto. La costante di molti musei contemporanei è, a prescindere dagli oggetti contenuti, quella di essere opere d'arte nel contesto urbano.

Esemplare e rivoluzionario da questo punto di vista, oltre che distributivo e comunicativo, è certamente il *Centre Pompidou*, vera «fabbrica di cultura» con carattere polifunzionale e con totale flessibilità degli spazi interni. Macchina della cultura, che della macchina-fabbrica possedeva anche molti tratti fisici, presenta uno spazio interno svuotato, e la sistemazione delle scale e degli impianti all'esterno, in un gioco di trasparenze e colori. Lo spazio interno, libero da ogni vincolo architettonico, manifestava un nuovo modo di pensare all'esposizione, dell'arte ma non solo, permettendo allestimenti temporanei completamente rinnovabili, accanto a laboratori, una biblioteca pubblica, servizi ed un ristorante. Per capire le sue caratteristiche "rivoluzionarie" è certamente utile analizzare il contesto storico in cui tale museo fu concepito. Il concorso per la sua realizzazione fu bandito nel 1970, durante gli anni in cui forte era la ribellione verso i simboli della società e, in particolare, contro una delle rappresentazioni più evidenti di un'élite culturale: il museo. La fine degli anni Sessanta segnò, in ambito museale, una presa di coscienza: i musei non erano più cattedrali delle arti e delle scienze. In questo quadro culturale, una tappa fondamentale verso la modernizzazione dei musei, è rappresentata sicuramente dal Centre Pompidou. Quest'opera porta il nome di Georges Pompidou, presidente della Repubblica Francese a partire dal 1969, a cui si deve la nascita, in una delle aree più degradate del centro di Parigi, di *"un centro culturale, al contempo museo e luogo creativo [...] nel quale fossero presenti, oltre alle arti figurative, anche la musica, i libri, il cinema e i mezzi audiovisivi"*³⁵. Il superamento della visione ottocentesca del museo come luogo di pura contemplazione, per un pubblico eletto, era una concezione che si stava diffondendo agli inizi degli anni '70: il Centre Pompidou, da questo punto di vista, è un museo nuovo, è anche un luogo per la comunicazione. L'abolizione della divisione in sezioni, introduce il principio dell'interdisciplinarietà che diventa la parola d'ordine della struttura. Architettonicamente, ogni lato dell'edificio ed ogni ingresso furono progettati in modo da garantire al visitatore libertà assoluta, come recitava uno dei requisiti prioritari del progetto "il visitatore deve provare la tentazione di andare dappertutto". Ciò ovviamente significava abbandonare il classico sistema di percorsi obbligati.³⁶ Tale impostazione offre la possibilità al visitatore di scegliere in base ai propri interessi e alle proprie conoscenze, il percorso che preferisce. I due architetti avevano progettato un contenitore capace di garantire la massima flessibilità alle opere esposte: ciò era garantito da superfici libere e aperte, che si accostavano agli spazi industriali, e dagli spazi modulari e privi di caratterizzazione. Il visitatore, nuovo protagonista delle strutture museali, curioso di conoscenze, era stimolato a partecipare ad un'istituzione che fino ad allora era stata molto distante da gran parte della popolazione. Il Beaubourg è uno dei primi esempi di "museo allargato non solo al quartiere in cui sorge, il Marais, ma a tutta la città": il termine *centre*, sottolinea il ruolo operativo e creativo dell'istituzione nel cuore della città, contribuendo al suo risanamento architettonico. Anche la sua struttura architettonica comunica i valori del "centre": l'accesso all'edificio avviene attraverso un piano discendente, a differenza degli edifici ottocenteschi posti su un "podio". Tale

impianto azzerò il senso di reverenza verso l'istituzione. L'audacia dell'invenzione e l'eccezionalità delle mostre proposte hanno reso possibile il risanamento ambientale della zona e la creazione di nuovi punti di aggregazione sociale. Su questa scia, molte amministrazioni statali e locali hanno investito il museo di una funzione supplementare: quella di fare da volano per risollevare le sorti di una città.

Emblematico in questo senso è il Guggenheim di Bilbao di F. Gehry, tanto che *effetto Bilbao* è l'espressione simbolo che indica la capacità di valorizzare il territorio diventando patrimonio culturale: a Bilbao ciò vale non solo per la zona portuale, ma per l'intera città.

Inaugurato nel 1997, è l'opera di architettura contemporanea più rappresentata, commentata e mediatizzata. La sua dimensione spettacolare è centrale: non solo la sua forma o i materiali con cui è costruito, ma l'infinità di prospettive da cui può essere osservato, la sua pelle suggestiva e cangiante sotto le luci del giorno e della notte ne fanno un oggetto straordinario in sé, un meraviglioso UFO metropolitano che non ci si stancherebbe mai di ammirare³⁷. Proprio per questo suo essere "scultura" è stato uno dei primi musei in grado di riqualificare il sito a cui appartiene. La storia del museo ha inizio quando nel 1991 Thomas Krens, alla ricerca di un luogo dove costruire un nuovo museo da affiancare ai Guggenheim di New York e Venezia, viene invitato dal presidente della regione autonoma basca a Bilbao. Profondamente segnata dal terrorismo separatista, la città stava vivendo un periodo di crisi economica, ma anche di identità. La leggenda metropolitana che si è creata, vuole che Krens, sul ponte sul fiume Nervión che attraversa la città, rendendosi conto di trovarsi al centro di un'area delimitata da tre principali enti culturali della città - l'opera, l'università e il museo di Belle Arti - abbia deciso che il nuovo museo sarebbe sorto lì, in una zona industriale dismessa ma al centro della città. L'edificio di Gehry è stato accostato ad una grande nave arenata nelle acque del fiume Nervión. Acclamato come capolavoro dell'architettura di fine millennio, è stato pensato e realizzato come una vera e propria macchina espositiva, e contemporaneamente come edificio che fosse esso stesso opera d'arte, come ha dichiarato lo stesso architetto: *"Pensavo che un edificio museale dovesse sottomettersi all'arte. Gli artisti con cui ho parlato hanno detto "no": volevano un edificio che fosse ammirato dalla gente, non un contenitore neutrale. Anche Thomas Krens mi ha stimolato ad essere più aggressivo, sottolineando che, a New York, gli artisti avevano criticato o odiato la rotonda di Wright, ma vi avevano fatto cose eccitanti"*.³⁸

Il Guggenheim di Gehry rompe radicalmente con l'idea moderna del museo "cubo bianco", algido contenitore il più possibile neutro per permettere la messa in valore e la possibilità di esperire senza interferenze l'opera contenuta.³⁹

Dopo il Guggenheim, uno dei grandi fenomeni culturali dei nostri tempi si è manifestato con la realizzazione di numerosi musei come "opere d'arte". Ma non è solo l'aspetto fisico ed architettonico dei musei a cambiare: cambia il rapporto che queste architetture instaurano con le opere che contengono, cambia cioè il rapporto tra contenitore e contenuto. Il contenitore, oltre

ad avere una propria autonomia espressiva, è parte integrante di un circuito mediatico tanto preponderante da rendere il contenuto puramente accessorio.

Alessandra Mottola Molino afferma: "*Museo è dove esiste una raccolta di oggetti da conservare: senza oggetti non esiste museo*".⁴⁰ Ciò corrispondeva al vero quando il museo era un contenitore appositamente progettato per esporre, ossia nel museo ottocentesco. Oggi, lo scenario museale contemporaneo è sempre più ricco di musei che sono prima di tutto architetture con un definito carattere iconico e poi contenitori di oggetti.

Tendenza opposta è quella che predilige la comunicazione del contenuto all'esaltazione del contenitore, in cui fondamentale è lo scopo divulgativo: complessi museali, vere e proprie Città della Scienza sono stati realizzati a Parigi e a Valencia. Anche se vi è ancora un'attenzione al contenitore, ancora luogo fisico dai caratteri architettonici definiti, tali musei hanno una forte funzione educativa. Esasperando tale funzione didattica che vede l'astrazione del contenitore, il contenuto, attraverso l'uso di nuove tecnologie, diventa l'unica fonte di comunicazione nei musei virtuali.

Note

- ¹ Allegret L., *Musées*, tome 2, éditions du Moniteur, Paris, 1992; ed. italiana: *Musei*, Tecniche nuove, Milano, 1992.
- ² Pomian K., *Tra il visibile e l'invisibile: la collezione*, 1989.
- ³ *ibidem*
- ⁴ *ibidem*
- ⁵ Pomian K., op. cit. p.16
- ⁶ Basso Peressut L., *Musei: Architetture 1990-2000*, Federico Motta editore, Milano 1999. cit. p. 9
- ⁷ M. Brawne, *Spazi interni del museo*, edizioni di Comunità, Milano 1983
- ⁸ Il termine museo, in latino *museum*, fu coniato in età ellenistica per definire il *μουσείον* di Alessandria: l'edificio era una vera e propria istituzione culturale, che si rifaceva al modello del Liceo aristotelico, a sua volta ispirato all'Accademia platonica, e comprendeva la famosa biblioteca nonché una raccolta di opere d'arte e di oggetti rari e curiosi, sia storici che scientifici. Il Museo di Alessandria fu fatto costruire da Tolomeo II Filadelfo nel III sec. a.C.
- ⁹ La divisione tra *naturalia* (cose naturali) e *artificialia* (oggetti prodotti dall'uomo) rappresenta il criterio di classificazione basilare del collezionismo moderno dal XVI secolo in poi, ma già nello studiolo di Lorenzo ne vediamo i primi accenni.
- ¹⁰ Vitruvio, *De Architectura*, cit., VII, 5, 2, p. 1043.
- ¹¹ Basso Peressut L., op. cit., p. 10
- ¹² V. Leggieri, *Il museo: un tipo in evoluzione*, Cuen 2003, p.78
- ¹³ L'inventario può essere definito come un elenco di oggetti finalizzato a denunciare il possesso di questi e a far conoscere il loro esatto posto di custodia. Esso riporta i dati di collocazione e, spesso, anche una descrizione dei singoli oggetti operata seguendo l'ordine d'acquisizione ed una serie di notizie (data, condizioni, sistema d'acquisizione).
- ¹⁴ Il catalogo è un elenco di nomi ed oggetti, accompagnato da una descrizione e stilato secondo un ordine stabilito su dati soggettivi spesso finalizzato a comunicare un determinato messaggio. E' costituito da schede dove sono indicate: la posizione giuridica dell'opera, la provenienza, l'ubicazione, la materia, la tecnica, le misure ed altre particolarità.
- ¹⁵ Leggieri V., op. cit. p. 76
- ¹⁶ Salerno L., voce "Musei e Collezioni" in *Enciclopedia Universale dell'Arte*, Istituto Geografico De Agostini, Novara, vol. IX, p.742
- ¹⁷ In merito alle collezioni di mirabilia, Gaspar Neickel, autore del primo trattato di museografia apparso nel 1727, fornisce una precisa classificazione delle *wunderkammern* in base alle sue specializzazioni. Egli distingue così i *cabinets* tedeschi: *Schatzkammer* quello che contiene i preziosi; *Raritätenkammern*, quello che contiene rarità, *Gallerien*, ambienti lunghi e stretti con armadi colmi di oggetti e statuette e sopra quadri di valore; *Studium-museum*, oggetti e libri; *Naturalienkammer* comprendente tre regni della natura animale, vegetale e minerale; *Kunstkammer*, terrecotte, gessi, ceramiche, metalli, medaglie, monete, quadri.
- ¹⁸ Mottola Molino A., *Il libro dei Musei*, Allemandi, Torino 1992, p. 79
- ¹⁹ *Collezioni Gioivo. Le immagini e la storia*, catalogo della mostra, Musei civici, Como 1983.
- ²⁰ Manzoni, nei *Promessi Sposi*, nel XXII capitolo ricorda l'istituzione da parte del cardinal Borromeo della Biblioteca Ambrosiana, con annesso collegio di dottori, collegio d'alunni e galleria di quadri.
- ²¹ N. Kotler, P. Kotler, *Marketing dei musei*, Edizioni di Comunità, Milano 1999.
- ²² Vernes M., *Musée pittoresque ou musée palatial?*, *Architecture intérieure*, 1992
- ²³ L'impianto durandiano è riproposto in maniera quasi identica nei progetti per il Museo e la Biblioteca nazionale di Madrid, realizzata da F. Jaréno nel 1897.
- ²⁴ Shinkel l'architetto del principe, catalogo della mostra, Albrizzi-Cluva, Venezia 1982
- ²⁵ De Chennevières P., *Les musées de province*, in *Gazette des Beaux-Arts*, 1865, riportato in Basso Peressut L., *Musei: Architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999 p.14
- ²⁶ Basso Peressut L., *Musei: Architetture 1990-2000*, Federico Motta Editore, Milano 1999 p.13
- ²⁷ la definizione, dell'epoca, è di Boileau.
- ²⁸ Capone M., *Movimento dello spazio-Spazio del movimento*, Tesi di dottorato
- ²⁹ F. T. Marinetti, *Manifesto del Futurismo*, in "Le Figaro", 20 febbraio 1909, Parigi
- ³⁰ cfr. Pearman H., *Contemporary World Architecture*, Phaidon, London 1998, cit. p. 22
- ³¹ Le Corbusier – P. Jeanneret, *Euvre complète*. Vol. 2, cit. p. 73.
- ³² Zevi B., *Architettura concetti di una contro storia*, Roma 1994 p.63
- ³³ Wright F. L., *Writings and buildings*, cit in E. Frank, *Pensiero organico ed architettura wrightiana*
- ³⁴ *ibidem*
- ³⁵ Marani P. Pavoni R., *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio editori, Venezia 2006
- ³⁶ Il museo ottocentesco, il cui impianto era definito dalle possibili combinazioni della rotonda, della galleria e della stanza, presentava un percorso obbligato che seguiva la progressione delle stanze poste in *enfilade* lungo lo sviluppo della galleria.
- ³⁷ Pezzini I., *La semiotica dei nuovi musei*, cit. p. 29
- ³⁸ Basso Peressut L., *Musei*, cit. p.214
- ³⁹ Pezzini I., *Semiotica dei nuovi musei*, cit. p. 35.
- ⁴⁰ Mottola Molino A., *Il libro dei musei*, cit. p. 129

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

Capitolo II

Evoluzione del concetto di comunicazione

2.1 Comunicazione e significazione

Ma sopra tutte le invenzioni stupende, qual eminenza di mente fu quella di colui che s'immaginò di trovar modo di comunicare i suoi più reconditi pensieri a qualsivoglia altra persona, benché distante per lunghissimo intervallo di luogo e di tempo?

Galileo Galilei, *Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo Tolemaico e Copernicano*.

La riflessione sulla comunicazione ha origini antiche. Sebbene si consideri la *semiotica*, disciplina che studia i *segni* ed i processi di comunicazione, un campo di recente formazione, molti dei concetti che costituiscono il fondamento della teoria semiotica attuale sono stati oggetto di studio del pensiero filosofico dalle origini fino ad oggi. Fin da tempi antichissimi la realtà si presenta all'uomo come una trama di segni che occorre saper leggere ed interpretare, adottando un corretto codice di decifrazione. Il concetto di segno, *semeîon*, è presente, infatti, già ai tempi della Grecia antica, in relazione allo svolgimento di "arti", *téchnai*, come la medicina, la divinazione del futuro e la fisionomica. Nel mondo antico si guardava al rapporto stretto esistente tra il pensiero e il linguaggio. Aristotele nel "*De interpretatione*" utilizza coscientemente per la prima volta la parola "segno" nel senso moderno del termine, cioè quello di "rinvio a qualcos'altro"¹.

Anche Sant'Agostino, nel "*De doctrina christiana*", riflette su cosa siano i segni: "Ogni insegnamento ha come oggetto cose (*res*) o segni (*signa*): ma le cose si apprendono per mezzo dei segni. Definisco ora cose in senso proprio quelle che non servono per significare qualcosa,[...] e cose che sono segni di altre cose. Ci sono invece segni di cui facciamo uso solo per significare, per esempio le parole: nessuno ne fa uso se non per significare qualcosa. Di qui si capisce che cosa io intendo per segno: una cosa che serve per significare qualcosa. Perciò ogni segno è anche una cosa, perché ciò che non è una cosa, non esiste affatto: invece non ogni cosa è anche segno."² Segno è dunque ciò che viene usato *ad significandum*. Non tutto è segno, ma tutto può essere usato come segno, anche cose che non hanno la primaria funzione di significare. Le parole invece sono segni in senso stretto poiché servono solo a significare, ma anche "cose" perché necessitano di un supporto materiale per funzionare come segni. Per Agostino quindi il segno nasce dalla associazione di un oggetto sensibile con un significato. Altra grande anticipazione del filosofo riguarda la natura dei segni: "*Dei segni alcuni sono naturali (naturalia), altri convenzionali (data)*. Sono naturali quelli che, senza alcuna intenzionalità e volontà di significare, fanno conoscere, a partire da sé, qualcos'altro oltre sé,

come il fumo significa il fuoco.[...] Segni intenzionali sono quelli che gli esseri viventi si scambiano gli uni con gli altri per far conoscere i moti del loro animo". In certi casi, quando siamo noi ad attribuire all'oggetto un significato perché esso non comunica di per sé, ma solo in quanto noi sappiamo correlarlo con un altro evento, in ragione della nostra esperienza, si ha una significazione naturale; in altri, quando si ha la volontà di comunicare qualcosa, la significazione è intenzionale. In questa distinzione elaborata da Agostino si ritrova una perfetta aderenza con i concetti attuali di *significazione e comunicazione*.

Le ricerche contemporanee presentano infatti due indirizzi fondamentali: da un lato la semiologia della comunicazione, che studia i sistemi che presentano un'intenzionalità comunicativa, dall'altro la semiologia della significazione, che ha per oggetto quei sistemi la cui comunicazione non costituisce l'obiettivo fondamentale.

Ugo Volli nel suo *Manuale di semiotica* descrive chiaramente la differenza tra questi due ambiti semiotici: *"Non è possibile non comunicare. Ogni persona, ogni oggetto, ogni elemento naturale o artificiale del nostro paesaggio, ogni forza o organizzazione comunicano continuamente. Comunicare in questo caso vuol dire semplicemente diffondere informazioni su di sé, presentarsi al mondo, avere un aspetto che viene interpretato, magari tacitamente da chiunque sia presente. [...] a proposito di questo fenomeno parleremo piuttosto di «significare» o di «aver senso». Tutte le cose del mondo hanno senso per noi: questo è un fenomeno meraviglioso e decisivo, cui raramente si fa caso, tanto è fondante per la nostra esperienza. La conseguenza di questo fatto elementare, che il mondo abbia senso, è che il comportamento o anche l'assenza di comportamento di ogni persona o organizzazione è una potenziale sorgente di comunicazione. Chiameremo significazione questa condizione di ricchezza di senso"³.* E poi ancora definisce un processo comunicativo: *"Accade che ci sia qualcuno, che chiameremo emittente, il quale "trasmette" qualche cosa, un messaggio, a qualcun altro, il destinatario".* In questo tipo di comunicazione vi è un lavoro naturalmente da parte dell'emittente per dare al messaggio un formato comprensibile al destinatario. Quest'ultimo deve ricostruire l'intenzione dell'emittente, interpretare il messaggio e comprenderlo. Nella significazione, invece, il lavoro viene svolto tutto dal destinatario, che assume i casi che lo interessano come oggetto di inferenza applicando ad essi le proprie conoscenze. In un processo tra macchine il segnale non ha alcun potere *significante*: in tal caso non si ha significazione anche se si ha passaggio di informazione. Quando il destinatario è un essere umano, e non è necessario che anche la fonte lo sia, a condizione che essa emetta un segnale secondo regole note al destinatario, si ha un *processo di significazione*, purché il segnale solleciti una risposta *interpretativa* nel destinatario. Il processo di significazione si verifica solo quando esiste un codice, ovvero un sistema di significazione che associa entità presenti ad entità assenti. L'atto percettivo ed interpretativo del destinatario non sono condizioni necessarie a tale processo: è sufficiente che il codice stabilisca una corrispondenza tra *ciò che sta per*⁴, ovvero il significato, ed il suo correlato. Il sistema di

significazione è pertanto un costrutto semiotico autonomo, che possiede modalità di esistenza indipendenti da un possibile atto di comunicazione che lo attualizzi. Al contrario ogni processo di comunicazione presuppone un processo di significazione come propria condizione necessaria.

Da quanto detto, deriva la differenza tra *segnale* e *segno*: un *segnale* è una unità di trasmissione che può essere computata quantitativamente indipendentemente dal suo significato. Un sistema di segnali può diventare espressione di un contenuto oppure rimanere un sistema di elementi fisici privi di funzione semiotica e concernere la teoria dell'informazione. Esso può essere un semplice stimolo che causa o sollecita qualcosa: nel momento in cui viene usato come antecedente riconosciuto di un conseguente previsto, assume la funzione di *segno*. Il *segno*, invece, è costituito da elementi di un piano dell'espressione correlati ad elementi di un piano del contenuto, in questo senso vale la definizione di Saussure secondo cui il segno è la corrispondenza tra *significante* e *significato*.

Il *segno* può stabilire un riferimento con la realtà sia se viene inteso come *indice* che come *espressione*. Il concetto di indice contiene il significato di denotazione: ogni immagine denota un oggetto in quanto ne riproduce l'aspetto; lo denota quindi attraverso l'associazione che viene a stabilirsi tra segno e cosa. In questo senso non vi è alcuna intenzionalità comunicativa. Al contrario, il concetto di espressione contiene il significato di messaggio intenzionale.

I segni espressivi sono distinti in *icone*, quando somigliano al loro referente, e *simboli*, quando la connessione è basata non sulla somiglianza ma su convenzioni arbitrarie. I segni iconici, anche detti di tipo mimetico, grazie alla somiglianza tra segno e denotato, consentono il riconoscimento, generalmente intuitivo, della forma a cui fanno riferimento. Charles Morris definiva come *iconico* quel segno che ha le proprietà del suo denotato. Precisava trattarsi di proprietà possedute solo in una certa misura, non completamente e secondo una certa scala graduale. Come osserva Eco, in merito a tale definizione, Morris "*non dava una spiegazione scientifica del fatto*". Egli aggiunge che i segni iconici, "*pur non avendo le stesse proprietà fisiche dell'oggetto, stimolano una struttura percettiva simile a quella che sarebbe stimolata dall'oggetto imitato*"⁶⁵. E' iconico quindi il segno che ha sembianze morfologiche somiglianti visivamente a ciò che rappresenta, ovvero alla forma apparente della realtà. Quindi è l'ottica fisiologica, e non l'esperienza, come avviene per il segno codificato, a chiarire che la somiglianza è quella che si stabilisce tra le immagini retiniche prodotte dal segno e dal denotato.

I processi di comunicazione e di significazione sono oggetto di studio della semiotica, dal termine greco *semeion*, che significa "segno", la disciplina che studia la natura dei segni, la loro produzione, trasmissione ed interpretazione.

I due padri della semiotica contemporanea sono il filosofo Charles Sanders Peirce e il linguista Ferdinand de Saussure: da questa duplice paternità è derivata la duplice denominazione di semiotica, anglofona, e semiologia, francofona. De Saussure definisce la semiotica come *scienza che studia la vita dei segni nel quadro della vita sociale*. Essa potrebbe dirci in cosa

consistono i segni, quali leggi li regolano. Il segno linguistico saussuriano si scinde in due realtà: quella della comunicazione immediata, nella quale osserviamo determinati segnali fisicamente percepibili, prodotti oralmente o per iscritto, fatti di un supporto materiale e di un senso; e quella psichica o mentale, nella quale il segno si configura come un'entità bifacciale composta da un'immagine acustica, il *significant*, e un concetto, il *signifié*. E' solo grazie alla mediazione del piano mentale che i segni si rendono comprensibili. La relazione tra significante e significato viene stabilita sulla base di un sistema di regole, la *langue*, che è condiviso dai parlanti di una stessa comunità.

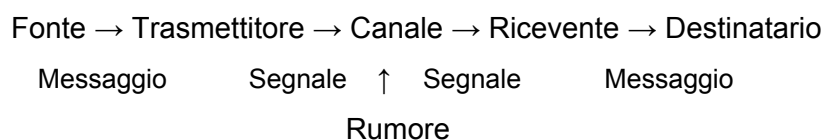
Ma la semiotica contemporanea si identifica nelle opere e nelle riflessioni del filosofo statunitense Charles Sanders Peirce (1839-1914). *“Io sono, per quel che ne so, un pioniere, o piuttosto un esploratore, nell'attività di chiarire e iniziare ciò che io chiamo semiotica, vale a dire la dottrina della natura essenziale e delle varietà fondamentali di ogni possibile semiosi”...* Per semiosi intendo un'azione, una influenza che sia, o coinvolga, una cooperazione di tre soggetti, come per esempio un segno, il suo oggetto e il suo interpretante”. Il segno peirciano è *“qualcosa che da un lato è determinato da un oggetto e dall'altro determina un'idea nella mente di una persona, in modo tale che quest'ultima determinazione, che io chiamo l'Interpretante del segno, è con ciò stesso mediatamente determinata da quell'oggetto. Un segno, quindi, ha una relazione triadica con il suo Oggetto e con il suo Interpretante. Ma è necessario distinguere tra Oggetto immediato, o l'oggetto come il segno lo rappresenta, dall'Oggetto dinamico, non immediatamente presente.”*⁶ La definizione di relazione segnica o semiosi di Peirce avviene quindi tra tre elementi: un *representamen*, la parte materiale del segno; un oggetto, il referente a cui il segno fa riferimento, e un interpretante, ciò che deriva o viene generato dal segno. Il punto di partenza della semiosi di Peirce è nella realtà esterna. L'oggetto quale è nella realtà viene definito *oggetto dinamico*. A partire dall'oggetto dinamico si definisce quello che Peirce chiama *l'oggetto immediato* che sembra corrispondere al significato di Saussure. Infatti l'oggetto immediato nasce dalla rappresentazione dell'oggetto dinamico da parte della nostra mente. Esso forma il contenuto del segno, cui corrisponde un supporto materiale, o *representamen*. L'interpretante, è il momento in cui dal correlato esterno si passa all'elaborazione mentale autonoma del soggetto. Nel segno, quindi, il *representamen (significante)* identifica attraverso l'oggetto immediato (*significato*) un particolare punto di vista dell'oggetto dinamico (*referente*). Il segno può quindi essere visto in rapporto a se stesso, in rapporto all'oggetto cui si riferisce e in rapporto all'*interpretante*, le cui aree di ricerca corrispondono alla sintassi, alla semantica, e alla pragmatica.

La dimensione *sintattica* della comunicazione, il livello della trasmissione del messaggio, studia la sua organizzazione interna (nel caso del linguaggio, la morfologia, la sintassi ecc.; nel caso del linguaggio visivo, l'organizzazione formale di un quadro secondo la prospettiva, i rapporti di colori ecc.), ed i segni in relazione al *medium* del quale è costituito il loro aspetto materiale.

La dimensione *semantica* è il livello della comprensione del messaggio, e in quanto tale, si occupa di studiare il modo in cui il messaggio si rapporta col suo contenuto, dunque tra segni e significato.

La dimensione *pragmatica* è quella invece che lega il messaggio all'emittente e al destinatario, ossia la significazione dei segni in rapporto al comportamento e quindi anche gli effetti della comunicazione.

Sebbene teorie e riflessioni sul concetto di segno, come visto, siano nate in tempi molto antichi, solo verso la metà del Novecento sono nate le prime teorie sui concetti di informazione, comunicazione e conoscenza. Dopo il 1948, ad opera di Norbert Wiener, il concetto d'informazione è stato trasferito nel campo delle discipline formali, ponendo le basi per l'elaborazione della moderna teoria della comunicazione. I primi modelli di studio si basavano su concezioni strettamente fisiche dell'informazione: nel 1948 Shannon e Weaver pubblicarono "*The Mathematical Theory of Communication*", in cui analizzarono il trasporto e l'invio di informazioni. Con tale modello di rappresentazione matematica del processo di comunicazione, i due ingegneri statunitensi intendevano illustrare in modo schematico la struttura della comunicazione telefonica e trovare per essa la codificazione più efficiente di un messaggio telegrafico. Nel modello elaborato da Shannon e Weaver esiste una fonte *emittente* ed un *destinatario*, che rappresentano i due poli del processo comunicativo: un *segnale (messaggio)* è inviato da un *emittente*, attraverso un *trasmettitore*, ad un *destinatario (ricevente)*, attraverso un recettore, lungo un canale fisico. Il messaggio, composto di segni, deve essere codificato (costruito e combinato secondo un codice) da chi lo emette, e decodificato da chi lo riceve. I due teorici considerano inoltre fenomeni in grado di influenzare le condizioni di trasmissione del messaggio, definiti come rumore. Il modello di Shannon e Weaver può essere schematizzato come segue:



La comunicazione viene qui descritta come un processo lineare, che dalla fonte emittente si trasferisce al destinatario. Il limite di tale modello però è che il significato del messaggio è sostanzialmente irrilevante in quanto la codificazione si riduce ad un problema di misura dell'informazione: viene posta l'attenzione sull'intensità del segnale, in modo che l'informazione risulti effettivamente trasmessa, piuttosto che sul suo significato. Pertanto in questo modello sono privilegiati la macchina e i mezzi di comunicazione.

Qualora si consideri il modello dato all'interno del processo comunicativo umano, va messo in evidenza che la formula usata da Wiener e Shannon è valida solo se l'emittente e il ricevente

dispongono di un repertorio comune di simboli, esperienze, ambiente e cultura. Il difetto principale riscontrato da questa concettualizzazione è quello di non tenere conto del processo di interpretazione, e quindi dei problemi soggettivi e psicologici degli individui che comunicano.

Per i due teorici si ha comunicazione solo se vi è un passaggio di informazioni tra emittente e ricevente. Tale approccio matematico-cibernetico consente di studiare il problema tecnico della comunicazione, ovvero la precisione con cui si possono trasmettere messaggi, ma non il problema semantico.

Successivamente, in un celebre lavoro del 1958, tale modello rappresentativo del processo comunicativo fu applicato all'analisi del linguaggio da Roman Jakobson, linguista e semiologo russo. Nel suo "A la recherche de l'essence du langage. Problèmes du langage", egli afferma che la comunicazione è uno scambio di segnali: "non esiste attività comunicante unilaterale, cioè in cui la fonte emittente lancia un segnale che non viene recepito da un ricevente, o viceversa, dove non viene emesso nessun messaggio, anche se c'è qualcuno in ascolto⁷".

Jakobson, rispetto alle teorie fino ad allora elaborate, introduce un elemento fondamentale: il *contesto* che, nel linguaggio semiotico, indica la capacità del messaggio di riferirsi ad elementi del mondo reale. Tale modello può essere così rappresentato:



Egli inoltre osservò che in ogni atto comunicativo non sono presenti solo questi sei elementi (emittente, destinatario, messaggio, codice, canale, contesto) ma anche le *funzioni* che questi svolgono. A ciascun elemento della comunicazione corrisponde una diversa funzione del linguaggio: *emotiva*, se riguarda l'emittente, *conativa*, se riguarda il destinatario, *metalinguistica*, se riguarda il codice, *fatica*, se riguarda il contatto, *poetica*, se riguarda il messaggio, *referenziale*, se riguarda il contesto. La *funzione emotiva*, o espressiva, riguarda la capacità di un emittente di manifestare se stesso, di comunicare la sua affettività, i propri stati d'animo, sentimenti e emozioni, per ciò che dice e per come lo dice. La *funzione conativa* cerca di influenzare il destinatario, imponendogli degli ordini per indurlo a un modo di sentire o di fare, ad assumere un determinato comportamento o a compiere qualche gesto o atto. La *funzione metalinguistica* riguarda direttamente il linguaggio, dà su di esso informazioni, in quanto ne definisce il codice. La *funzione fatica* consiste nel lavoro che si fa per garantire un contatto e verifica la funzionalità del canale. La *funzione poetica* è connessa al messaggio, e particolarmente alla struttura formale, alla sua organizzazione interna. Jakobson la chiama così perché la considera dominante in poesia e in generale nell'arte, dove il messaggio comunicherebbe soprattutto con la sua forma.

La *funzione referenziale* si rivolge al contesto del messaggio e ci permette di riferirci alla realtà, di parlare del mondo e di metterci in rapporto con esso.

Il modello di Jakobson è anch'esso un modello di tipo lineare. In generale i modelli della comunicazione possono essere di due tipi: *lineari* o *circolari*. La differenza sostanziale tra i due tipi di modelli è che il modello lineare è privo di *feedback*, mentre quello circolare ne è dotato. Il *feedback* è la possibilità di risposta da parte del ricevente.

Anche se Jakobson ha elaborato tale modello pensando ad una comunicazione che avvenisse mediante il linguaggio verbale, può comunque essere applicato ad altre forme di comunicazione diverse. E' per tale motivo che questi primi modelli di studio possono considerarsi alla base dello sviluppo di una teoria della comunicazione.

Il termine comunicazione, dal latino *communico*, mettere in comune, far partecipe, ha il significato semantico di "far conoscere", "rendere noto". Essa è un processo di trasmissione di informazioni da un emettitore, soggetto che intenzionalmente trasferisce conoscenze ed informazioni, ad un soggetto ricevente, mediante l'utilizzo di un codice. Affinché la comunicazione sia efficace, è necessario che il ricevitore conosca il codice, cioè l'insieme di tutti i segni portatori di significati. Le conoscenze sono elaborazioni mentali che devono essere trasformate mediante un codice in modo da essere percepite dai nostri sensi. Nel momento in cui avviene tale codificazione, si viene a stabilire una relazione tra *significato* del messaggio e *significante*, ovvero la parte percepibile di un segno, che rende efficace l'atto comunicativo. Il segno è un oggetto immateriale: la sua parte materiale e visibile, il significante, ha valore nel momento in cui permette al ricevente di comprendere il significato.

Un codice definisce quindi un sistema di comunicazione, nella misura in cui ne definisce i segni che lo compongono. Naturalmente, come nel linguaggio verbale, codice comunicativo per eccellenza, non esiste un codice universale ma il codice è per sua definizione arbitrario⁸. Dunque affinché un *oggetto segnico* svolga la sua funzione comunicativa, è necessario che il destinatario della comunicazione disponga del codice che i segni sempre sottendono. Per la comprensione di un messaggio però, non basta disporre del solo codice, ma un altro elemento fondamentale per la trasmissione di conoscenza è il *contesto*. Qualunque messaggio, infatti, presuppone un contesto condiviso tra chi lo emette e chi lo riceve.

Arrivare correttamente al significato è lo scopo dell'operazione comunicativa, che per Antinucci si attua attraverso tre diversi livelli di comprensione⁹.

Il processo interpretativo è costituito da tre livelli: un primo livello di *lettura*, un secondo livello di *mappatura* ed un terzo livello di *integrazione*.

La *lettura* consiste nell'acquisizione del *significante*. E' evidente che se non si verifica questa condizione, cade ogni presupposto di comunicazione. Ci sono casi però in cui è più difficile tale interpretazione, quando per esempio gli oggetti sono deteriorati. In questi casi, che si tratti di

frammenti archeologici, architettonici o pittorici, rendere leggibile il segno significa eseguire operazioni anche molto diverse, come restauro, restituzione, ricostruzioni.

La *mappatura* rappresenta il passaggio dal *significante*, assunto correttamente dalla precedente operazione di lettura, al significato. Condizione necessaria ma non sufficiente per ricavare il significato è la conoscenza del codice; il significato ricevuto tramite il codice va *integrato* con il contesto, ovvero la base di conoscenze che il ricevente possiede. Solo così si raggiunge la comprensione del messaggio. Questi due livelli sono strettamente collegati tra loro, la distinzione tra essi è puramente analitica tanto che il processo è in realtà continuo ed appare alla coscienza nel suo risultato finale. Dato per assunto, quindi, il procedimento di lettura, ovvero che la forma significativa del segno sia letta in modo corretto, per comprendere il significato, bisogna integrare il significato letterale del messaggio nel reticolo delle conoscenze ad esse pertinenti. Si ottiene così un significato "attuato" che, a sua volta, andrà a far parte, arricchendola, della rete delle proprie conoscenze.

Dunque, la comunicazione è il *modo per trasferire conoscenze, informazioni da qualcuno che le ha a qualcuno che non le ha*¹⁰. Ma le conoscenze sono elaborazioni mentali che devono essere "trasformate" in una forma che sia percepita dai nostri sensi, visto che è solo attraverso i sensi che abbiamo percezione della realtà esterna. La prima forma comunicativa adottata dall'uomo è stata quella verbale, così come le prime teorie comunicative, come detto in precedenza, sono state elaborate considerando segni propri del linguaggio verbale¹¹. Come aveva già ben chiaro Ferdinand de Saussure, la linguistica, sul piano epistemologico, è inquadrata in un più ampio ambito di indagine scientifica, la semiotica, che si occupa di studiare i sistemi e i processi di comunicazione a qualunque livello.

La specificità della linguistica, come semiologia del linguaggio verbale umano, si manifesta però spesso come una superiorità (rivestendo cioè un ruolo-guida anche per gli studi semiotici in senso lato), non solo per una priorità storica della disciplina, ma anche e soprattutto per le particolarità eccezionali dell'oggetto di indagine: ossia, appunto, il linguaggio verbale umano. Nel linguaggio verbale orale il suono viene emesso e percepito attraverso un canale fonetico-acustico. Le conoscenze vengono trasformate in suoni attraverso il segno linguistico, ovvero le parole. Il segno stabilisce una corrispondenza tra gli elementi del contenuto (significato) e gli elementi acustici (significante). Il processo mediante il quale si stabilisce tale corrispondenza è detto *codice*. Una caratteristica fondamentale del codice è l'*arbitrarietà*¹²: ciò è dimostrato dal fatto che tale forma comunicativa, che sia scritta o orale, si avvale di codici diversi (lingua). Ma quella verbale non è l'unica forma comunicativa che viene utilizzata dall'uomo. Egli infatti utilizza diversi tipi di segni (parole, immagini, gesti, suoni sono segni di natura diversa) che, percepiti dai nostri sensi, sono in grado di esprimere significati¹³. Sicuramente l'udito e la vista sono i sensi più utilizzati dalle diverse forme di comunicazione. Per la comunicazione visiva, in generale, valgono le regole applicate in quella verbale. Il codice, anche in questo caso arbitrario, è

costituito da segni iconici. Una differenza che esiste tra i sistemi linguistici e i sistemi iconici, riguarda il modo in cui l'apparato cognitivo umano processa tali segni. L'apprendimento di tali segni può avvenire infatti attraverso due modalità: una chiamata *senso-motoria*, in cui gli stimoli vengono processati dall'azione congiunta della percezione e della modifica che su di essa produce l'azione motoria, e l'altra, detta *analitica*, che opera sugli stimoli mentalmente¹⁴. L'utilizzo dell'una o dell'altra modalità, dipende dalla natura degli stimoli: i messaggi verbali vengono elaborati in modalità analitico-ricostruttiva, i messaggi visivi, invece, in modalità senso-motoria.

Considerando il sistema museale e la sua funzione comunicativa, in quanto contenitore di opere d'arte, ovvero oggetti comunicativi, si può analizzare il processo comunicativo in analogia ai sistemi suddetti. In particolare, le opere d'arte sono segni iconici, quindi il codice utilizzato per la trasmissione dei significati è costituito da segni visivi. Pur essendo costituito da segni iconici, non mancano segni verbali, generalmente in forma scritta: spesso infatti accanto alle opere d'arte sono posti dei pannelli esplicativi dell'opera. Da quanto detto prima, quindi, l'apparato cognitivo del visitatore del museo, deve alternare le due modalità, passando da segni iconici a segni verbali, alternanza che crea difficoltà nel processo conoscitivo.

La comunicazione può essere *sincrona*, quando gli interlocutori sono presenti nello stesso tempo e nello stesso luogo e possono interagire in tempo reale; oppure *asincrona*, quando l'emissione e la ricezione del messaggio non avvengono nello stesso momento, ma la seconda è differita rispetto alla prima. Un esempio di questo tipo di comunicazione è quello in cui il ricevente è rappresentato da un collettivo. In questo caso, bisogna presupporre un livello di conoscenza che sia adeguato ad un pubblico eterogeneo, ed è questo il caso tipico nell'ambito dell'esposizione museale.

2.2 La percezione della forma

Se dunque il processo comunicativo trasferisce le conoscenze da un emittente ad un ricevente che le percepisce mediante i propri sensi, è fondamentale indagare la modalità secondo cui tale percezione avviene. L'uomo ha percezione del proprio ambiente mediante gli organi di senso. Il rapporto esistente tra l'uomo e lo spazio in cui si muove è istituito infatti dall'insieme delle interazioni che tra questi si verificano e dagli stimoli che, attraverso i canali percettivi, vengono indotti in ogni individuo. La cognizione dei fenomeni che avvengono nell'ambiente circostante è un'elaborazione soggettiva della mente. Riguardo la natura e la struttura della percezione umana, De Rubertis afferma: *L'atto di recepire informazioni, è [...] condizionato da alcuni fattori soggettivi ed in particolare il meccanismo psicofisico che regola i modi della percezione, pur essendo costituito da una successione di eventi fisiologici e pertanto comuni nella loro sostanza a tutti gli uomini, non potrebbe agire indipendentemente da alcuni parametri soggettivi che*

costituiscono la chiave di lettura della realtà. Questi parametri fanno capo ad un solo fatto generale: la posizione dell'osservatore; con l'intesa di definire posizione tutto ciò in cui si configurano i modi e le differenze di condizione ricettiva tra i vari uomini. Posizione sono perciò la cultura, l'atteggiamento e la stessa collocazione fisica in un punto particolare dello spazio nel momento della ricezione di un segnale.¹⁵

Ciascun individuo vive quindi la realtà come mondo soggettivo legato al proprio esistere, producendo, per ogni atto percettivo, una "figura" dell'esperienza del reale che si stempera in sensazioni emotive. È infatti possibile operare una prima distinzione tra la *sensazione*, legata agli effetti immediati ed elementari del contatto dei recettori sensoriali con i segnali provenienti dall'esterno e in grado di suscitare una risposta, e la *percezione*, che corrisponde al prodotto finale di un processo di elaborazione dell'informazione sensoriale da parte dell'intero organismo. Analogamente, considerando la fisiologia della visione, si può distinguere tra immagine della retina e rappresentazione soggettiva, tra pura registrazione della realtà da parte dei captatori sensoriali della vista e il trattamento soggettivo dell'immagine, tra *campo visivo* e *mondo visivo*¹⁶. Per campo visivo si intende la porzione di realtà che si qualifica come insieme di impulsi registrati dalla retina, il mondo visivo rappresenta l'esperienza soggettiva che assegna un'identità a quell'insieme di stimoli.

La percezione quindi affronta i modi di "apparire", ovvero i fenomeni della realtà. Essa è il processo psichico che opera la sintesi dei dati sensoriali in forme dotate di significato. L'architettura, in quanto spazio reale, non si sottrae al processo percettivo che trasforma il suo sistema di segni in un modello conoscitivo. *"Il messaggio significante, nel processo di comunicazione architettonica, è tutto ciò che i nostri organi ricettori percepiscono nel segnale; e che, attraverso i codici e i lessici di ricezione, viene tradotto in significato."*¹⁷ Ciò significa dire che l'architettura comunica attraverso la sua forma un messaggio che, recepito attraverso un processo percettivo, generalmente visivo, viene trasformato in significato. Attraverso la percezione visiva si arriva quindi a comprendere il messaggio trasmesso dall'architettura, e dunque si realizza il processo comunicativo.

Strettamente legati alla percezione dello spazio sono i movimenti che avvengono al suo interno e quindi alla fruizione dello spazio stesso. Per un oggetto architettonico la percorrenza motoria è parte integrante della percezione dell'oggetto in quanto il nostro corpo è avvolto dall'architettura che percorre. Vi è infatti una continua integrazione senso-motoria di vista e movimento del corpo rispetto all'ambiente, che, a sua volta, modifica la percezione visiva dell'oggetto architettonico. La distinzione tra percezione e movimento è infatti artificiale in quanto divide ciò che in realtà è sempre unito in un'unica esperienza.

Per comprendere i legami che sussistono tra il fenomeno percettivo e il movimento si possono analizzare le categorie individuate da J. Gibson. Egli ha riorganizzato i sensi in cinque sistemi sensori: il sistema visivo, il sistema uditivo, il sistema gusto-olfatto, il sistema dell'orientamento e

il sistema haptic¹⁸; categorie che includono e studiano per la prima volta, soprattutto le ultime due, il movimento. Gibson definisce tale sistema come la "*sensibilità dell'individuo verso il mondo adiacente al suo corpo.*" Il sistema haptic è un insieme di sensazioni e di sottosistemi percettivi: esso racchiude infatti il senso della posizione e il senso della velocità del movimento. Ogni parte del nostro corpo e i suoi movimenti sono in continua relazione con l'esterno, ed è proprio dall'esperienza di queste continue relazioni con lo spazio e con gli oggetti esterni, attraverso il senso dell'orientamento e haptic, che il nostro corpo acquisisce la consapevolezza di se stesso e della sua posizione nello spazio.

Da sempre la percezione visiva è stata oggetto di studio dei filosofi. Cartesio fu il primo ad affrontare il complesso rapporto conoscitivo tra uomo e realtà esterna. Nelle *Regulae ad directionem ingenii* del 1628 egli affronta il problema della conoscenza e dei mezzi a disposizione che garantiscano un'indipendenza dall'esperienza, gettando le basi sullo studio delle problematiche legate alla visione degli oggetti reali e agli effetti prodotti a livello conoscitivo. In generale, prima dell'affermarsi della psicologia della visione, nel XIX secolo, il termine percepire indicava qualsiasi atto conoscitivo prodotto dall'intelligenza umana. Storicamente lo studio della percezione ha prodotto due correnti interpretative: quella *empirico-associazionistica*, secondo cui la percezione è il prodotto dei meccanismi dell'associazione psicologica, che ha i suoi maggiori esponenti in Hume e Mill; e quella *trascendentalistica*, sostenuta da Kant, che considera la percezione un prodotto della spontaneità spirituale del soggetto giudicante, e l'oggetto della percezione un'elaborazione dei dati sensoriali operata dalla coscienza secondo forme a priori.

La corrente che più si è sviluppata è stata quella associazionistica, dai cui principi è nata la psicofisica, ritenuta la matrice ideologica della psicologia della percezione. Nata in Germania nel 1860, quando Gustav Fechner pubblicò la sua opera *Elemente der Psychophysik*, la psicofisica ha per oggetto di studio la quantificazione delle sensazioni in funzione degli stimoli corrispondenti. Fechner basa il rapporto tra stimoli e sensazioni su leggi matematiche, infatti, come afferma Ancona, "la sua legge regola la relazione tra l'intensità della stimolazione sensoriale e quella dell'esperienza percettiva, dimostrando che l'aumento progressivo, aritmetico, della seconda dipende da un aumento scalare, geometrico della prima".¹⁹ Tale teoria pose le basi per lo sviluppo della psicologia sperimentale quantitativa stabilendo i primi metodi empirici di misura delle sensazioni soggettive che rivoluzionarono la psicologia qualitativa anteriore al 1850. Legato al pensiero associazionista, Helmholtz nel 1870 enunciò la sua *teoria empiristica*, in base alla quale le sensazioni elementari prodotte nell'uomo dall'ambiente subiscono una *inferenza inconscia*, che le modifica; egli introdusse nella percezione una componente sperimentale, ancor più approfondita dal suo allievo Wundt, che considerava la psicologia come una scienza dell'esperienza. Queste teorie generarono un dibattito che portò alla nascita delle correnti dottrinali contemporanee, opposte alla psicofisica classica, ed

antitetiche tra loro, la *Gestaltpsychologie*, o psicologia della forma in Germania, e il *behaviorismo* in America.

La psicologia della forma, o *Gestalt*, nacque in Germania intorno al 1912 ad opera di Wertheimer e dei suoi collaboratori Koffka e Köhler, in opposizione all'associazionismo. Tale dottrina, mediante un approccio fenomenologico alla percezione, canonizza una serie di leggi percettive indipendenti dall'esperienza esterna (quindi non legate a fenomeni di apprendimento) e presenti sin dalla nascita. Infatti per i gestaltici le immagini visive e mentali si formano direttamente nel cervello attraverso un processo percettivo. Uno dei postulati della psicologia della Gestalt è quello secondo cui ogni zona del campo viene percepita in relazione alle altre parti: il tutto è qualcosa di più e di diverso dalla somma delle parti. In quest'ottica, quindi, la percezione non è somma delle singole sensazioni, ma è un processo immediato che si sviluppa tramite osservazione diretta della realtà. Inoltre il campo può segmentarsi in zone che assumono il ruolo di *figure*, e in zone che assumono ruolo di *sfondo*, a carattere meno concreto o evidente. Ma il concetto più importante elaborato dalla Gestalt è quello delle "leggi della forma" dettate da Kats, ovvero quelle leggi che determinano la costituzione dell'idea di forma nel processo percettivo. I fattori principali che concretizzano in un campo il formarsi di configurazioni, ossia la "genesì di forme ottiche"²⁰ sono la *vicinanza*, la *somiglianza*, la *chiusura*, la *continuità di direzione*, la *pregnanza* e l'*esperienza*.

Negli stessi anni si sviluppò un movimento in opposizione alla *Gestaltpsychologie*, il *behaviorismo*, o comportamentismo. Mentre per la scuola della forma l'organizzazione del processo percettivo è un dato innato nell'uomo, per i behavioristi il modo in cui si percepisce la realtà è una delle tante espressioni del processo di apprendimento. Tale dottrina, sviluppata ad opera di John Watson agli inizi del XX secolo considera come unica possibilità di giungere ad uno studio realmente scientifico del comportamento umano, quella di elidere a priori il costrutto teorico della mente, per focalizzare la ricerca sperimentale solo sui comportamenti manifesti. La mente viene quindi considerata una sorta di scatola nera il cui funzionamento interno è incomprensibile e, per certi aspetti, irrilevante: quello che importa veramente è giungere ad un'approfondita comprensione empirica e sperimentale delle relazioni tra certi tipi di stimoli e certi tipi di risposte comportamentali.

Mentre in Europa si sviluppava la Gestalt, negli Stati Uniti prendeva piede dagli anni Cinquanta il paradigma del New Look of Perception.

Tra i maggiori esponenti di questi studi si ricorda Jerome Bruner, secondo il quale la percezione viene studiata non come una risposta ad uno stimolo, ma come un processo che proviene dall'interno e che è influenzato dai valori, dalle motivazioni e dalle credenze della persona. Le forme, non più innate, sono ancorate ai bisogni e agli scopi degli individui. I valori e i bisogni personali diventano elementi chiave attraverso cui strutturare il processo percettivo.

A prescindere dall'avvicinarsi di queste differenti teorie, in esse non si riscontrano differenze tra una forma sensoriale e l'altra: la conoscenza della realtà avviene mediante tutti i sensi. Tuttavia, lungo un arco temporale molto ampio, il predominio del senso della vista nella cultura occidentale è stato pressochè incontrastato. Già nel pensiero degli antichi Greci il certo si fondava sulla visione, come testimonia Platone nel Timeo, quando scrive che la vista è il dono più grande dell'umanità.²¹ Anche Aristotele considerava la vista come il più nobile dei sensi perché coglie aspetti più immateriali, e quindi è più vicina all'intelletto. Anche dopo i Greci gli scritti filosofici abbondano di metafore oculari e visive, e nel Rinascimento i cinque sensi fanno parte di una scala gerarchica che vede al posto supremo la vista. Essa assume carattere primario sugli altri sensi in diretta conseguenza dell'invenzione della prospettiva: la rappresentazione prospettica dello spazio infatti ha reso l'occhio il punto centrale del mondo percettivo, associandolo così alla cognizione di sé.

D'altronde non sono mancate le critiche a tale visione oculocentrica, ad opera per esempio di Friedrich Nietzsche, che accusò i filosofi di "ostilità cieca e sleale nei confronti dei sensi", critiche che si svilupparono nella cultura francese del XX secolo, dando vita ad una vera e propria visione "antioculocentrica".

Maurice Merleau-Ponty parlava di una percezione del mondo esterno che avveniva mediante tutti i sensi: *"La mia percezione non è quindi una somma di dati visivi, tattili, auditivi, io percepisco in modo indiviso con il mio essere totale, colgo una struttura unica delle cose, un'unica maniera di esistere, che parla contemporaneamente a tutti i miei sensi"*²². Egli nei suoi scritti ha messo in evidenza non solo la simultaneità delle esperienze e l'interazione tra i sensi, ma anche come, attraverso l'uso di uno si stimoli l'altro, ad esempio attraverso la vista, noi pensiamo di toccare ciò che guardiamo: "attraverso la visione noi tocchiamo il sole e le stelle".²³

La predominanza del senso della vista, già evidente nel pensiero filosofico, è allo stesso modo evidente anche nello sviluppo dell'architettura occidentale. L'architettura greca, aveva come scopo il piacere dell'occhio, anche se il privilegio della vista non implicava il rifiuto degli altri sensi, come prova la sensibilità tattile, la materialità e la gravità delle sue forme. A partire da Leon Battista Alberti, la riflessione dell'architettura occidentale si è incentrata in primo luogo su questioni di percezione visiva, armonia e proporzione. Si può dire che con lo sviluppo delle teorie geometriche e proiettive di Keplero e Desargues, la vista, applicata alla scienza, acquistò un posto di supremazia rispetto agli altri sensi. Tale privilegio del senso della vista persiste anche nelle teorie moderniste, una tra tutte quella di Le Corbusier che afferma "vedo quindi sono"²⁴. Ancora la sua definizione dell'architettura come "gioco sapiente, rigoroso e magnifico dei volumi della luce"²⁵ conferma la sua visione di un'architettura dell'occhio.

Se già storicamente il senso della vista era uno dei sensi privilegiati (Hegel limita alla vista e all'udito i sensi in grado di essere veicolo di piacere estetico), oggi assistiamo a un suo ulteriore accrescimento di importanza. Tale posizione privilegiata è evidente anche nell'architettura,

soprattutto in quella contemporanea, dove la visione oculocentrica si è manifestata in tutta la sua evidenza nel "produrre" manufatti la cui immagine visiva sia spettacolare e memorabile.

Sostenitore e artefice di un'architettura fenomenologica, che coinvolge tutti i sensi, è Steven Holl che nel suo libro *Parallax*, afferma che *"L'esperienza dell'architettura possiede qualità di assoluto coinvolgimento. Dal regno ottico dell'acquisizione tattile del materiale e dei dettagli, alle connessioni tra gli spazi sviluppati alla luce del primo piano, piano di mezzo e sfondo, l'architettura si manifesta nella percezione". Essa ha il compito di portare in sé stimoli percettivi provenienti da tutti i cinque sensi, affinché l'individuo che ne fruisce possa sentirsi il destinatario effettivo di un contesto*"²⁶.

Dello stesso avviso è Juhani Pallasmaa quando afferma che l'architettura continuamente comunica la multisensorialità della materia: *"ogni esperienza architettonica tattile è multisensoriale; le qualità di spazio, materia e scala sono misurate a un tempo dall'occhio, dall'orecchio, dal naso, dalla pelle, dalla lingua, dallo scheletro e dai muscoli. [...] piuttosto che la mera visione, o i classici cinque sensi, l'architettura coinvolge diversi regni di esperienza sensoriale che interagiscono e si fondono gli uni con gli altri"*.²⁷

Secondo l'architetto finlandese, l'architettura si è trasformata in un'arte visiva: invece di proporre la creazione di un microcosmo per l'esistenza umana e una rappresentazione del mondo incarnata, insegue immagini retiniche dalla comprensione immediata. Soltanto un'architettura che preveda un'esperienza multi-sensoria può essere significativa: uno spazio che si può misurare con gli occhi, il movimento, il tatto, gli odori, che realizzi cioè una compresenza di sensazioni che mettano in rapporto l'intera percezione del nostro corpo con l'ambiente costruito. L'occhio conquista il proprio ruolo egemonico nella pratica architettonica, gradualmente, quando si manifesta l'idea di un osservatore incorporeo. L'osservatore diventa distaccato da una relazione fisica con l'ambiente attraverso la soppressione degli altri sensi, in particolare per mezzo dell'estensione tecnologica dell'occhio e della proliferazione di immagini.

La vista, quindi, è il senso maggiormente utilizzato dall'uomo per la conoscenza della realtà, che, acquisita mediante un processo percettivo, viene trasformata in segni. Dalla retina, dice il Ronchi, *"l'immagine eterea viene assorbita e provoca dei fenomeni chimici ed elettronici complicati che si concludono con l'immissione di impulsi nervosi nei nervi ottici verso il cervello. Nella zona corticale destinata alle sensazioni visive gli impulsi stessi vengono elaborati e infine, passando nell'ambito psichico, vengono rappresentati mediante figure luminose e colorate, di forma definita, che vengono localizzate là dove la psiche stessa dell'osservatore ritiene che si trovi l'origine dello stimolo ricevuto*"²⁸. Queste rappresentazioni costituiscono l'immagine ottica della realtà che pertanto è di natura psichica.

La percezione costituisce un effettivo sistema di comunicazione tra la realtà e l'uomo, solo nella misura in cui questo si aspetta già di ricevere certi messaggi. In presenza di un nuovo fenomeno la psiche passa in rassegna gli stimoli ricevuti dal verificarsi di tale fenomeno e stabilisce una

relazione di conoscenza con gli effetti provocati, associati all'evento. Tali effetti vengono memorizzati e diventano esperienze percettive che consentono di attribuire a ciascun segno un significato. Gregory afferma che *“la percezione sembra essere un problema di consultazione delle informazioni già immagazzinate e inerenti agli oggetti e al modo con cui essi si comportano nelle varie situazioni. L'immagine retinica non fa altro che selezionare i dati memorizzati pertinenti. [...] Possiamo immaginare la percezione come essenzialmente costituita dalla selezione delle ipotesi memorizzate che meglio si accordano ai dati sensori in atto”*²⁹. Ogni atto percettivo è quindi un confronto tra l'immagine fisiologica e quella mnemonica. Più precisamente si possono individuare tre momenti nell'operazione percettiva: 1) la ricezione fisiologica degli stimoli esterni; 2) il confronto con i modelli memorizzati che consente il riconoscimento degli elementi dell'ambiente esterno; 3) l'aggiornamento e la revisione degli stessi modelli che ad ogni atto percettivo vengono arricchiti o messi in crisi dai nuovi dati che di volta in volta si acquisiscono. Nel primo momento avviene l'elaborazione dei segnali, nel secondo compaiono due attività che procedono in senso opposto e al cui incontro si può collocare il culmine dell'atto percettivo: dall'organo di senso verso la mente procede un'azione di sintesi degli stimoli ricevuti per ritrovare quegli organigrammi che rendono possibile l'attribuzione di un senso compiuto, e dalla mente si origina una ricerca per individuare lo schema già memorizzato. Il terzo momento prepara le azioni successive modificando il bagaglio dei modelli memorizzati. Quindi solo ciò che è percepito è riconosciuto come esistente: *esiste in quanto appare*³⁰. Da ciò segue il fatto che alla base della conoscenza c'è un modello geometrico-percettivo. Ciò che non passa attraverso la visione, e non è quindi deformato dal meccanismo di traduzione semantica dell'oggetto in immagine e non farà mai parte della coscienza del percettore.

2.3 Il linguaggio dell'architettura

Per comunicazione visiva si intende l'insieme dei modi di trasmissione delle informazioni per i quali la ricezione avviene attraverso il senso della vista. Si considerano solo le informazioni dedotte dalla qualità figurativa dei segnali visivi utilizzati e quindi dalle modalità di trasmissione: con questa limitazione si esclude gran parte della comunicazione mediante scrittura. *“La sua stessa collocazione a cavallo tra la scienza della comunicazione e quella della visione, fa definire la comunicazione visiva come un campo tipicamente interdisciplinare.”*³¹ Nella civiltà contemporanea è sempre più in aumento la comunicazione mediante immagini a scapito di quella basata sulla parola. Fino a pochi decenni fa, infatti, nelle più elevate forme di trasmissione del sapere, l'immagine, se presente, era comunque associata al commento scritto, che aveva la funzione di chiarificazione e descrizione del messaggio. La sua posizione marginale era favorita dalla difficoltà che si aveva nel produrre immagini, a differenza di quanto avveniva per la

stampa, fin quando, le innovazioni tecnologiche hanno reso possibile la produzione, duplicazione e diffusione dell'immagine.

Kepes afferma che il linguaggio dell'immagine è in grado di diffondere il sapere più efficacemente di ogni altro mezzo di comunicazione. Egli infatti afferma che la *“comunicazione visuale è universale e internazionale: non ha limitazioni imposte da lingua, vocabolario o grammatica, e può essere compresa sia dall'analfabeta che dalla persona colta; può trasmettere fatti e idee in misura più vasta e approfondita di qualsiasi altro mezzo di comunicazione.”*³²

L'immagine visiva è un veicolo espressivo: non possiede alcun significato determinato in sé, ma senza di essa non sarebbe possibile alcuna comunicazione.

Come precedentemente sottolineato, la comunicazione può essere casuale oppure intenzionale. Essa avviene per mezzo di messaggi visivi inviati da un emittente ad un ricevente. Il *ricevente*, come afferma Munari, è però immerso in un ambiente pieno di disturbi visivi che possono alterare, o addirittura annullare, certi messaggi. Supponendo che il messaggio arrivi senza tali disturbi al ricevente, e sia ricevuto correttamente, questo dovrà “superare” dei *“filtri”*³³. Tali filtri, che ogni ricevitore possiede, possono essere di tre tipi: *filtro sensoriale*, dipendente esclusivamente dai sensi, *filtro operativo*, che dipende dalle caratteristiche psico-fisiologiche del ricevente, e *filtro culturale*, che lascerà passare solo quei messaggi che il ricevente riconosce, ovvero quelli che appartengono al suo bagaglio culturale. Questi tre tipi di filtri non sono rigorosamente distinti ma possono influenzarsi reciprocamente. A questo punto, attraversati il rumore e i filtri, il messaggio arriva in una zona interna del ricevente che Munari chiama *zona emittente del ricevente*, zona che può emettere due tipi di risposta al messaggio: una interna ed una esterna.

Inoltre Munari divide il messaggio visivo in due parti: l'informazione vera e propria ed il supporto visivo. Il supporto visivo è a sua volta costituito da una serie di elementi che rendono visibile il messaggio: la *texture*, la *forma*, la *struttura*, il *modulo* ed il *movimento*. La comunicazione visiva ha quindi lo scopo di stabilire quale sia il miglior rapporto esistente tra informazione e supporto. Ogni informazione è infatti comunicabile in molti modi ma possiede un supporto ottimale che garantisce la maggiore potenzialità comunicativa. Un supporto è ottimale se risponde a precisi requisiti informativi, sia come codice visivo che come mezzo materiale³⁴.

L'architettura può essere considerata una struttura complessa, il cui senso risiede nel modo in cui i suoi componenti giungono all'osservatore, dipendendo quindi dalle condizioni di ricezione, oppure come meccanismo finalizzato ad una determinata funzione, valutabile nella misura in cui assolvono il loro compito. Essa può essere intesa come costruzione di un ambiente capace di influenzare l'uomo a seguito delle impressioni che determina, ossia in funzione del modo in cui appare. Si viene a stabilire quindi un rapporto tra l'architettura e l'osservatore che dipende dalle possibilità percettive e intellettive di quest'ultimo. Se si considera che i contenuti e i valori dell'architettura debbano essere appresi in primo luogo attraverso una comunicazione visiva,

conseguenza di ciò è il rendere evidenti gli attributi percettivi della forma, ossia i "segni dell'architettura". In questo modo lo scopo è quello di far "essere" l'oggetto in un certo modo, e di farlo "apparire" tale³⁵. Ecco che obiettivo di un progetto di comunicazione è quello di far *apparire* esattamente l'essenza: l'architettura è infatti funzione e al tempo stesso messaggio della stessa funzione. Il segno architettonico è anche messaggio, quindi il linguaggio dell'architettura può essere analizzato con le stesse procedure di quello verbale, e la comunicazione del significato avviene attraverso i suoi elementi costitutivi (articolazione dello spazio, distribuzione delle funzioni, elementi archetipi).

L'insieme dei modi di trasmissione dei segni architettonici per i quali la ricezione avviene attraverso il senso della vista riguarda la comunicazione visiva dell'architettura.³⁶ *Chi osserva, rielabora il mondo esterno attraverso un complesso apparato ricettore, fatto di percezione, sensazioni, memoria, immaginazione, capacità di astrazione ed associazione che codifichi i segni attraverso un registro interno.*³⁷ Portando ai limiti l'intento comunicativo, il segno, invece di apparire come indicatore delle funzioni interne per effetto di elaborazioni, assume un carattere auto-referenziale.

La comunicazione visiva dei contenuti dell'architettura può essere affidata a tutti gli elementi concorrenti a definire, qualificare e servire lo spazio. Tali elementi, inseriti nel contesto linguistico adatto, diventano segno, ed in quanto tali, trasmettitori di significati. I significati possono essere assunti sia in base ad una tradizione linguistica, capace di far associare ad ogni forma un preciso contenuto, sia sulla base di una corrispondenza funzionale, che consenta di rinnovare le associazioni già stabilite.

Tra gli indicatori di carattere funzionale vi sono innanzitutto quelli di carattere costruttivo, che consentono l'attribuzione di significati mediante tipologie edificatorie stabilmente definite. Tali morfemi costituiscono il lessico "funzionale" dell'architettura, ovvero quello legato all'uso delle forme, e possono essere suddivisi in dieci sistemi di segni che De Rubertis definisce *indicatori lessicali*³⁸:

- segni riferibili all'articolazione spaziale (forma degli ambienti, rapporti volumetrici, dislivelli);
- segni riferibili agli archetipi strutturali (pareti, pilastri, solai, coperture);
- segni riferibili agli archetipi morfologici (portali, colonne, cornici, timpani);
- segni riferibili agli elementi distributivi (percorsi, scale, aperture interne ed esterne);
- segni riferibili all'arredo (rivestimento, elementi accessori);
- segni riferibili ai materiali usati (qualità e struttura delle superfici, loro caratteristiche ottiche, acustiche, tattili);
- segni riferibili al colore (contrasti, accostamenti, codici cromatici);
- segni riferibili alla luce (illuminazione diretta o indiretta, puntiforme o diffusa, artificiale o naturale, per trasparenza o per riflessione);

- segni riferibili al linguaggio iconico (l'immagine, il simbolo);
- segni riferibili al linguaggio della scrittura (il carattere, il logotipo, il formato).

Gli ultimi due gruppi di segni non sono propri del linguaggio architettonico, ma lo integrano, avendo il compito di completare le indicazioni e i messaggi forniti.

- 1) L'articolazione dello spazio è il primo strumento dell'architetto per configurare ambienti che trasmettano messaggi (per esempio di monumentalità, grandezza, informalità). Considerando l'architettura contemporanea, un segno riferibile all'articolazione dello spazio ricorrente è la creazione di uno spazio cavo a doppia altezza all'interno di un edificio. Tale conformazione spaziale suggerisce immediatamente la presenza di un luogo più importante, dal quale dominare le altre funzioni e gli altri spazi che da esso si dipartono.
- 2) Pareti, pilastri, solai e coperture sono elementi strutturali "archetipi" in quanto sono stati, in tutte le epoche storiche, gli elementi costitutivi dei manufatti edilizi, se pure realizzati con tecnologie diverse e secondo schemi morfologici derivanti dalle esigenze tipologiche e costruttive del tempo. Tali elementi assumono significati comunicativi soprattutto nella loro reciproca relazione, ovvero regolando lo spazio interno e comunicando i suoi contenuti.
- 3) Appartengono alla categoria di segni morfologici tutti quegli elementi propri dell'architettura che, pur non costituendo la parte costruttiva di un manufatto edilizio, contribuiscono a chiarire i contenuti dello stesso. Proprio in quanto "accessori" rispetto agli archetipi strutturali, essi sono ancora più connessi alla comunicazione, in quanto il progettista deve farne uso intenzionalmente, a prescindere dalle ragioni dell'*utilitas*. Questi elementi "decorativi" contribuiscono a creare l'immagine esteriore dell'edificio e a conferirgli rappresentatività all'interno del panorama urbano.
- 4) I segni che definiscono la distribuzione interna di un edificio riguardano i percorsi e le modalità di fruizione dello spazio: questi, se ben strutturati, possono avere una valenza percettiva e comunicativa molto forte. Nel tipo di comunicazione che si stabilisce con il soggetto ricevente entrano in gioco diversi fattori che hanno a che fare con aspetti psicologico-cognitivi di percezione dello spazio derivanti dalla conoscenza preventiva di edifici simili: come in ogni tipo di percezione, la componente derivante dal modello conoscitivo "preconcetto" gioca un ruolo importante.
- 5) I segni riferibili all'arredo possono confermare o smentire i segni più strutturanti dello spazio architettonico, attraverso codici ridondanti o in dissonanza con gli stessi. Molti maestri dell'architettura non lasciavano spazio a successive sovrapposizioni di segni: Charles R. Machintosh disegnava i decori dei vetri, le sedie, i mobili ed ogni elemento di arredo dei suoi progetti.
- 6) Il valore comunicativo dei materiali ha acquisito nell'architettura contemporanea fondamentale importanza, in quanto molti architetti, abbandonando l'estetica della forma architettonica, hanno deciso di affidare i contenuti espressivi delle proprie opere alla "pelle"

esterna. “Scabrezza, rugosità, levigatezza delle superfici divengono maggiormente importanti negli spazi interni dove consentono di superare il limite della comunicazione “visiva” in senso stretto attraverso una ridondanza di indizi anche tattili ed acustici.

- 7) Lo studio dei colori, accostato spesso all’uso dei materiali, ha un’importanza da non sottovalutare nell’influenza psicologica che provoca nell’individuo. Secondo Richard Gregory, la percezione del colore è l’elemento fondamentale dell’estetica della visione e influisce molto sulla nostra sfera emotiva. I valori percettivi fondamentali, secondo fisiologi e psicologi, sono tonalità (caratteristica cromatica delle superfici), chiarezza e luminosità (che corrispondono ad una sensazione che può dare il colore che si avvicina più al bianco o al nero); saturazione (riscontrabile nel grado di purezza e intensità). Più legato ai risvolti percettivi è il controllo degli accostamenti tra colori diversi di superfici e volumi. Tali accostamenti cromatici possono definire i rapporti dimensionali tra le parti o chiarire messaggi insiti nei segni che hanno a che fare con gli aspetti morfologici.
- 8) La luce, Questo elemento naturale, impalpabile, è uno dei principali strumenti nelle mani del progettista per plasmare le forme e creare gradienti percettivi, per definire gerarchie, accentuare un elemento rispetto ad un altro. Le Corbusier definiva l’architettura come “il giuoco sapiente, corretto e magnifico delle forme riunite sotto la luce”.
- 9) I segni riferibili al linguaggio iconico si riferiscono alle “rappresentazioni”, elaborazioni grafiche che integrano i segni dell’architettura. Nel segno grafico ovviamente scompare il valore funzionale proprio del segno architettonico: ha l’unico intento comunicativo volto ad esprimere un significato. Quindi ciò che va analizzato è il rapporto tra segno grafico (significante) e intenzione comunicativa (significato). Affinché il messaggio emesso sia raccolto dal soggetto ricevente è necessaria una base di intendimento comune, ovvero il linguaggio grafico elaborato da una certa cultura in un determinato periodo. Per comprendere il messaggio è indispensabile conoscere il codice, nello specifico i *codici semantici*, ovvero sistemi di segni convenzionali, frutto di un accordo preventivo o stabiliti nel momento stesso della comunicazione del messaggio grafico, previa assegnazione di un significato a ciascun insieme di segni.
- 10) “C’è un territorio di incontro tra i segni grafici della scrittura e l’architettura, che è quello della segnaletica urbana e di interni e quello ancora più interconnesso dell’*archigrafia*.” Quando la scritta, il logotipo o altri segni grafici bidimensionali divengono elementi caratterizzanti il foglio della facciata architettonica, allora il carattere, le spaziature e i tracciati della scrittura si identificano con quelli dell’architettura.

Il linguaggio dell’architettura non è costituito da soli segni lessicali: fondamentale è il modo di disporre tali segni. Tali interventi sui segni danno luogo alla forma. Si tratta di *indicatori sintattici*, ovvero dei “modi di *conformare* i segni, di *disporli* e di *ostentarli*”, operazioni volte a far apparire l’architettura nel modo voluto.

Conformare un segno significa effettuare delle scelte a seguito delle quali gli elementi assumono caratteristiche geometriche definite, tra le tante che potrebbero avere. Disporre consiste nello scegliere le leggi aggregative dei *morfemi* e comprende le operazioni antinomiche di ordinare-disordinare, unificare-separare, avvicinare-allontanare. Ostentare comprende gli accorgimenti finalizzati a porre in particolare evidenza i segni cui si intende conferire maggiore percepibilità.³⁹ Giovanni Koenig, il primo in Italia ad occuparsi di semiotica dell'architettura, seguendo le teorie peirciane, sostiene che "il messaggio significante, nel processo di significazione architettonica, è tutto ciò che i nostri organi ricettori percepiscono nel segnale; e che attraverso i codici e i lessici di ricezione, viene tradotto in un significato. Se il messaggio significante coincidesse fisicamente con il segnale, crollerebbe ogni concezione linguistica ed ogni analisi della comunicazione architettonica [...] la forma architettonica non trasporterebbe nessun messaggio [...] e significherebbe solo se stessa, senza nessuna caratteristica di rimando ad alcunché, che è il fondamento di ogni segno linguistico"⁴⁰. Questo assunto è condiviso anche da Umberto Eco che, inoltre, individua nei segni un significato originario o *denotativo*, ossia la funzione, e un significato assunto da una storica stratificazione o *connotativo*, ossia la valenza simbolica. Compito dell'architettura quindi è quello di rendere più chiaro possibile il messaggio di cui è portatrice. Il fruitore avrà il compito di interpretare e comprendere il messaggio inteso dal progettista, comprensione che può essere facilitata mediante l'uso degli strumenti della rappresentazione grafica, che può svolgere un ruolo di decodificazione del codice architettonico.

2.3 Lo spazio semiotico del museo

L'architettura, dunque, può comunicare messaggi; questa esigenza è molto più evidente in quelle tipologie architettoniche la cui fruizione da parte di un pubblico è il fine stesso della costruzione. Primi tra tutti i musei, dove il messaggio può essere trasmesso utilizzando un duplice canale: l'allestimento e l'architettura, il contenuto e il contenitore. Nel corso del tempo tale dualismo ha assunto diverse sembianze, a seconda del prevalere dell'uno sull'altro, influenzando le forme e le strutture comunicative dello spazio museale.

Il *contenitore* si evolve fino a conquistare una propria autonomia espressiva, affrancandosi talvolta dal contenuto stesso e dalla funzione a cui è destinato, comunicando attraverso il linguaggio dell'architettura o, all'opposto, si dissolve perdendo la sua ragion d'essere in quanto oggetto reale, architettura costruita, per diventare "contenitore" di cultura, "luogo" della comunicazione, la cui funzione è quella di rendere il contenuto comunicante. Tra questi due estremi il panorama contemporaneo ci offre una vasta gamma di possibili combinazioni, in cui la trasmissione del messaggio e, quindi, la progettazione di una struttura comunicativa, è comunque l'obiettivo prioritario.

Considerato a lungo un'istituzione del passato, oggi la progettazione della tipologia museale è tornata in auge, ma in una forma profondamente rinnovata. Innanzitutto dal punto di vista architettonico: a partire dal celebre Beaubourg di Piano e Rogers a Parigi fino al Guggenheim di Frank Gehry a Bilbao, il museo ha enfatizzato il suo carattere di icona metropolitana, capace di imprimere o restituire un carattere di riconoscibilità ad un luogo. Ma non è solo l'aspetto fisico ed architettonico dei musei a cambiare: cambia il rapporto che queste architetture instaurano con le opere che contengono, cambia cioè il rapporto tra *contenitore* e *contenuto*. Non più semplici contenitori neutri, i musei contemporanei dialogano con le collezioni, o se ne affrancano del tutto manifestando la propria autonomia.

Alle classiche funzioni del museo di preservare la memoria, esporre oggetti e accogliere il pubblico, se ne sono aggiunte molte altre, di cui alcune legate a fenomeni quali l'interesse economico per la cultura, la dilatazione dello spazio turistico, il forte indotto urbanistico. Oggi il museo è un edificio polifunzionale che non rispetta più tipologie stabilite e che si compone di elementi architettonici presi in prestito da altre tipologie architettoniche quali biblioteche, uffici, edifici per lo spettacolo, il commercio e la ristorazione.

Da un punto di vista storico, il museo nasce come istituzione tipicamente cittadina, ponendosi spesso come traduttore della sua cultura. Al di là della sua funzione, la sua forma può essere congruente con il luogo in cui nasce, se ne può discostare completamente (Guggenheim di New York), può esserne il centro focale (come il Guggenheim di Bilbao), può essere localizzato nella città consolidata o nella periferia. In ogni caso, il museo ha il compito di riportare in primo piano l'accezione culturale dello spazio come forma di vita e spostare l'attenzione dagli interventi sullo spazio fisico, a quelli del cosiddetto *spazio dei flussi* che caratterizzano il nostro tempo. Si tratta di flussi di lavoratori che si spostano da un polo di interesse ad un altro, ma soprattutto flussi comunicativi, di informazione. In questo senso, il modello spaziale dominante nell'età dell'informazione dovrebbe esprimersi proprio nei musei, "*luoghi dell'immaginario culturale e di comunicazione funzionale, trasformati dall'architettura in forme di espressione culturale e di condivisione dei significati*".⁴¹

Il museo si rivolge al pubblico contemporaneo, formato da individui "consumatori della memoria"⁴². Considerando la grande mole di dati che affollano la nostra memoria, siamo abituati ad affidare quest'ultima anche a strumenti esterni: il museo è uno di questi. Esso è contenitore e dispensatore di informazioni ma, oltre a questa funzione di conservazione delle memorie, è diventata ormai prioritaria la funzione comunicativa.

Negli ultimi trent'anni, nonostante la crisi economica, i musei si sono moltiplicati e differenziati in tutto il mondo grazie soprattutto ad un forte aumento d'interesse da parte del pubblico. Un museo contemporaneo è necessariamente altro rispetto al museo della tradizione, in quanto depositario della cultura coeva e delle sue esigenze, elemento catalizzatore per la rinascita

urbanistica di centri o periferie, tende a soddisfare la domanda di spazi rappresentativi per un pubblico di massa.

Come afferma Antinucci, “fin dalla sua nascita in quanto istituzione pubblica, il museo ha avuto tre compiti fondamentali: quello di conservare, quello di studiare e quello di esporre le opere che costituiscono la sua collezione”.⁴³ Tali compiti sono stati svolti in modo diverso nel corso del tempo, in relazione soprattutto al cambiamento del pubblico fruitore. Infatti, anche se la funzione pubblica del museo risale al Settecento, ciò che è profondamente cambiata è la tipologia del pubblico, non più composto solo da studiosi e letterati.

La trasformazione del pubblico intellettuale in un pubblico eterogeneo comporta la visione di un museo configurato come *documento globale*⁴⁴, che non può più solo contenere ma deve assolvere la funzione di “trasmettere cultura”.

Il museo, quindi, rappresenta una metafora della cultura. Jurji Lotman, nel suo saggio “*La semiosfera*” usa il museo come esempio dell’eterogeneità vitale e costitutiva della cultura. “*Immaginiamo di trovarci in un ambiente in cui coesistono e interagiscono materiali diversi, come oggetti di varie epoche, iscrizioni in lingue note e ignote, istruzioni ai visitatori, itinerari, piante e schemi spaziali, regole di comportamento, e in più i visitatori stessi*”⁴⁵. L’idea alla base del concetto di semiosfera è apparentemente semplice: così come dal punto di vista biologico l’uomo, come gli altri esseri viventi, per vivere ha bisogno di una biosfera, e cioè di un ambiente di cui sia parte integrante e con il quale abbia scambi continui, così avviene anche sul piano culturale.

Trasmettere cultura significa trasmettere conoscenze, valori in un particolare contesto e con particolari modalità. Il fondamento di questa trasmissione è la *comunicazione*, che si attua attraverso specifici codici e veicoli segnici.

Il museo è generalmente costituito da oggetti fisici che nello stesso tempo sono anche segni.

Tradizionalmente contenitore di opere d’arte e/o di testimonianze del passato, può contenere anche oggetti che non hanno valore in sé, potere comunicativo autonomo, ma la cui funzione risiede nel contesto comunicativo, come gli oggetti esposti nel Jewish Museum di Berlino, che concorrono a comunicare il messaggio della Shoah, ma che inseriti in un altro contesto non assolverebbero a tale funzione⁴⁶.

Gli oggetti d’arte sono artefatti, la cui caratteristica principale, che li distingue dagli oggetti della natura, è quella di essere creati con un’intenzione, ovvero in esse è insita l’intenzionalità dell’autore nel momento in cui le crea. A loro volta gli artefatti si possono distinguere in due categorie: possono essere *oggetti d’uso* oppure *oggetti comunicativi*. Gli oggetti d’arte, in quanto artefatti, sono *oggetti comunicativi*. L’essere oggetto comunicativo non esclude che essi possano essere anche oggetti d’uso, come accade per le opere di architettura. Naturalmente l’essere oggetti comunicativi è condizione necessaria ma non sufficiente in quanto tutte le opere d’arte sono oggetti comunicativi ma non tutti gli oggetti comunicativi sono opere d’arte. Un’opera

d'arte è necessariamente un oggetto comunicativo in quanto la sua nascita ha sempre alla base un'intenzione comunicativa. Se le opere d'arte sono segni comunicativi, il museo deve rispecchiare questa loro natura. In particolare, essendo segni visivi, la trasmissione del messaggio può avvenire solo attraverso una comunicazione visiva che si realizza attraverso l'esposizione. Lo scopo dell'esposizione museale, quindi, è fare in modo che le opere comunichino.

Il museo è uno spazio che contiene e mostra i valori che caratterizzano l'universo semantico di una società o di una sua parte. Gli oggetti che esso conserva sono *semiofori*⁴⁷ ovvero portatori di significato: isolati dal contesto in cui abitualmente circolavano o erano stati concepiti o realizzati, essi non sono solo "segni di se stessi", ma anche dell'insieme culturale più vasto di cui fanno parte. Gli oggetti tradizionalmente sono scelti, organizzati in collezioni ed esposti, seguendo un percorso significativo, a beneficio di un pubblico, da esperti e curatori opportunamente preposti a queste funzioni di ricerca, selezione, allestimento, valorizzazione e comunicazione.

L'operazione espositiva consiste nell'estrarre le opere dal loro contesto, ossia dal loro circuito comunicativo originario, per utilizzarle come mezzo di espressione di un altro messaggio comunicativo. La collezione è già una selezione di oggetti d'arte, e quindi è già essa stessa un particolare oggetto comunicativo, proprio in quanto è costruita su oggetti comunicativi.

Il problema comunicativo⁴⁸ legato soprattutto alle modalità espositive accompagna l'istituzione museale dal Settecento in poi. In questo periodo gli addetti all'organizzazione dei musei e all'allestimento, sono influenzati dalle teorie dell'Illuminismo, ed in particolare dall'opera "pubblica" ordinatrice per eccellenza, l'*Encyclopédie* di Diderot e D'Alambert. In perfetta aderenza ad essa, il museo settecentesco è l'insieme delle opere d'arte organizzate per il pubblico, così come l'enciclopedia è l'insieme delle conoscenze organizzate per il pubblico. Ma dal punto di vista comunicativo, adottare una forma enciclopedica significa presupporre che il destinatario della comunicazione abbia già conoscenze approfondite sull'argomento. Infatti, l'enciclopedia è utile quando già si ha un bagaglio di conoscenze su un determinato argomento e si vuole cercare una particolare informazione, che andrà ad inserirsi in una struttura conoscitiva che già si possiede, e con cui ci si relaziona.

Le informazioni organizzate in forma enciclopedica possono essere utilizzate da chi già possiede un'idea dell'argomento, per chi invece non possiede alcuna struttura conoscitiva, è necessaria la forma manualistica⁴⁹, che chiarisce il progetto, ovvero la forma e le connessioni degli elementi che la compongono. La differenza tra i due approcci alla conoscenza risiede nelle presupposizioni sul destinatario della comunicazione: la forma enciclopedica è destinata a conoscitori ed esperti, mentre quella manualistica a coloro che ignorano il campo tematico. Considerando questa differenza, e ritornando alla funzione comunicativa che assume il museo a partire dal Settecento, nel momento in cui riveste carattere pubblico, chiaramente si evince che

il carattere espositivo di "tipo enciclopedico" fa sì che esso sia essenzialmente rivolto ad un pubblico ristretto di esperti. Un passo in avanti verso la forma manualistica è rappresentato dalla *"Storia delle arti del disegno presso gli antichi"*, opera pubblicata nel 1764 da Winckelmann. L'autore asserisce chiaramente l'importanza dell'organizzazione cronologica per la comprensione delle opere d'arte. Il criterio ordinatore non è il tempo, ma gli stili, ovvero le caratteristiche formali della costruzione dell'opera, come egli stesso afferma: "si divideranno e ordineranno le opere in "generi", costituiti dalle scuole di appartenenza, e all'interno di ciascuna scuola in "specie", costituite dall'appartenenza ai successivi momenti cronologici"⁵⁰.

Dunque, lo scopo del museo pubblico è quello di restituire agli oggetti contenuti la loro funzione di segno comunicativo e ciò avviene prevalentemente progettando una adeguata struttura espositiva. Affinché si possa ottenere un "museo che comunica", è necessario abbandonare la visione tassonomico-analitica⁵¹ dell'organizzazione delle opere contenute, a favore di una che consideri le opere oltre che come oggetti d'arte anche e soprattutto come oggetti comunicativi. Nonostante la questione comunicativa sia attualmente al centro del dibattito sui musei, la maggior parte dei musei adotta ancora oggi un criterio tassonomico. Uno dei primi esempi realizzati che, rivolgendosi ad un pubblico eterogeneo, si discosta da questa consuetudine è il Pergamon Museum⁵² di Berlino. Il criterio espositivo adottato è quello storicista, in quanto l'allestimento è progettato con il preciso scopo di simulare la ricostruzione del contesto spazio-temporale corrispondente agli oggetti da esporre. Per il suo carattere "immersivo", derivante dal tentativo di trasportare il visitatore fisicamente ed empiricamente in un determinato periodo storico. Questo spazio museale rappresenta una novità dal punto di vista comunicativo, oltre che percettivo, in quanto utilizza i suoi 11.000 metri quadrati di superficie per esporre tre "oggetti": l'altare di Pergamo, la porta del mercato di Mileto, e la porta di Ishtar di Babilonia. In particolare, grazie a ricostruzioni a grandezza naturale, ovvero all'anastilosi⁵³ operata su queste architetture, esse vengono percepite dal pubblico così come pensate dal loro autore.

Tale esempio assume fondamentale importanza in quanto è uno dei pochi casi in cui si è realizzata un'anastilosi reale del reperto, permettendo così al fruitore la comprensione dell'opera, comprensione che non sarebbe mai potuta avvenire se il reperto fosse stato esposto in una sala insieme ad altre opere. In termini di comunicazione, tale museo è uno dei pochi ad aver adottato, come forma di comunicazione quella *senso-motoria*, abbandonando la tradizionale forma *analitica*.

Fondamentale è la possibilità di percepire tali oggetti "così come ha voluto il suo creatore"⁵⁴. La percezione senso-motoria di un'architettura, permette infatti all'apparato cognitivo di comprendere realmente il messaggio del creatore.

Attualmente, la forma comunicativa più usata nei musei per permettere la comprensione del significato è quella *analitica* o *ricostruttiva*. La ricostruzione del significato del segno, si avvale nella maggior parte dei casi di segni linguistici, la cui comprensione non favorisce la percezione

visiva delle opere. La modalità ricostruttiva processa gli stimoli interiorizzandoli, opera in maniera analitica sugli elementi, in modo sequenziale e conscio, a differenza della modalità percettivo-motoria, in cui gli stimoli sono processati dall'azione congiunta della percezione e della modifica che su di essa produce l'azione motoria. E' evidente, quindi, che il messaggio visivo, proprio dell'allestimento museale, viene quindi elaborato in modalità senso-motoria dal nostro apparato cognitivo, per cui la modalità adottata per la mappatura, essendo di tipo analitica, disturba la percezione delle opere. La soluzione per una comprensione del significato ottenuta senza che il processo analitico interferisca con quello percettivo è quella di utilizzare un mezzo che dipenda esclusivamente dalla modalità gestaltica senso-motoria, come già aveva teorizzato Raggianti: *“non usate però adeguatamente sono le possibilità di chiarimento del linguaggio visivo col linguaggio visivo, che può risparmiare con vantaggio, per virtù di evidenza, il commento verbale con le sue frequenti non premiate ambizioni e le sue altrettanto frequenti disgiunzioni dalle opere”*.⁵⁵ In questo modo, elaborando con la stessa modalità sia l'opera che il materiale usato per la sua comprensione, si avranno risultati che sono ad essa sovrapponibili e comparabili, a differenza di quelli del processo linguistico.

Attraverso l'allestimento si può costruire una struttura comunicativa basata esclusivamente sulla modalità senso-motoria. Il panorama museale offre numerosi esempi in tal senso; interessanti ed innovativi sono i casi in cui la percezione dinamica delle opere inverte il processo storicamente consolidato basato sul movimento dell'osservatore. Allestimento dinamico innovativo è quello progettato da Renzo Piano per il Museo Vedova.

Il progetto di restauro, ad opera di Renzo Piano, con Alessandro Traldi e Maurizio Milan, si basa su un'idea molto semplice e frugale: non tradire il carattere originario del Magazzino e contemporaneamente invaderlo con un'azione espositiva dinamica e, in un certo senso sorprendente. Lo spazio viene rispettato nella sua originaria e sobria robustezza, mantenendo inalterate le pareti in mattoni e lo scheletro ligneo della copertura.

Uno spazio lungo più di sessanta metri, dalle pareti robuste e ruvide in mattoni, dove nulla è simmetrico e regolare. Largo circa nove metri, il buio profondo che lo invade è interrotto da squarci improvvisi di luce e dalle linee diagonali dei contrafforti.

L'idea chiave alla base del progetto è quella di un'esposizione *dinamica*: lo spazio espositivo presenta una pavimentazione lignea leggermente inclinata, con un andamento a salire dall'ingresso verso il fondo, al cui interno l'esposizione di ventotto grandi opere di dimensioni attorno ai 2 m.x2, avviene mediante un sistema meccanico-elettronico automatico simile ad un argano dei cantieri navali, che con un braccio le estrae da un deposito e le trasporta nella sala destinata al pubblico. La sequenza dell'entrata in scena delle opere prevede che una decina di quadri, ad un breve intervallo di tempo l'uno dall'altro, vadano a collocarsi in posizioni con inclinazioni ed altezze ben definite. Una volta che le opere hanno raggiunto la loro posizione, i visitatori potranno contemplarle camminando tra loro, immergendosi in un universo pittorico in

continuo divenire. È possibile contemplare contemporaneamente una decina di opere: poi esse ritornano nell'archivio e lasciano il passo ad una seconda serie di opere che si alternano nello spazio espositivo. Si tratta dunque di un vero e proprio *museo dinamico*, dove il rapporto con il pubblico ha una forte valenza spettacolare. Il ciclo espositivo si ripete ogni tre quarti d'ora e dura circa un quarto d'ora, grazie ad un software che è in grado di posizionare ogni volta in modo diverso le opere. Gli spettatori assistono da un punto fisso all'arrivare e all'allontanarsi delle opere che si muovono lentamente. In tale museo il visitatore fruisce le opere in concentrazione totale, senza conflitto visivo con altre opere. Lo spazio è vuoto e *come una camera platonica raccoglie la contemplazione nell'immobilità e nel silenzio*⁵⁶. Le opere, dopo aver seguito il tragitto prestabilito, si fermano e vengono illuminate, restando sospese, in un'oscillazione appena percepibile. La ricerca di mobilità, di superamento delle cornici tradizionali della pittura e della sua presentazione sono gli aspetti più significativi del lavoro di Piano in questo museo. Assoluta idea innovativa è il percorso del visitatore: non è il fruitore che muovendosi e cambiando punto di vista ha percezione delle opere, ma è *l'opera che si mette in scena*, sfila davanti agli occhi dell'osservatore che resta immobile.⁵⁷

In questi due casi analizzati, per diversi motivi innovativi, la comunicazione avviene mediante un processo percettivo del contenuto. Nei musei contemporanei la trasmissione di messaggi può avvenire mediante contenuto e contenitore o solo attraverso uno di essi.

Analogamente ai casi citati, il processo cognitivo avviene mediante dispositivi percettivi, ma la comunicazione è affidata ai segni architettonici del contenitore, nel Kiasma di Steven Holl. Il progetto, apprezzato dalla giuria per la sua "misteriosa qualità scultorea", ha come significante l'esperienza spaziale.

Il nome del museo, dal greco *chiasmós*, deriva da un concetto della teoria della percezione di Merleau-Ponty, fonte di ispirazione dell'architetto, come egli stesso afferma nel suo libro *Parallax*⁵⁸. Nel Museo delle arti, Steven Holl si muove su un'idea metaforica, mettendo in gioco una figura retorica, il chiasma ottico, la sovrapposizione dei nervi ottici, che diventa la forza strutturante del museo a livello distributivo, funzionale e spaziale. Tale figura retorica indica l'incrociarsi di diverse realtà e nel disegno di progetto è rappresentata dall'incrocio dei volumi dell'edificio con le "linee naturali" del tessuto urbano e del paesaggio. L'intersecarsi del volume curvo con il corpo rettilineo fronteggiante la nuova piazza, che ricorda l'intrecciarsi di due mani come metafora di unione e separazione di due parti, diventa il fattore generativo dello spazio interno del museo. La trasparente hall vetrata a tutta altezza, dove si trova l'ingresso, nasce dallo iato che si crea fra queste due realtà e perciò inevitabilmente separa e unisce i due tronconi dell'edificio. Dalla hall parte una lunga rampa curva che materializza l'inizio del percorso di visita che si svolge nei piani superiori lungo venticinque sale espositive poste in *enfilade* nei due corpi dell'edificio. Il percorso, che attraversa in sequenza tutte le sale dando al visitatore, come dice lo stesso Holl, "un'ampia varietà di esperienze spaziali", si muove costantemente

attorno al grande vuoto centrale, che a tratti attraversa con balconate e ponti, seguendo una sorta di linea spiraleggiante di ispirazione wrightiana.

L'intersecarsi dei due corpi e la modifica progressiva della larghezza della galleria determinano all'interno spazi fluidi. Le stanze espositive sono rettangolari ma segnate su due lati dall'andamento arcuato dei muri. Lo stesso Steven Holl afferma: *"Il Kiasma vuole essere un insieme in perpetuo movimento, dove i più diversi spettacoli e progetti s'inseriscono gli uni accanto agli altri. Così il Kiasma si rivela non un mero spazio fisico, ma innanzitutto una dimensione della mente, un catalizzatore per miriadi di pensieri e discorsi, uno stimolatore in continua evoluzione per la ridefinizione ininterrotta dell'arte e della cultura, uno spazio vivente e dinamico dove chiunque potrà intensificare le proprie percezioni"*.

"Spazi cangianti avvolgono le opere d'arte, in modo da aprire prospettive continuamente nuove, giochi di luce e superfici ogni volta inaspettate"⁵⁹. In questo museo i segni architettonici hanno una forte valenza percettiva e comunicativa. Gli spazi, i percorsi e tutti gli elementi architettonici non rappresentano più uno sfondo delle opere, ma partecipano percettivamente alla loro fruizione e sono strumenti utilizzati dall'architetto per la realizzazione di un'architettura fenomenologica.

Il Kiasma, essendo un museo di arte contemporanea, si può considerare un museo contenitore di oggetti che hanno una propria funzione comunicativa, in quanto oggetti d'arte hanno un'intenzione comunicativa dell'autore e che quindi, a differenza degli oggetti esposti nel Jewish Museum di Daniel Libeskind, continuerebbero ad avere tale funzione anche se fossero esposti altrove.

Il rapporto contenuto/contenitore, assumendo diverse sembianze nel corso del tempo, ha definito diverse forme museali e strutture comunicative.

Molti, quindi, sono i casi di architetture museali in cui contenuto e contenitore coesistono, ma con una predominanza di quest'ultimo. Si tratta di architetture con una forte valenza iconica che diventano simbolo di un luogo, esse stesse opere esposte nel contesto urbano. In queste architetture la percezione dello spazio avviene soprattutto mediante la vista, diventando esse stesse delle icone metropolitane. Architetture spettacolari ma anche contenitori di oggetti d'arte in cui la modalità comunicativa avviene secondo un criterio enciclopedico o attraverso un percorso fenomenologico, come nel caso del Kiasma.

A tali contenitori di oggetti d'arte si affiancano i musei contenitori di oggetti comunicativi, che trasmettono un significato solo se esposti in un determinato contesto museale.

Tendenza opposta è quella in cui il contenitore è subordinato al contenuto, che è predominante per la trasmissione del messaggio, e dove la comunicazione è affidata esclusivamente all'allestimento e quindi ai diversi criteri espositivi, analitico, enciclopedico o basato sulla modalità senso-motoria.

Il contenitore fisico perde, in alcuni casi importanza, fino a dissolversi per trasformarsi in un contenitore "virtuale" di informazioni, in una struttura comunicativa. Grazie all'uso di moderne tecnologie sono sempre più numerosi i casi di applicazioni virtuali in ambito museale che hanno lo scopo, anche se non sempre raggiunto, di contribuire ad una più efficace comunicazione del messaggio. Il "contenuto" non è più rappresentato da oggetti ma piuttosto da "informazioni", il contenitore si trasforma in una "struttura comunicativa", e il museo diventa un luogo virtuale: il luogo della comunicazione.

Note

¹ Calabrese O., Breve storia della semiotica, ed. Feltrinelli, Milano 2001

² ibidem

³ Watzlawick P., Helmeick Beavin J., Jackson D., *Pragmatic human communication*, New York, Norton & Co, 1967; trad. it. *Pragmatica della comunicazione umana*, Roma, Astrolabio, 1971. Cfr. Volli U., *Manuale di semiotica*, Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli, 2001, pp. 6-7.

⁴ Eco U., *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975.

⁵ ibidem

⁶ Peirce C. S., *Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*, testi scelti e introdotti da M. A. Bonfantini, L. Grassi, R. Grazia, Einaudi, 1980, Torino

⁷ Jakobson R., *A la recherche de l'essence du langage. Problemes du langage*, Paris 1966, trad. it. in *I problemi attuali della linguistica*, ed. Bompiani, Milano 1968

⁸ ANTINUCCI F., *Comunicare nel Museo*, Laterza, Bari 2004.

⁹ Antinucci F., op. cit.

¹⁰ Antinucci F., op. cit. p. 14

¹¹ Il riferimento è alle teorie elaborate dai linguisti de Saussure e Jakobson.

¹² Antinucci F., op. cit. p.16

¹³ I ciechi, per esempio, usano il metodo Braille (configurazione spaziale di punti letta col tatto), mentre i sordomuti usano il linguaggio mimico-gestuale (canale motorio-visivo).

¹⁴ Antinucci F. op. cit. p.139-140

¹⁵ Roberto De Rubertis, *Progetto e percezione*, Officina edizioni, Roma, 1971, p.37

¹⁶ Gibson J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979 (1986), Trad. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna, 1999

¹⁷ Koenig G., *Architettura e comunicazione*, Libreria editrice Fiorentina, Firenze 1974, cit. p.201

¹⁸ Gibson J., *The senses considered as Perceptual Systems*, Houghton Mifflin Co., Boston, 1966

¹⁹ Ancona L., *Dinamica della percezione*, Edizioni scientifiche e tecniche Mondatori, Milano 1972.

²⁰ Kats D., *La psicologia della forma*, Boringhieri, Torino, 1969

²¹ Platone, Timeo, in Id., *Dialoghi*, a cura di Carlo Carena, Einaudi, Torino 1970, p. 453

²² M. Merleau-Ponty, *Il cinema e la nuova psicologia*, in *Senso e non senso*, Il Saggiatore, Milano 1962, p. 71.

²³ Juhani Pallasmaa, *Gli occhi della pelle*, Jaka Book, Milano 2007 p. 58

²⁴ Le Corbusier, *Precisazioni sullo stato attuale dell'architettura e dell'urbanistica*, Laterza, Bari 1979.

²⁵ Le Corbusier, *Verso una architettura*, cit. p. 55

²⁶ Holl S., *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia books, Milano, 2004

²⁷ Pallasmaa J., *Gli occhi della pelle*, Jaka Book, Milano 2007 p.56

²⁸ Roberto De Rubertis, *Progetto e percezione*, Officina edizioni, Roma, 1971

²⁹ Gregory R. L., *Le illusioni ottiche*, Le Scienze, 1969

³⁰ R. De Rubertis M. Clemente, *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*, cit. p. 11

³¹ De Rubertis R., *Il disegno dell'architettura*, Carocci 2005 p.144

³² Kepes G., *Il linguaggio della visione*, edizioni Dedalo, Bari 1971

³³ Munari B., *Design e comunicazione visiva*, edizione Laterza, Bari 1996

³⁴ ibidem

³⁵ De Rubertis M. Clemente, *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*, Roma 2001

³⁶ ibidem

³⁷ J. Caballero, *Morfologia simbólica, alegórica y signica*, A.T.E. Barcelona, 1981

³⁸ De Rubertis R., op. cit.,

³⁹ Gli indicatori sintattici sono uno strumento usato dall'architetto al fine di far apparire l'architettura nel modo voluto e rendere più evidente il messaggio. Esempio dell'uso di tale indicatore sintattico è il Centre Pompidou, dove l'esaltazione degli impianti tecnologici vuole comunicare l'idea di macchina-fabbrica.

⁴⁰ Koenig G. K., *Architettura e comunicazione*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1970, p.201.

⁴¹ M. Castells, *La città delle reti*, Marsilio, Venezia 2004

⁴² Vitale G., *Il Museo visibile*, Lupetti, Milano 2010

⁴³ Antinucci F., op. cit., p. V

⁴⁴ A. Mottola Molfino, *Il libro dei musei*, Milano 1998

⁴⁵ Lotman, J. M., "O semiosfere", trad. it. in *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, a cura di S.Salvestroni, 1985 e 1992, pp. 55-76.

⁴⁶ Numerosi, da questo punto di vista, sono i musei tematici che non contengono più opere d'arte, ma che svolgono un ruolo prevalentemente didattico, come i musei delle automobili, del design, del cinema, dei fumetti, il Museo della carta a Fabriano, il museo del Grattacielo a New York, fino a quelli dedicati ai fasti del consumismo, come il museo della Coca Cola ad Atlanta.

⁴⁷ K. Pomian, *Collezione*, in *Enciclopedia*, vol. 3, Einaudi, Torino. 1978 pp. 330-364.

⁴⁸ Il passaggio al "pubblico" non è solo un cambiamento di fruitori o di statuto giuridico: da questo momento il museo deve assolvere la funzione di comunicazione di un messaggio. I gabinetti, gli studioli, le wunderkammer accumulavano oggetti d'arte di tutti i tipi, oggetti preziosi, insoliti. L'esposizione al pubblico avveniva dividendo le opere in base alla loro tipologia, dividendole in categorie elementari come oggetti d'arte, oggetti naturali (naturalia) o artificiali (artificialia). Rivolgendosi ad un pubblico, seppur ristretto, il museo deve comunicare un messaggio al visitatore, messaggio che viene trasmesso attraverso l'allestimento e l'architettura, *contenuto e contenitore*.

La comunicazione nel museo ottocentesco, definito nelle forme e nel contenuto tradizionale, avviene sia mediante l'allestimento delle opere contenute, sistemate secondo i nuovi principi razionalisti di ordine e classificazione, sia mediante la sua architettura, dalle forme neoclassiche, che simboleggia la conservazione della cultura e dei valori storici.

⁴⁹ La forma manualistica è di tipo discorsiva per cui guida il visitatore nella costruzione della struttura propria di conoscenze di cui è manuale; la forma enciclopedica invece presuppone già tale struttura e per questo motivo non dà importanza all'ordine dei pezzi, considerando quello alfabetico di facile consultazione. Antinucci definisce l'enciclopedia come un *deposito di oggetti*, mentre il manuale è il *disegno* di tali oggetti.

⁵⁰ F. ANTINUCCI, *Comunicare nel Museo*, Laterza, Bari 2004

⁵¹ Tale criterio, proprio della forma enciclopedica, analizza le opere, ma non crea una struttura comunicativa. Per tale motivo è adatto ad uno studioso che già possiede tale struttura.

⁵² Nel 1830 con la costruzione del Museo Antico ad opera di Karl-Friederich Shinkel di fronte al castello di Berlino, venne creato il primo nucleo museale pubblico di opere antiche. Già da allora il visitatore veniva colto dallo stupore osservando la disposizione delle sculture antiche di divinità. Poi seguirono le prime acquisizioni al museo, che in breve tempo si rivelò troppo piccolo, tanto da far decidere la costruzione di un nuovo edificio. Esso venne eretto dall'architetto August Stuler tra il 1843 e il 1855 e denominato dapprima Neues Museum ("Museo Nuovo"). La nuova area espositiva permise l'esposizione delle numerose opere egizie acquisite in quegli anni, in un ambiente nuovo e più appropriato. Successive campagne di scavo in Grecia (Olimpia) e Turchia (Pergamo) aumentarono enormemente il patrimonio museale, determinando l'esigenza di un nuovo edificio dedicato all'esposizione greca e romana. Nel 1930 sorse il nuovo edificio progettato da Alfred Messel e realizzato da Ludwig Hoffmann. Così fu possibile ricostruire gli antichi edifici nelle dimensioni naturali, ponendo le basi al futuro Museo di Pergamo.

⁵³ L'anastilosi è la ricostruzione di antichi edifici, o complessi archeologici, ottenuta mediante la ricomposizione, con i pezzi originali, delle antiche strutture. Questa viene effettuata in quanto spesso la lacuna del reperto è tale da rendere difficile la lettura del segno, e quindi la comprensione del significato.

⁵⁴ Antinucci F., op. cit. p.86

⁵⁵ Raggianti C. L., 1974: *Arte, fare e vedere*, Vallecchi, Firenze

⁵⁶ Pezzini I., *La Semiotica dei nuovi musei*, Bari 2011.

⁵⁷ Già nel primo allestimento del Beaubourg, alcune opere erano disposte su carrelli che il pubblico poteva manovrare a piacimento. Ma tale sistema dinamico ha chiari riferimenti al suo precedente intervento realizzato sempre a Venezia per la messa in scena del *Prometeo*, al cui allestimento partecipò lo stesso Emilio Vedova. Qui Piano pensò uno spazio musicale costruito nell'ex chiesa di San Lorenzo in cui gli spettatori erano collocati al centro dello spazio, contornati dai musicisti che si muovevano su passerelle aeree poste a quote diverse. Lo spazio tradizionale del teatro è abolito, insieme alla monodirezionalità dell'assetto del pubblico verso la scena

⁵⁸ S.Holl, Parallax, Princeton. Architectural Press, New York 2000. Traduzione it. Parallax.Architettura e percezione, Postmedia, Milano 2004.

⁵⁹ cfr. Comolli G., *L'ideologia del flusso vitale:una visita al Kiasma di Helsinki*, in *Nuova Museologia*

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

Capitolo III

Il museo come oggetto comunicativo

Il museo pubblico è il luogo della comunicazione con il compito primario di “esporre per comunicare”. E' dunque fondamentale capire quali siano le diverse modalità di comunicazione e quali siano i destinatari di questa comunicazione. Riguardo le modalità di comunicazione, il museo si avvale di due strumenti: l'allestimento e l'architettura, *contenuto* e *contenitore*. Considerando le prime tipologie di strutture museali comunicative, le architetture sette-ottocentesche, queste comunicano il messaggio di cui sono portatori sia attraverso il contenuto sia attraverso il contenitore. Il museo di impostazione sette-ottocentesca, il cui impianto architettonico rispetta precisi caratteri tipologici, espone utilizzando come modalità comunicativa il criterio enciclopedico.¹ Sono soprattutto i musei d'arte, rispetto a quelli scientifici, a comunicare con il linguaggio architettonico dalle forme neoclassiche la funzione di tempio depositario di valori eterni. Esempio di tale modello ottocentesco è L'Altes Museum di Berlino di Schinkel, museo d'arte che ne contiene tutti i caratteri, sia architettonici sia espositivi. Tale impostazione dell'impianto architettonico ed espositivo rappresenta una costante fino ai primi decenni del Novecento, quando, conseguenza soprattutto delle teorie futuriste, il museo è considerato luogo di passiva conservazione e di reativa esaltazione del passato e degli artisti accademici. Dal punto di vista espositivo, gli allestimenti seguono prevalentemente un ordine cronologico, così come previsto dalle teorie illuministe, focalizzando l'attenzione sugli oggetti, soprattutto mediante l'uso dell'illuminazione naturale ed artificiale. Per quanto riguarda l'impianto planimetrico, elemento innovativo che si introduce è la flessibilità, concetto derivato dalla pianta libera tipica delle Esposizioni Internazionali. Se da un lato si riconosce molta importanza alla funzione comunicativa dell'allestimento, dall'altro nasce anche l'esigenza di essere architetture con un proprio linguaggio, in grado di trasmettere autonomamente messaggi. Sia il contenitore sia il contenuto partecipano quindi alla trasmissione di significati. Tale partecipazione, a seconda che vi sia equilibrio o predominanza di uno dei due aspetti, ha influenzato le forme e la struttura comunicativa del museo contemporaneo. Non mancano esempi in cui l'allestimento, e quindi il contenuto, assume fondamentale funzione comunicativa, diventando elemento sostanziale della percezione dello spazio architettonico: i casi su citati del Pergamon Museum e del Museo Vedova, anche se con modalità diverse, presentano allestimenti che comunicano attraverso un processo percettivo. Il primo, attraverso un'operazione di anastilosi che ha permesso la ricostruzione di due monumenti architettonici dell'antica Babilonia, consente, attraverso una percezione di tipo immersiva e gestaltica, di fruire tali opere così come erano state concepite dall'autore. Nel Museo Vedova, invece, il punto di vista dell'osservatore resta fisso e l'allestimento diventa dinamico, assumendo ruolo di primo piano nella contemplazione delle

opere d'arte. In tali casi quindi il contenitore, sebbene sia un luogo fisico che ospita tali opere assume un ruolo di secondo piano.

Ruolo fondamentale, dal punto di vista comunicativo, assume il contenitore in molte strutture museali contemporanee. Esso diventa innanzitutto oggetto comunicativo e poi contenitore. In tale categoria, dove il contenitore assume spesso caratteri spettacolari, si possono individuare diverse tipologie che si differenziano soprattutto in base agli oggetti esposti. Numerosi sono i casi di contenitori di oggetti d'arte, che da un lato comunicano attraverso il proprio linguaggio architettonico, e dall'altro partecipano ed influenzano la percezione delle opere contenute.

Le opere d'arte, allestite in mostre permanenti o temporanee, possono definirsi *oggetti dotati di vita propria*, nel senso che il messaggio di cui sono portatori non dipende dal luogo in cui sono contenute. Vi sono poi oggetti comunicativi che non hanno valore in sé, ma che partecipano alla comunicazione del messaggio solo se posti in un determinato contenitore. Nel momento in cui tali oggetti fossero allestiti in un contenitore diverso, perderebbero la loro funzione comunicativa e smetterebbero quindi di essere oggetti segnici.

Opposto è il caso del museo contenuto che perde le sue fattezze di luogo fisico e si trasforma in luogo virtuale. Il contenitore si smaterializza in quanto perde la sua ragion d'essere espositore di oggetti materiali e diventa contenitore di contenuti culturali.

Il museo quindi può essere luogo fisico o virtuale della comunicazione.

Considerando il museo come luogo fisico, questo può essere contenitore indifferenziato di oggetti che hanno un proprio circuito comunicativo autonomo, e contenitore di oggetti comunicativi che invece dipendono dal contesto. Questo è il caso del Jüdisch Museum di Berlino, in cui l'architettura racconta attraverso i suoi *indicatori lessicali*² l'evento dell'Olocausto coinvolgendo percettivamente il visitatore. Anche se il museo contiene al suo interno un'esposizione di oggetti, è attraverso la fruizione degli spazi architettonici che il visitatore rivive l'angosciosa esperienza del popolo ebreo: è per questo che si può affermare che ci sarebbe processo comunicativo anche se il contenitore fosse vuoto. Esso si può definire un *luogo fisico che non contiene*, nel senso che il messaggio dell'Olocausto è trasmesso soprattutto dal linguaggio architettonico del contenitore e gli oggetti contenuti, oggetti segnici, sono testimonianze di quell'evento ed in quanto tali partecipano alla comunicazione. In tal caso quindi, comunicando prevalentemente attraverso il linguaggio architettonico, il museo può essere definito un museo/contenitore.

Contenuto e contenitore coesistono, con una predominanza del contenitore spettacolare che entra in competizione con le opere d'arte esposte nel Maxxi di Zaha Hadid. Se il linguaggio architettonico del Jewish Museum ha come scopo la trasmissione di significati evocativi della Shoah, quello del Maxxi è un linguaggio autoreferenziale: da un lato la sua forma architettonica diventa motivo di attrazione di grandi masse di visitatori, landmark urbano in grado di rivitalizzare un tessuto periferico dismesso e degradato, dall'altro i suoi spazi interni, non più

sfondi neutri, diventano parte integrante della percezione delle opere contenute. Il Maxxi quindi si può considerare un luogo fisico che *comunica* e *contiene*. Comunica in modo innovativo, attraverso le forme e il linguaggio architettonico contemporaneo, e contiene in modo tradizionale, in quanto gli oggetti sono esposti adottando un criterio tassonomico, come nella maggior parte dei musei tradizionali. Il contenuto del Maxxi è rappresentato da opere d'arte allestite in mostre temporanee: queste, in quanto oggetti comunicanti l'intenzione dell'autore, sono in grado di trasmettere tale messaggio a prescindere dal luogo in cui sono contenute.

Questi due musei, espongono se stessi e quindi comunicano significati attraverso il linguaggio dell'architettura. Per comprendere il significato di queste architetture è necessario rendere evidenti gli attributi percettivi della forma ossia i ""segni dell'architettura".

3 Fenomenologia della percezione: comunicare un'emozione

L'architettura è un linguaggio di segni mediante il quale comunica un messaggio. Si attua quindi un processo comunicativo che trasferisce conoscenze da un emittente, l'architetto, ad un ricevente, il pubblico fruitore, che le percepisce mediante i propri sensi. L'uomo ha percezione del proprio ambiente mediante gli organi di senso. Il rapporto esistente tra l'uomo e lo spazio in cui si muove è istituito infatti dall'insieme delle interazioni che tra questi si verificano e dagli stimoli che, attraverso i canali percettivi, vengono indotti in ogni individuo. La cognizione dei fenomeni che avvengono nell'ambiente circostante è un'elaborazione soggettiva della mente. Come afferma Koenig, *"il messaggio significante, nel processo di comunicazione architettonica, è tutto ciò che i nostri organi recettori percepiscono nel segnale; e che, attraverso i codici e i lessici di ricezione, viene tradotto in un significato"*³. Merleau-Ponty parlava di una percezione del mondo esterno che avveniva mediante tutti i sensi: *"La mia percezione non è quindi una somma di dati visivi, tattili, auditivi, io percepisco in modo indiviso con il mio essere totale, colgo una struttura unica delle cose, un'unica maniera di esistere, che parla contemporaneamente a tutti i miei sensi"*⁴, ma è indubbio che *di tutti i sensi che collaborano alla percezione dell'architettura, il maggior lavoro è svolto dalla vista, e l'occhio è l'organo principe della ricezione*⁵. Se consideriamo quindi la comunicazione dei contenuti dell'architettura mediante il senso della vista, essa può essere affidata a tutti gli elementi concorrenti a definire, qualificare e servire lo spazio che, inseriti nel contesto linguistico adatto, diventano segno, ed in quanto tali, trasmettitori di significati.

Il Jüdisch Museum, è un museo in cui *contenitore* e *contenuto* celebrano il tragico evento della Soah. Libeskind, attraverso l'uso sapiente dei segni crea un ambiente che, attraverso una percezione sensoriale, trasmette il significato voluto. Riferendoci agli *indicatori lessicali*⁶ del linguaggio architettonico che costituiscono il lessico funzionale, ovvero quello legato all'uso della forma, è possibile leggere l'architettura e capire come questi segni vengano interpretati da un ricevente attraverso una percezione sensoriale.

L'articolazione dello spazio è il primo strumento dell'architetto per configurare ambienti che trasmettano messaggi. Già l'articolazione dei volumi esterni di un edificio può comunicare un messaggio di monumentalità, di grandezza, la sua funzione o ancora può esplicitare i rapporti gerarchici tra le parti. Anche quando la forma esterna non evidenzia le funzioni interne, ma anzi le nasconde, vi è un preciso intento comunicativo. Numerosi sono, inoltre, casi in cui l'architettura volutamente comunica messaggi ingannevoli dal punto di vista percettivo, utilizzati spesso tramite l'uso sapiente della profondità prospettica. Purini individua due modalità per realizzare una forma architettonica: quella dell'*ordine* e quella opposta del *disordine*. La prima richiama le categorie dello stabile, del chiuso del semplice, la seconda il mondo della mobilità, dell'apertura e della complessità. Tradizionalmente forme simmetriche trasmettono un senso di equilibrio, opposte a quelle asimmetriche che invece comunicano un senso di instabilità. Tale senso di ordine ed equilibrio viene stravolto dalla "pianta libera" di Mies, più ancora di quella di Le Corbusier, che di fatto libera lo spazio dalla struttura e conseguentemente dall'involucro. Lo spazio diviene fluido: non c'è più corrispondenza o simbiosi tra contenuto (spazio) e contenitore (involucro). Per questo lo spazio è la materia prima della composizione. Ma c'è di più: lo spazio non è più simmetrico né assiale: assume un ordine "altro" rispetto ai principi della classicità, è letto e realizzato come uno spazio dinamico, come una materia fluida. *"L'architettura non deriva da una somma di larghezze, lunghezze e altezze degli elementi costruttivi che racchiudono lo spazio, ma proprio dal vuoto, dallo spazio racchiuso, dallo spazio interno in cui gli uomini camminano e vivono [...] Lo spazio interno, quello spazio che [...] non può essere rappresentato compiutamente in nessuna forma, che non può essere appreso e vissuto se non per esperienza diretta, è il protagonista del fatto architettonico"*⁷.

Gli oggetti architettonici sono nello spazio e contengono uno spazio⁸. Lo spazio interno non è un'assenza. Esso ha una forma precisa che determina il valore di un edificio. Nella composizione il vuoto conta come un pieno, *"un pieno trasparente composto da volumi virtuali compenetrati"*⁹. Il vuoto è usato in modo ricorrente come strumento di comunicazione dall'architettura contemporanea. Un tipo di segno riferibile all'articolazione spaziale è infatti l'uso di uno spazio cavo a doppia altezza. La creazione di uno spazio siffatto all'interno di un edificio suggerisce immediatamente la presenza di un luogo più importante, dal quale dominare le altre funzioni e gli altri spazi che da esso si dipartono. Nel Guggenheim Museum Wright realizza uno spazio cavo di altezza multipla suggerendo l'idea di un ambiente organico ed avvolgente, o anche nel Maxxi l'atrio di ingresso presenta un'altezza multipla pari all'intero sviluppo del manufatto dove la scala si sviluppa in tutto il suo percorso, diventando protagonista di quello spazio.

La percezione dello spazio architettonico è comunque imprescindibilmente legata al movimento dell'osservatore e al tempo impiegato nel percorrerlo. Per Steven Holl il movimento del corpo è *"l'elemento di connessione tra noi e l'architettura quando attraversa le prospettive sovrapposte"*

*che si formano all'interno degli spazi*¹⁰. Ma la effettiva qualità dello spazio di un ambiente non dipende dal solo volume, in quanto entità geometrica. Il colore, i materiali adoperati, la grana, la temperatura lo determinano tanto quanto la sua forma geometrica. L'architettura di Holl fonda soprattutto sulla creazione di spazi a percezione complessa e su un uso raffinato e altrettanto complesso dei materiali, della luce, delle *textures*, per raggiungere un senso percettivo multiplo, multisensoriale.

Vi sono poi segni che definiscono la distribuzione interna di un edificio; essi riguardano i percorsi e le modalità di fruizione dello spazio. Una corretta definizione e posizione degli elementi distributivi sarà in grado di comunicare una distinzione tra questi ambienti e quelli propriamente funzionali del manufatto architettonico.

Il materiale è un altro segno utilizzato dal linguaggio architettonico per comunicare determinati messaggi. Tale funzione comunicativa dei materiali è diventata fondamentale nelle architetture contemporanee, dove spesso la trasmissione di contenuti espressivi è affidata alla "pelle" esterna piuttosto che alla forma architettonica. Il rivestimento in materiali cangianti della pelle esterna di sempre più numerosi architetture, come lo zinco del Jüdisch Museum o il titanio del Guggenheim di Bilbao, fa percepire il manufatto come un "organismo vivo", grazie alla sua proprietà riflettente, e quindi cangiante in base al mutare delle condizioni atmosferiche. Le superfici di vetro invece spesso vengono serigrafate e trattate in modo da avere riflettenza, opalescenza, fino ad avere funzione pubblicitaria. Ma l'uso dei materiali diventa maggiormente importante negli spazi interni, dove la scabrezza, rugosità o levigatezza delle loro superfici concorrono a comunicare il messaggio voluto.

Elemento da non sottovalutare nella percezione dello spazio è il colore che secondo Gregory è l'elemento fondamentale dell'estetica della visione e influisce molto sulla nostra sfera emotiva. I valori percettivi fondamentali del colore sono *tonalità*, ovvero la caratteristica cromatica delle superfici, *chiarezza* e *luminosità*, che corrispondono ad una sensazione che può dare il colore se si avvicina più al bianco o al nero, e infine *saturatione*, che rappresenta il grado di intensità di un colore. Gli accostamenti cromatici possono definire i rapporti dimensionali tra varie parti di un edificio, come segni di colore quali fasce alterne secondo una giacitura possono indicare una direzione. L'uso del colore può inoltre essere impiegato per connotare volumi e superfici al fine di sottolinearne l'importanza rispetto ad altri costituenti l'edificio. Infine l'uso del colore con accezione semantica tale da rappresentare un "codice cromatico", è alla base dei progetti di styling per rendere gli ambienti interni riconoscibili dagli utenti.

Ma sicuramente uno degli elementi principali che definisce lo spazio e la sua percezione è la luce. Lo studio della luce nel progetto dell'architettura ha radici lontane. Questo elemento naturale, impalpabile è uno dei principali strumenti nelle mani di un progettista per plasmare le forme, per creare gradienti percettivi e definire gerarchie. Nell'architettura sacra poi tale elemento

percettivo ha anche carattere simbolico. L'altare è spesso illuminato dall'alto, mentre la penombra delle navate simboleggia il percorso ascensionale verso la redenzione.

Il progettista assume la luce dall'esterno, e ne determina intenzionalmente le strade da farle imboccare e percorrere, nel passaggio di attraversamento dell'involucro architettonico. L'operatività dell'architetto può quindi applicarsi all'involucro architettonico, prefigurando larghe aperture complementari, piuttosto che concentrate immissioni: ne deriveranno stanze in confidenziale continuità con l'ambiente esterno, o ambienti che concentrano in se stessi, nella loro interiorità, la propria caratterizzazione. Se utilizzata con generosità, quale unica e determinante fonte, la luce zenitale crea una sorta di microcosmo separato dal contesto. Quando Wright sceglie questa via per il Guggenheim Museum, fugge infatti dalle strade di New York, dai suoi grattacieli, dai suoi stilemi: per ricostruire una situazione di "naturalità artificiale" entro la quale l'osservazione dell'opera d'arte è la primaria attività dell'utente, posto in condizione di spostarsi tra le sale. Analogamente quando si opera con l'illuminazione artificiale, si utilizzano gli stessi criteri di accentuazione degli elementi, di creazione di atmosfere o di indicazione di direzioni.

Tutti questi segni del linguaggio architettonico, adeguatamente conformati, sono quindi usati dall'architetto per comunicare un messaggio. In questo tipo di comunicazione che si stabilisce con il soggetto ricettore, entrano in gioco fattori che hanno a che fare con aspetti psicologico-cognitivi di percezione dello spazio. Come in ogni tipo di percezione, la componente derivante dal modello conoscitivo "preconcetto" gioca un ruolo importante.

3.1 Il Jewish Museum di Daniel Libeskind

Tutti i musei sono, in maniera diversa, luoghi della memoria ma solo alcuni sono dedicati al ricordo di un evento specifico. Molto spesso sorgono nel luogo in cui questo evento è accaduto. In greco antico i cippi funerari si chiamavano *sema*, segno. Decidere di ricordare qualcosa è il risultato di una decisione di una comunità, che sceglie di riconoscersi in un evento che ha segnato la sua storia e che fa parte della sua identità. La decisione di dedicare un monumento, o nel caso specifico, un museo, al ricordo di un evento, rientra in quello che Paul Ricoeur definisce *ipse*, uno dei due modelli di identità da lui definiti¹¹. Egli infatti individua due modelli di identità, l'identità *idem* e l'identità *ipse*. La prima è l'identità di qualcosa che è riconoscibile attraverso il tempo mentre la seconda non implica l'immutabilità, si identifica attraverso un impegno preso ed una promessa mantenuta rispetto ad esso. La costruzione di un memoriale deriva dalla necessità di individuare quelli che Aleida Assmann chiama "stabilizzatori di memoria", che sono identificati nell'affetto, nel simbolo e nel trauma.

Secondo Pierre Nora¹², i memoriali sono luoghi materiali (la materia di cui è costituita la storia) in cui si registra la memoria, dei *mnemotopi* che contribuiscono alla fondazione dell'identità nazionale e hanno una funzione pedagogica, in quanto, riferendosi ad un preciso evento

passato, hanno il compito di istruire le future generazioni. C'è però il rischio che il luogo della memoria possa, anziché tener vivo il ricordo, sostituirsi ad esso e, paradossalmente, contribuire a cancellarlo. In effetti, molti monumenti delle nostre città non rappresentano più il simbolo della memoria ma sono risemantizzati come punti di riferimento spaziale o addirittura come spartitraffico.

Esemplare monumento della memoria delle vittime della Shoah è il Jüdisches Museum di Berlino, realizzato da Daniel Libeskind. Il Museo, sintesi architettonica dell'identità culturale di un popolo, si pone come tangibile espressione della presenza e del ruolo degli ebrei in Germania, ma è soprattutto un invito alla riconciliazione – fisica e spirituale – della città di Berlino con l'Olocausto. L'opera, la cui costruzione fu più volte interrotta, è stata conclusa solo nel 1999. Il museo è rimasto per due anni privo di allestimento interno, benché aperto al pubblico, e da questo visitatissimo. E' stato poi ufficialmente inaugurato il 9 settembre 2001 e aperto il fatidico 11 settembre di quell'anno. Il Jewish Museum di Daniel Libeskind rappresenta uno degli esempi più noti di *architettura sensibile*: un'architettura fortemente espressiva, che predispone un percorso per il visitatore fortemente improntato all'idea che l'esperienza della visita produca in lui trasformazioni profonde, che coinvolgano tutte le dimensioni della sfera sensibile. Parte fondamentale della visita è infatti la sollecitazione percettiva, sulla quale può venire a innestarsi una conoscenza riflessa che metta in correlazione le sensazioni e le emozioni provate con i temi e gli argomenti affrontati.

Il Museo Ebraico di Libeskind ha una forte capacità comunicativa, propria dell'architettura postmoderna che si oppone alla freddezza del razionalismo modernista¹³.

Esso documenta la ritrovata capacità di parlare dell'architettura e soprattutto di essere compresa, senza bisogno di intermediazioni e filtri esplicativi.

Il progetto del museo è profondamente radicato nella vicenda storica della cultura ebraica berlinese del XX secolo. Le basi del Judishes Museum vengono poste nel 1907, quando alla morte di Albert Wolf, un gioielliere di Dresda, la comunità ebraica berlinese ne eredita la folta collezione di monete, medaglioni e dipinti. La donazione però non viene esibita al pubblico fino al 1917. In pochi anni la collezione cresce e soprattutto inizia a misurarsi con la vivace dimensione culturale contemporanea. Tale rapida crescita spinge un noto collezionista, Salli Kirschstein, a promuovere la fondazione di una *Gesellschaft der Freunde des Jüdischen Museums* con l'obiettivo di aiutare l'istituto, migliorare le relazioni con il resto della cittadinanza berlinese e aiutare gli artisti ebrei a raccogliere fondi per le attività espositive. Alla direzione di questa Società degli amici del museo ebraico vi è Eugen Landau. In questo scenario il 24 gennaio 1933 il Jüdisches Museum, dopo essere rimasto chiuso per tre anni, viene inaugurato nelle nuove sale di Oranienburgstrasse.

All'orizzonte però iniziano a profilarsi segni inquietanti. In quello stesso anno, con il conferimento dei poteri dittatoriali a Hitler, ogni forma di modernismo viene perseguitata. A Berlino vengono pubblicamente bruciati i libri di Sigmund Freud, Heinrich Mann, si diffondono i primi boicottaggi antisemiti e, in alcune aree rurali dell'Europa centrale, inizia la costruzione di campi di concentramento. Il 7 aprile 1933 viene promulgata la prima legge ariana che esclude gli ebrei da ogni funzione pubblica: a questa seguiranno oltre quattrocento decreti antisemiti. Molti intellettuali perdono le loro cattedre e sono espulsi dalle Accademie. Colpiti da tali provvedimenti antisemiti sono tra gli altri Otto Dix, Paul Klee, Bruno Taut, Martin Wagner, Hans Scharoun, Bruno Paul, Vassilij Kandinskij, Hans Poelzig e tanti altri. Su 500.000 ebrei tedeschi, 150.000 lasciano il Paese tra il 1933 e il 1938. Nello stesso periodo circa 60.000 artisti, ebrei e non, sono costretti ad emigrare. Nel 1937 vengono confiscate tutte le opere d'arte di gusto moderno conservate nei musei tedeschi: 17.000 lavori di circa mille artisti. Nel giro di pochi anni l'arte moderna cessa di esistere sul suolo tedesco. In quello stesso anno Mies van der Rohe, Walter Gropius e Marcel Breuer lasciano Berlino. L'attività del museo è destinata a durare ancora per poco: nella Kristallnacht, la cosiddetta "Notte dei Cristalli", tra il 9 e il 10 novembre i negozi vengono saccheggianti, le sinagoghe incendiate, migliaia di persone aggredite. In quello stesso giorno il Judisches Museum viene improvvisamente chiuso dalle autorità e le sue collezioni confiscate. Da questo momento è un crescendo di terrore e orrori. L'ondata di emigrazioni si intensifica. Vengono istituiti i primi veri campi di sterminio, con tutto ciò che è scritto nella storia. Il numero esatto delle vittime della Shoah non si saprà mai: il tribunale di Norimberga, giunto a 5.700.000 ha fissato la cifra emblematica, accettata dagli storici, di 6.000.000 di ebrei sterminati. Il dopoguerra coincide con i primi rientri di ebrei in Germania, soprattutto a Berlino. Nel clima di ricostruzione, però, nel 1953 gli abitanti berlinesi sono costretti a subire la divisione in due parti della città mediante la costruzione del muro. Il 13 agosto 1961 la scissione è fisicamente sancita dalla realizzazione del muro retto dall'amministrazione sovietica. Ad ovest si inizia a parlare della realizzazione di un Museo storico della città. Nel 1969 il museo viene fondato e ospitato nella Kollegienhaus, un edificio barocco progettato da Philipp Gerlach nel 1735, distrutto durante la guerra e poi ricostruito. Nel 1971, anno del trecentesimo anniversario della nascita della comunità ebraica, il Senato di Berlino sancisce l'istituzione di tale museo, rinominandolo Landesmuseum Berlins. In quello stesso anno vengono ospitate nel museo una serie di mostre sulla comunità ebraica: il successo riscosso spinge a considerare la possibilità di creare un dipartimento permanente di Berliner Judaica all'interno del Berlin Museum, ovvero un museo nel museo. Nasce per la prima volta l'idea di realizzare un'estensione del vecchio edificio. Nel 1975 viene fondata una società per la promozione del progetto: la soluzione più condivisa è quella di ricostruire il distrutto Ephraim-Palais, accanto alla Kollegienhaus. Esso avrebbe ospitato il Jüdisches Museum e il Museo del Teatro. Solo dopo quattro anni, nel 1979, un architetto di Zurigo, Ernst Giseler, è incaricato di verificare la fattibilità della ricostruzione di questo palazzo in

Lindenstrasse. Ma nel 1981 le autorità di Berlino Est annunciano la volontà di ricostruire il palazzo nella sua originaria posizione, nell'ambito del programma di ricostruzione del quartiere Nikolai: la stampa ironizza sulla possibilità di avere due Ephraim-Palais, uno ad est ed uno ad ovest. A Berlino ovest, invece, parte l'operazione dell'IBA: i piani redatti per la Friedrichsstadt prevedono un parco nell'area adiacente al Berlin Museum, alle spalle e ad est del vecchio edificio. Gisel propone un progetto che è in antitesi con i piani dell'IBA, per cui il direttore di quest'ultima, sostenendo il progetto del parco, cerca, invano, di trovare un'altra collocazione per il museo. Intanto il Berlin Museum aumenta il proprio patrimonio acquisendo importanti collezioni ebraiche, necessitando quindi di nuovi locali. Ma il conflitto tra la Commissione per gli affari culturali, l'IBA, il Municipio di Kreuzberg e il Senato di Berlino sembra bloccare tutto. La Società per il museo ebraico, da parte sua, insiste sulla necessità di non separare il dipartimento ebraico dal museo della città, in modo da non isolare la cultura ebraica da quella berlinese. Su questa direttiva, nel 1987, si delinea l'idea di realizzare un museo ebraico come dipartimento indipendente all'interno del Berlin Museum, ma al tempo stesso spazialmente e culturalmente riconoscibile dallo stesso; il suo nome sarebbe stato "Berlin Museum - Jüdisches Museum". L'anno seguente, nel novembre 1988, viene pubblicato il bando per la progettazione dell'estensione del museo con il nuovo dipartimento. L'ampliamento avrebbe ospitato anche un museo del teatro, le collezioni di grafica, moda e di giocattoli. Alla scadenza dei termini di presentazione stabiliti vengono presentati 165 progetti. La commissione, riunitasi nel giugno 1989, conferisce i primi due premi a due ebrei: il secondo a Raimund Abraham, il primo a Daniel Libeskind, il cui progetto è scelto ed elogiato per "la straordinaria rispondenza fisica – architettonica – con i *desiderata* del bando, il carattere radicale e innovativo dell'architettura e l'effettiva interrelazione socio-culturale della nuova fabbrica con il preesistente museo e con la città". La relazione della commissione parlamentare terminava con l'affermazione: *"Questo lavoro è un'opportunità e una sfida per Berlino!"*

Nato a pochi chilometri dalla capitale tedesca, a Lodz, in Polonia, e appartenente a una famiglia decimata nello sterminio, Libeskind presentò il suo progetto al Senato di Berlino nel 1988 fortemente motivato dal desiderio di affrontare, in un'unica struttura, temi ampi e complessi come la storia degli ebrei tedeschi e il vuoto lasciato dalla loro assenza a Berlino, per arrivare infine a offrire un simbolo di speranza per un nuovo corso storico, per Berlino e per l'Europa.

Il Museo, ha spiegato Libeskind, *"descrive e integra, per la prima volta nella Germania del dopoguerra, la storia degli ebrei del Paese, le ripercussioni dell'Olocausto e il senso di disorientamento spirituale connesso a tutto ciò. Ed è anche semplicemente un museo, con la documentazione esposta alle pareti"*.

Il 9 novembre di quello stesso anno, dopo quasi trent'anni, viene abbattuto il muro di Berlino: in questo modo la città avrebbe avuto due musei ebraici poco distanti l'uno dall'altro, quello progettato da Libeskind e il Centrum Judaicum nella nuova sinagoga di Oranienburgstrasse.

L'inaugurazione del secondo, avvenuta nel 1995, e la ricostruzione del Ephraim-Palais sembravano rappresentare un ostacolo alla realizzazione del progetto dell'architetto polacco. Inoltre, contro il nuovo museo sembrava essere anche il principio condiviso dell' *"Aufbau Ost vor Ausbau West"*, ovvero costruire l'est prima di costruire l'ovest. Tuttavia una forte mobilitazione dell'opinione pubblica, sia locale che internazionale, si schierò a favore del nuovo progetto. La prima pietra del nuovo museo fu posta il 9 novembre del 1992; i lavori iniziarono nell'aprile del 1993 e si conclusero nella primavera del 1998.

3.1.1 Dalla decostruzione del simbolo alla costruzione della forma

L'impianto dell'edificio, visibile interamente solo da una vista aerea, è un segno che cambia bruscamente direzione, senza una geometria apparentemente controllabile: uno zig-zag. Fanno parte del complesso, oltre l'edificio suddetto, l'edificio preesistente, la torre dell'Olocausto e il Giardino dell'Esilio.

Questa forma non è una novità per Libeskind, l'aveva già utilizzata per l'installazione ginevrina *Lines of Fire*. Un'altra scultura del 1986, le "Writing Machine", preludeva al giardino di E.T.A. Hoffman. Quindi le forme degli elementi che caratterizzano il museo erano già state concepite e realizzate, anche se in scala ridotta come sculture. Questa strategia appartiene anche a Zaha Hadid, a Gehry anche se in modo un po' più mediato. Costoro sono tutti accomunati da ricorrenti incursioni nella scultura e nella pittura dove provano e sperimentano forme, materiali, esercitazioni "compositive", che poi alimentano la pratica architettonica¹⁴. *"L'indecidibilità del significato del volume progettato da Libeskind, è dovuta al processo di metaforizzazione che investe buona parte dell'architettura di oggi. La figura retorica della metafora, quella più usata, assicura la polidirezionalità del significato, definisce delle architetture polisemantiche, cioè aperte alla libertà interpretativa. La pubblicità insegna che un prodotto non deve solo funzionare, ma deve raccontare una storia, che diventa più importante delle qualità del prodotto. Anche in architettura oggi un edificio non deve solo funzionare, deve dire qualcosa di più, deve rimandare ad altro"*¹⁵.

Apparentemente casuale e senza una ben definita geometria, in realtà questo tormentato segno nasce dalla decostruzione della stella di David, e quindi di una matrice simbolica. La stella viene aperta, distorta, decostruita e sovrainpressa alla pianta di Berlino per connettere i luoghi dove lavoravano intellettuali ebrei (Rahel Varnhagen, Paul Celan, E.T.A. Hoffmann, Walter Benjamin, Ludwig Mies van der Rohe). L'aver connesso questi punti della città rimanda, come dice lo stesso Libeskind, ad un "costellazione urbana e culturale della Storia Universale".

Lo zig-zag è intersecato da una linea retta, una striscia vuota che taglia l'edificio dalle fondamenta alla sommità: dall'intersezione delle due figure nascono sei vuoti, che appaiono come spazi inaccessibili ed interrompono l'articolazione degli spazi museali. Il nome dato da

Libeskind al suo progetto è “Between the lines”, tra le righe. L’idea di partenza, infatti, era quella di due linee: la prima composta di sezioni frammentate; la seconda, invece, tortuosa ma continua, senza fratture. In questo modo Libeskind rappresenta visivamente la coesistenza di due elementi: da una parte la frammentazione, dall’altra la continuità, la speranza; gli ebrei e i tedeschi; l’est e l’ovest; la tradizione e il presente. Ma soprattutto è il vuoto il tema portante del museo, in quanto traduzione spaziale simbolica dell’assenza provocata dall’Olocausto. Libeskind chiarisce l’idea concettuale alla base del progetto: *“L’estensione del Berlin Museum, che ha il compito speciale di incorporare il Museo ebraico, è il tentativo di dar voce a tutti coloro che sono uniti da un destino comune: ebrei e non ebrei, berlinesi e non berlinesi, quelli che vivono all’estero e quelli che sono rimasti in patria, esiliati e quanti sono allo sbando, i cittadini rispettati e quelli ai margini della società, privilegiati e banditi, quelli che alzano la voce e quelli che, in questo Paese, stanno in silenzio. L’estensione è stata pensata come un simbolo in cui il non-visibile si manifesta come vuoto invisibile. Il concetto di base è molto semplice: costruire un museo intorno a un vuoto che permei di sé l’intero edificio e che sia fisicamente avvertito dai visitatori. A Berlino resta ben poco della presenza concreta degli ebrei – piccoli oggetti, documenti, materiali d’archivio che evocano più un’assenza che una presenza. E’ la ragione per cui questo “Vuoto” che galleggia al centro della cultura berlinese contemporanea va reso visibile e accessibile.”*¹⁶

Per Zevi, nella composizione degli spazi il vuoto conta come un pieno, in questo progetto il vuoto assume un forte valore simbolico in quanto il vuoto di cui parla Libeskind è l’assenza di milioni di morti e delle loro vite. Questo vuoto di Berlino è stato reso fisicamente percepibile dai sei spazi presenti nel museo. All’interno di uno di questi, il *Memory Void*, accessibile dal piano terra, si trova la straziante installazione di Menashe Kadishman Shalachet, dal nome *foglie cadute*. Sul pavimento infiniti volti metallici di varie grandezze, uomini, donne e bambini: gli occhi spalancati, la bocca aperta in un grido senza voce. Lì si possono calpestare, come se fossero foglie cadute, quasi per dare voce alla loro tragedia. Il rumore metallico così prodotto, stimolando la percezione uditiva, evoca grida di disperazione e di morte.

La forma dell’edificio non è percepibile all’occhio del visitatore, se non dall’alto: sul fronte della Lindenstrasse, l’opera di Libeskind si presenta come un lungo monolite rivestito di zinco con sottili tagli diagonali. La pelle dell’edificio è infatti un rivestimento di lamiera di zinco (lo stesso materiale usato per le coperture degli edifici circostanti), materiale riflettente, e quindi cangiante in base al mutare delle condizioni atmosferiche. Questa mutevolezza della luce riflessa nega le caratteristiche di fissità e freddezza normalmente associata ai metalli: “la sensibilità alle condizioni atmosferiche è portatrice di un tratto semantico di animazione”¹⁷. Le facciate esterne presentano tagli apparentemente casuali delle bucatore. Questi non sono forme astratte ma sono il risultato di un’ulteriore decostruzione di un simbolo: i segni dell’alfabeto ebraico, decostruiti, diventano elemento caratterizzante la facciata architettonica. Il disegno delle

facciate, in questo caso, rientra nell'*archigrafia*, ovvero l'uso di segni grafici bidimensionali divengono elementi caratterizzanti il foglio della facciata architettonica, anche se sono segni decostruiti. Lo stesso Libeskind afferma che *"il Museo Ebraico si basa su figure invisibili le cui tracce costituiscono la geometria della costruzione"*. Tali tagli della facciata, stretti e lunghi, consentono alla luce naturale di illuminare gli ambienti interni in modo direzionale, non riuscendo a garantire una luce diffusa. Tale scelta avvalorava la volontà di dare un peso di secondo piano alla mostra espositiva rispetto agli ambienti architettonici. Queste "finestre", 1500 diverse le une dalle altre (solo cinque di esse sono uguali), consentono infatti sorprendenti viste dell'esterno. Lungo il percorso di visita ai piani superiori, l'architettura richiama di continuo l'attenzione su se stessa attraverso tali bucatore, da cui si hanno scorci di porzioni dell'edificio. Ciò è dovuto al suo essere pensato e progettato come *memoriale*, ovvero come un monumento che celebri il ricordo di un evento ritenuto significativo per la comunità ebraica. Solo quando si sale ai piani superiori l'attenzione del visitatore è catalizzata su un'esposizione della cultura ebraica in Germania, più tradizionale, lasciando in secondo piano il contenitore architettonico. L'allestimento è del neozelandese Ken Gorbey, la cui filosofia è quella di costruire un "teatro degli oggetti". Alessandra Mottola Molino rileva a tratti l'eccessivo intento pedagogico, e che in realtà gli oggetti non parlino se non attraverso le abbondanti didascalie. La mostra permanente, inaugurata nel 2001, due anni dopo l'apertura al pubblico, descrive oltre 2000 anni di storia ebraica, dall'epoca Romana a oggi, suddividendo l'esposizione in 14 sezioni, che documentano lo sviluppo della vita degli ebrei in Germania nel corso dei secoli, dal punto di vista artistico, culturale e scientifico. E' evidente quindi, vista la tipologia di oggetti esposti, che la loro funzione comunicativa è strettamente collegata all'evento della Shoah, ed in quanto testimonianze di tale evento perderebbero tale funzione comunicativa in un contesto diverso.

Anche il disegno della pavimentazione esterna ha una precisa intenzione comunicativa: il progetto di suolo è costituito da blocchetti di porfido con continui inserti di pietroni neri, bianchi, lunghi e stretti appena sbozzati, che si aggruppano attorno allo zigzag ed in particolare là dove esso forma una piazza. Tale cortile è stato dedicato al poeta ebreo Paul Celan, autore di "Fuga di morte", e il disegno della sua pavimentazione in pietra naturale è derivato da una immagine di Gisele LeStrange-Celan, vedova del poeta. La Corte Celan fornisce anche l'unico accesso al livello piano terra. In essa si trova una paulonia, albero preferito di Celan, e una panchina formata da una pietra sollevata dal rilievo della pavimentazione. L'intero edificio, anche il più piccolo dettaglio, in apparenza casuale, in realtà ha un significato ben preciso e deriva da una sapiente capacità decostruttiva dell'architetto.

Pietro Marani afferma che *"quest'architettura straordinaria perfettamente rispondeva, vuota, alla necessità di comunicare un messaggio preciso, solo grazie al suo linguaggio formale, e diventava simbolica, non soltanto di un momento drammatico della storia del popolo ebraico tedesco, ma di una condizione dell'umanità tutta: la prigionia, la sofferenza, il martirio"*. Appare

chiaro, quindi, come il museo più che scaturire dalla necessità di esporre opere, tende a comunicare contenuti, generando attraverso segni un forte coinvolgimento emozionale e fisico, e a far rivivere al visitatore la tragica esperienza del martirio del popolo ebreo.

3.1.2 I percorsi simbolici

Il museo è un volume introverso, non ha un'entrata diretta dall'esterno, l'accesso alla sezione ebraica avviene dal vecchio edificio. Nell'ingresso luminoso del Kollegienhaus si inserisce un portale in cemento grezzo. Ed una scala che porta al livello interrato. Nel momento in cui si varca quell'ingresso e si inizia a percorrere la scala si avverte subito un'atmosfera diversa: dalla luce naturale diffusa e riposante si passa alla luce dei neon, algida, senza modulazioni, fredda. La scala ha una particolarità: impedisce una visione ambientale preveggenza, ovvero nega al visitatore una visione prospettica del percorso che sta compiendo. La visita al museo inizia quindi da un livello interrato; ciò deriva da una precisa scelta di Libeskind di collegare l'ampliamento all'edificio preesistente sotterraneamente, in modo che in superficie i due corpi appaiano separati, in analogia al rapporto tra la cultura tedesca e quella ebraica: pur sembrando indipendenti l'una dall'altra, in realtà sono profondamente legate.

Alla fine della scala ci si trova subito di fronte a tre percorsi che simboleggiano i diversi destini del popolo ebraico. Il primo, l'asse dell'Esilio, conduce al "Giardino dell' Esilio"; il secondo, l'asse dell'Olocausto, al "Vuoto dell'Olocausto", simbolo dell'assenza dei cittadini ebrei di Berlino ed infine il terzo, l'asse della Continuità, che conduce al museo vero e proprio e alla mostra permanente. Subito è chiaro al visitatore la funzione distributiva di tali percorsi che lo invitano ad essere percorsi. I tre assi presentano un linguaggio simile: i materiali sono grezzi, ruvidi, e i colori che si alternano sono il bianco e il nero, il bianco per le pareti ed il nero per il pavimento e il soffitto. Tale scelta ha un precisa funzione comunicativa: i tre percorsi presentano un'altezza contenuta e la scelta di realizzare un soffitto nero rafforza la percezione di un ambiente compresso. L'unica fonte di luce è una striscia luminosa continua posta nel controsoffitto nero: essa indica la direzione da seguire¹⁸. L'architettura spigolosa dell'esterno si rispecchia anche all'interno, in corrispondenza degli incroci dei tre assi che cambiando drasticamente direzione presentano spigoli acuminati. Tale cambiamento di direzione improvvisa non permette una percezione fluida dello spazio rendendolo frammentario. Ognuno di questi tre percorsi comunica percettivamente i diversi destini del popolo ebraico: l'esilio, la morte, la speranza.

L'asse della Continuità interseca i due percorsi che conducono rispettivamente verso il giardino di E.T.A. Hoffmann, e nella torre dell'Olocausto: simbolicamente, la continuità della vita e della cultura, condizione della sopravvivenza, viene spezzata dalla discontinuità della non vita, l'esilio, e della morte, l'olocausto.

Il primo percorso porta al giardino di E.T.A. Hoffman, metafora dell'esilio. Lungo questo asse, all'interno di nicchie vetrate e incassate nel muro, si possono vedere oggetti di uso quotidiano, appartenuti a vittime della Soha, e, sulle pareti, vi è l'iscrizione dei nomi di trentasette città in cui gli emigranti hanno trovato rifugio. Posto sotto terra, un alto muro di cinta in cemento armato ne definisce la forma quadrata; la presenza del recinto rende percepibile la condizione di prigionia a cui gli ebrei furono costretti. Una rampa perimetrale fa pensare ad una via di fuga che viene impedita da una porta chiusa che non consente l'uscita. Dentro il giardino quarantanove pilastri a base quadrata in cemento armato sono coronati da alberi di ulivo. Di questi quarantanove pilastri, quarantotto contengono la terra di Berlino e simboleggiano l'anno 1948, anno della nascita dello Stato di Israele, mentre la quarantanovesima colonna, quella centrale, simboleggia Berlino, ed è riempita con la terra di Gerusalemme. Gli alberi mettono radici anche in un ricettacolo così angusto e impervio come quello offerto dai pilastri cavi, così come chi, pur trovandosi in una disagiata e lontana terra straniera, ha la possibilità di radicarsi e trovare nuova linfa per continuare a vivere in un'altra patria.

I pilastri, posti ad una distanza di circa un metro l'uno dall'altro, definiscono una specie di labirinto soffocante che alimenta sempre più il disagio e il desiderio di evasione. Oltre il muro si vedono però brandelli di cielo e di edifici, a differenza della claustrofobica torre dell'Olocausto. L'inclinazione di sei gradi del piano di calpestio, inoltre, tende ad enfatizzare il senso di malessere perdita di orientamento dell'esilio in terra straniera. Per Libeskind il giardino rappresenta il naufragio della storia: *"si entra e si prova l'esperienza di qualcosa che disturba. Sì, è instabile; ci si sente un po' male camminandoci dentro. Ma è voluto, perché è la stessa sensazione che si prova lasciando la storia di Berlino... È quasi come navigare con una barca; è come essere in mare e scoprire d'improvviso che ogni cosa sembra diversa."*¹⁹

Il senso di disorientamento che si prova all'interno del Giardino dell'Esilio è ricondotto all'esperienza corporea di smarrimento dei parametri abituali di orientamento in relazione agli altri corpi nello spazio, e di appoggio del corpo al suolo, intensificati dall'effetto labirinto derivante dalla posizione delle colonne e dall'inclinazione del piano di calpestio di sei gradi. L'impressione che si prova è quella di essere in uno spazio profondo, dal quale si desidera uscire "verso l'alto", come quando si è sott'acqua e si vede la superficie sopra di sé²⁰. Ma ciò non è possibile e quindi ne deriva un senso consapevole di costrizione ed oppressione.

Analogamente, la Torre dell'Olocausto rappresenta la morte, riproducendo la sensazione provata dai deportati nei forni crematori. Il percorso che indirizza alla torre dell'Olocausto, parte da un muro nero. Il nero diventa il simbolo di presagi infausti, il simbolo della tragica assenza della luce, della ragione e dell'amore, il simbolo dell'annichilimento dell'uomo. Anche questo corridoio presenta nicchie vetrate contenenti oggetti appartenuti a vittime della Shoah, ma questa volta sono visibili solo se ci si avvicina ai vetri opacizzati e si guarda attraverso l'oblò trasparente. Questo è un dispositivo di regolazione della visione che suggerisce una forma di

raccoglimento e di intimità fra il visitatore e l'oggetto reliquia esposto. Le pareti, inoltre, accanto a segni iconici, presentano anche segni verbali, le scritte dei nomi dei campi di sterminio: Auschwitz, Dachau, Sachsenhausen, Mittelbau-Dora.

Alla fine della strada c'è una porta anch'essa nera. È spessa e pesante e quando si chiude, il suo tonfo non lascia speranza a chi è dentro il vuoto della torre. All'interno il visitatore si trova in uno spazio scuro, completamente spoglio, di forma irregolare, che si sviluppa verso l'alto. Dentro la luce è indiretta, penetra dall'alto da una stretta feritoia da cui non è possibile vedere l'esterno e capire dove si è, trasmettendo la perdita di orientamento. All'interno della torre i rumori provenienti dall'esterno sono attutiti, deformati, distorti e creano una condizione di inquietudine e attesa. L'associazione che viene in mente è ovvia: un camino dei forni crematori dei campi di sterminio. La mancanza di luce, o quantomeno la sua presenza flebile, la mancanza di alcun tipo di climatizzazione che rende lo spazio privo di comfort (il fruitore dovrà sopportare il freddo se fuori è freddo ed il l'arsura del caldo esterno), il cemento armato, materiale grezzo, usato per le pareti e il pavimento, sono tutti segni usati per simulare le sensazioni che si provavano nei campi di concentramento. Inoltre, due necessità tecniche si sono trasformate in simboli molto pregnanti: i fori per l'aria e la scala per la pulizia del tetto. L'aria entra attraverso pochi fori praticati su una parete, che richiamano quelli attraverso cui veniva immesso il gas nelle camere di morte. La scala in taluni casi può rappresentare un mezzo di fuga verso la salvezza. Anelito di salvezza che certamente ha animato i deportati nei campi di concentramento. Ma qui la scala è irraggiungibile anche montando sulle spalle di qualcuno e ciò sta a significare che la salvezza per molti ebrei è stata una speranza delusa.

Qui l'esperienza corporea non è quella di un disorientamento nello spazio attraverso il movimento, come nel Giardino dell'Esilio, ma quello di una costrizione ambientale dell'essere.

Infine il terzo asse rappresenta la speranza, un cammino che conduce ad una lunga scala di novanta scalini che termina al secondo piano dove inizia l'esposizione permanente. È un percorso ascensionale illuminato dall'alto con lucernari e finestre laterali. L'uso della luce zenitale sembra voler simboleggiare il percorso ascensionale tipico delle navate delle chiese. La stretta e alta via della scala è intersecata da un intrico di travi strutturali inclinate che drammatizzano lo spazio, simboleggiando forse le minacce sempre presenti e ricorrenti nella storia. Questo percorso indica la possibile continuità della storia del popolo ebraico; la scala è interrotta da un muro, ma nulla lascia intendere che essa abbia termine, sottolineando che la vita può andare comunque avanti. Tale scala porta infatti all'esposizione di oggetti che descrive oltre 2000 anni di storia ebraica. L'approccio museografico di tale mostra è di tipo tematico-collettivo, e si rivolge alle passioni del sapere: curiosità, interesse, desiderio di approfondimento, a differenza di quella dello spazio sotterraneo che è di tipo biografico-individuale, ovvero richiama l'attenzione del visitatore su singole vite spezzate, si propone di commuoverlo mediante processi di identificazione. Tali mostre sono comunque accomunate dall'essere

composte da oggetti comunicativi, ossia non oggetti d'arte con un valore proprio, ma oggetti che contribuiscono, con il linguaggio architettonico, alla comunicazione dell'evento dell'Olocausto. Tipico esempio di tali oggetti è costituito anche dall'installazione realizzata nel Memory Void, il Vuoto della Memoria, dove migliaia di volti metallici di varie grandezze, uomini, donne e bambini nel momento in cui vengono calpestati, producono un suono metallico assordante quasi per dare voce alla loro tragedia. Tale rumore è un'ulteriore stimolazione percettiva, questa volta uditiva, che evoca grida di disperazione e di morte.

Proprio per il suo carattere, tale collezione da sola, ovvero allestita in un contesto diverso, non sarebbe in grado di trasmettere il messaggio pensato dall'architetto, come invece potrebbe accadere se anche quest'ultima non esistesse: anche solo nei percorsi e nella fruizione degli spazi architettonici, il visitatore riceve il messaggio alla base del progetto rivivendo, attraverso un'esperienza sensoriale, l'evento della Shoah ebraica.

Esempio di contenitore di una collezione museale più importante ed evocativo delle stesse testimonianze contenute nel museo, il Museo ebraico si può considerare una delle architetture in cui vi è una profonda corrispondenza tra il suo linguaggio architettonico e il suo significato.

3.1.3 Analisi percettiva

Avendo sempre come scopo la realizzazione di un processo comunicativo efficace, che trasmetta correttamente i significati attraverso un codice al ricevente, è stato indispensabile analizzare tale progetto in relazione al problema comunicativo. Lo scopo è stato quello di rendere espliciti i segni comunicanti dell'architettura attraverso la loro decodificazione, resa possibile dall'uso degli strumenti della rappresentazione.

I segni riferibili al linguaggio iconico si riferiscono alle "rappresentazioni", elaborazioni grafiche che integrano i segni dell'architettura. Nel segno grafico ovviamente scompare il valore funzionale proprio del segno architettonico: esso ha l'unico intento comunicativo volto ad esprimere un significato. Quindi ciò che va analizzato è il rapporto tra segno grafico (significante) e intenzione comunicativa (significato). Affinché il messaggio emesso sia raccolto dal soggetto ricevente è necessaria una base di intendimento comune, ovvero il linguaggio grafico. A tale scopo si sono realizzati di grafici per rendere evidente il processo decostruttivo alla base del progetto, processo che dà luogo al segno urbano dell'edificio, lo zig-zag, risultato di un'operazione decostruttiva di un simbolo, la stella di David. Tale forma, attraverso un'ulteriore operazione di sottrazione, è stata svuotata nell'interno e sulle facciate. Il volume presenta sei vuoti, *volumi trasparenti*, che rappresentano la mancanza di migliaia di vite di ebrei, e, in facciata, tagli apparentemente senza una precisa geometria, ma anch'essi esito della decostruzione dei simboli dell'alfabeto ebraico. Inoltre, l'uso di immagini statiche dei percorsi interni, ha consentito la decodificazione del linguaggio architettonico attraverso una metodologia

di indagine semiotico-percettiva. In tale analisi, la rappresentazione ha permesso di uscire "*fuori quadro*" per evidenziare segni ritenuti fondamentali alla comprensione del significato.

Oltre tali immagini statiche, è stata realizzata una sequenza filmica che, grazie alla sovrapposizione di immagini fotografiche ad immagini grafiche, chiarisce il significato dei segni architettonici, a cui, nel museo/contenitore, la comunicazione è prevalentemente affidata.

3.2 Il Maxxi di Zaha Hadid

3. 2.1 L'era dell'ipermuseo: il museo icona metropolitana

“Lo spazio architettonico deve essere un luogo in cui le persone si sentano bene, come quando si trovano in un paesaggio naturale. È questo il vero lusso, indipendentemente dal costo: uno spazio che trasmetta emozioni, che sviluppi visioni”. Zaha Hadid

Nella trasformazione del museo di ultima generazione l'architettura svolge un ruolo fondamentale: esso è anzitutto museo di se stesso, prima di essere un contenitore di oggetti. Nell'Ottocento la *salle de musée* trovava la sua collocazione ideale in un palazzo nobiliare o in un tempio preceduto da un ampio peristilio. L'architettura dei primi decenni dell'Ottocento è lo strumento attraverso cui il museo comunica, già dal suo aspetto esteriore, un chiaro messaggio nazionalista ed il suo significato di luogo privilegiato, in cui affondano le radici della cultura e del sapere, e di istituzione consacrata allo studio e al bene della collettività. Il riferimento all'architettura greca, rappresenta un richiamo ai principi morali e universali dell'antichità. L'idea dello spazio architettonico del museo ottocentesco, risultato dei dettami del *Précis des leçons d'Architecture* di Durand, non ha subito cambiamenti rilevanti fino alla prima metà del Novecento, quando, tali caratteri tipologici furono sostituiti da forme architettoniche del tutto innovative. Agli edifici ottocenteschi, realizzati secondo precisi caratteri tipologici e funzionali, si sostituiscono oggi contenitori spettacolari, in cui le opere da esporre si adattano solo successivamente agli spazi museali. Il panorama odierno offre infatti numerosi casi in cui il "contenitore" assume un carattere di oggetto unico, cercare un modello, intendendo un insieme di aspetti ricorrenti come nel XIX secolo, sembra quindi impossibile. Accanto a queste nuove architetture spettacolari, molti sono anche i casi di riuso dell'architettura, una delle pratiche semiotiche oggi molto diffuse che si basa proprio sull'operazione dello "staccare" la morfologia esterna degli edifici, un tempo codificata in base alla corrispondenza rispetto a specifiche funzioni, dalle attività che si svolgono invece al loro interno: così diventano musei edifici originariamente destinati ad altro. E' quanto accade a grandi edifici di epoca moderna oggi abbandonati per i più vari motivi – il cambiamento delle attività produttive e dell'organizzazione sociale, l'inglobamento nella città – e ridestinati a nuovo uso, come fabbriche, stazioni, ospedali. Va inoltre evidenziato che nelle realizzazioni degli ultimi anni, che siano edifici *ex novo* o riusi, permane, accanto alla sproporzione evidente tra spazio espositivo e spazio totale, quel valore di rappresentatività che è da sempre legato all'istituzione-museo. È, infatti, frequente imbattersi in esterni architettonici fortemente caratterizzati e assertivi che avvolgono sale interne spesso "deludenti".

Esempio di un linguaggio architettonico centrato sulla definizione di un contenitore esterno, e che non si cura affatto dell'interno, sono le architetture museali di Richard Meier. Evidente è anche il virtuosismo delle forme esterne del Guggenheim di Gehry, espressione decostruzionista, che non trova riscontro in un interno caratterizzato in massima parte da sale disposte in *enfilade*. Questi oggetti architettonici, per quanto apparentemente innovativi, hanno un'organizzazione degli spazi interni che può essere definita quasi tradizionale. Come afferma Bredekamp, si tratta di un museo di sé, "*scultura architettonica che mostra sé e dopo – forse, se c'è tempo, se c'è qualcosa da mostrare, il che non è così scontato – la collezione*"²¹.

Come in passato il museo rappresentava uno strumento di qualificazione della città borghese, ovvero "*l'ornamento necessario di ogni città che si rispetti*", così in epoca contemporanea forme architettoniche eccezionali, realizzate in un numero sempre crescente, assumono carattere di *landmark* urbano, in grado di riqualificare e rivitalizzare intere zone urbane degradate.

Questo tema, molto spesso affrontato da parte della nuova avanguardia architettonica per risolvere questioni centrali per le nuove realtà metropolitane, relative ai grandi vuoti urbani e al recupero delle aree dismesse, rafforza oggi ragionamenti circa la nuova architettura della o per la città, lasciando in secondo piano le tematiche in generale più acquisite o talvolta più obsolete dell'architettura dei monumenti o del recupero dei tessuti storici.

Si assiste sempre più spesso alla realizzazione di architetture museali in grado, con la potenza comunicativa della propria immagine e con la varietà di funzioni nuove ospitate al loro interno, di sedurre un pubblico numeroso ed eterogeneo, il quale si reca a visitare queste *machine a exposer* perché attratto dal loro *packaging*, piuttosto che dalle collezioni esposte al loro interno. Sono questi i musei che, oltre a dominare la scena urbana con la loro presenza spettacolare, garantiscono grazie alla propria immagine, riconoscibile e seducente, sicuro successo di pubblico a prescindere dalle opere esposte e che Giancarlo De Carlo ha definito come *musei dell'iperconsumo*²². Questo tipo di museo si presenta come un nuovo polo attrattore della città globale, che non accoglie più l'opera d'arte come oggetto prezioso ma diventa esso stesso uno scrigno che ha, se non maggiore, almeno pari valore del suo contenuto. Ciò significa che, come in passato, l'architettura svolge un ruolo essenziale per la comunicazione del museo. L'architettura museale contemporanea è portatrice di un chiaro messaggio autoreferenziale: rappresenta un forte polo attrattivo di masse turistiche, a volte indipendentemente da cosa venga ospitato ed esposto negli ambienti interni.

Giovanna Vitale afferma, a tal proposito, che, in molti casi, "*in presenza del contenitore-evento, lo studio dell'afflusso e del tipo di target ha dimostrato come la vera attrazione sia rappresentata dall'opera architettonica, quasi mai da ciò che vi è esposto*"²³.

Il più importante cambiamento istituzionale consiste nella trasformazione del museo da luogo privilegiato della conservazione ed esposizione di opere, in mezzo di comunicazione sociale. Questo suo essere conferma l'importanza crescente di un'architettura che sia segno forte,

eclatante, che faccia parlare di sé, coinvolga i media e che, di conseguenza solleciti la curiosità e attragga visitatori. L'architettura del museo tende perciò ad essere sempre meno ripetizione di un tipo riconoscibile, e si pone sempre più come unicum, segno irripetibile.

Inoltre il museo è diventato sempre più luogo collettivo in quanto i visitatori e fruitori dello spazio museo non sono più solo studiosi o appassionati, ma anche semplici curiosi o turisti di passaggio che lo considerano luogo di incontro, dove si va a curiosare nella libreria, si partecipa alle conferenze: di conseguenza esso si presenta sempre più come un effettivo edificio multiuso.

Il museo contemporaneo esprime chiaramente la tendenza all'interiorizzazione degli spazi pubblici. La formazione di attività collaterali (biblioteche, librerie, negozi, caffè e ristoranti, sale conferenze) ha fatto sì che all'interno dell'edificio museale si instaurassero elementi tipologico-architettonici propri di altre istituzioni pubbliche, quali il teatro, il cinema, la biblioteca, il caffè e così via, che determinano una complessità funzionale dell'attuale tipo museale.

L'ampliarsi e l'articolarsi delle funzioni deputate al museo ha per forza di cose determinato la diminuzione del peso ponderale degli spazi destinati alle esposizioni a favore degli spazi di accoglienza e dei servizi accessori.

La stessa Zaha Hadid, a tal merito afferma: "*Si dice che i musei siano diventati shopping centers, ma io trovo positivo il fatto che attraggano così tanta gente. Il legame tra cultura e vita pubblica è problematico e ciò che veramente differenzia il Ventesimo secolo dal precedente è che il fruitore è la massa, si tratta di molte persone*"²⁴.

Tali aspetti sono elementi distintivi di molti musei contemporanei che affidano una parte importante del proprio messaggio all'architettura e alla sua efficacia spaziale, attiva sia nell'ambientare le opere, sia nell'accogliere i visitatori che vogliono esperirle.

Concepiti col fine di stupire il visitatore, i musei contemporanei dialogano con le collezioni, e a volte le sovrastano: il Maxxi, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, realizzato a Roma da Zaha Hadid è stato inaugurato e visitato quando ancora era vuoto, questo a conferma della capacità attrattiva e del potere comunicativo autonomo del solo contenitore.

Esso riproduce a pieno titolo il modello di icona metropolitana che nasce in un contesto urbano periferico, dialoga con esso, e, riqualificandolo, diventa quasi un *continuum* con lo spazio esterno.

Il progetto di Zaha Hadid, infatti, prefigurava fin dalla fase concorsuale l'idea di un *campus* urbano multidisciplinare e multifunzionale in cui la tradizionale nozione di edificio si amplia in una dimensione più vasta. Il progetto, sito nel quartiere Flaminio, ingloba gli edifici di una ex caserma. La maggior parte della struttura era abbandonata, ma due blocchi neoclassici sono stati restaurati e riconvertiti: quello a nord in ristorante-bookstore, l'altro a est in una galleria d'esposizione temporanea. Felice conseguenza di una decurtazione del progetto originario, lo slargo, schermato a nord da un filare di pioppi e verso il padiglione da tigli secolari, assume il carattere di una piazza, la sua funzione di richiamo e di attrazione, ma anche di riqualificazione

formale e percettiva, traspare anche nella scelta di collocare nel suo punto centrale l'ingresso e l'area di accoglienza agli spazi. Il percorso pedonale di accesso segue la morbida sagoma del museo scivolando sotto i volumi in aggetto, determinando una grande permeabilità tra edificio e quartiere, istituzione e città.

3.2.2 Dal segno al disegno

Nello stesso luogo fisico – il grande isolato dai contorni irregolari tra via Guido Reni e via Masaccio – convivono oggi la memoria del primo insediamento industriale che ha “colonizzato” l'area all'inizio del Novecento, e il nuovo campus museale del Maxxi. Fino al 1911, anno dell'Esposizione Universale, l'area si presentava come una zona agricola e disabitata, punteggiata dalle presenze monumentali edificate dai Papi del Rinascimento - il casino di Pio IV, la Villa Giulia, la chiesa di Sant'Andrea. Con la costruzione del ponte Margherita a fine Ottocento, collegamento della città al nuovo quartiere Prati, erano già sorti i primi isolati della nuova espansione fuori le mura; ma l'ampia ansa fluviale, periodicamente allagata dalle piene del fiume, era ancora deserta, a meno di alcuni insediamenti produttivi, tra cui la Società Automobili “Roma”, che aveva appena finito di costruire il primo nucleo dei suoi impianti di produzione industriale sulla via Flaminia. Ma è l'Esposizione Universale del 1911 che segna lo sviluppo dell'area, che inizia così ad assumere il suo carattere, ancora attuale, di polo culturale e sportivo. Vengono infatti realizzati l'Ippodromo dei Parioli, lo Stadio Nazionale, la Galleria Nazionale d'Arte Moderna. Durante la Prima Guerra Mondiale gli impianti esistenti vengono riconvertiti ad uso militare. Nasce la Reale Fabbrica di Armi, un vasto complesso che condizionerà il tessuto urbano ed il sistema dei percorsi. L'assegnazione a Roma dei Giochi Olimpici del 1960 rimette in discussione il futuro dell'area flaminia: viene ridisegnato e completato tutto il sistema di accesso da nord alla città. Con la realizzazione del Villaggio Olimpico, del palazzetto dello sport di Pierluigi Nervi e dello Stadio Flaminio si riconferma il carattere sportivo che l'area aveva avuto fin da inizio Novecento. Con il consolidamento dell'assetto urbano nascono nuove funzioni ma ciò non impedisce l'avvio di un progressivo deterioramento di tutta l'area del Villaggio Olimpico. Nel 1994, con il concorso per il nuovo Auditorium, vinto da Renzo Piano, l'area è oggetto di un progetto di riqualificazione, ed è in questo intento di riqualificazione che rientra il progetto per la costituzione di un polo nazionale dedicato all'arte e all'architettura contemporanea, nell'area dimessa dell'ex caserma Montello al Flaminio.

Nell'autunno del 1997 l'acquisizione da parte del Ministero per i Beni e le Attività Culturali di circa tre ettari tra le vie Masaccio e Guido Reni, occupati dalle caserme Montello, dimesse dalla Difesa, segnò l'inizio di un progetto per il futuro artistico della capitale. Nel luglio del 1998 viene bandito un concorso internazionale di idee per la realizzazione del nuovo Centro per le Arti

contemporanee, che include il museo del XXI secolo. Alla scadenza del bando, il 3 novembre, la giuria è sommersa da 273 progetti, un centinaio dei quali italiani; alla seconda fase di competizione, che richiede la progettazione preliminare del museo, sono invitati quindici gruppi, di cui sei sono italiani (Francesco Cellini e Franco Ceschi, Roma, Michele De Lucchi, Achille Castiglioni e Italo Lupi, Milano, Vittorio Gregotti con Franco Purini, Pierluigi Nicolini e Italo Rota, Milano, Mosè Ricci, Carmen Andriani, Aldo Aymonino, Pippo Corra e Filippo Spaini, Roma, Cino Zucchi e Stefano Boeri, Milano) e nove stranieri (Adam Caruso e Peter St. John, Londra, Eduardo Souto de Moura, Porto, Steven Holl e Guy Nordenson, New York, Toyo Ito, Tokyo, Zaha Hadid, Londra) selezionati sulla base dei curricula presentati²⁵. Un dettagliato programma del concorso delinea gli obiettivi che i progettisti devono perseguire tra i quali: l'integrazione con il contesto urbano del Flaminio, l'attenzione per l'eventuale rovesciamento della condizione di "retro" dell'edilizia residenziale circostante, oltre ai requisiti per la definizione degli spazi espositivi dei due musei, Il Museo del XXI secolo ed il Museo di Architettura e le diverse attività di servizio. L'edificio, secondo il programma fornito, dovrà ospitare spazi per le collezioni permanenti di arte ed architettura, il Centro studi e il Centro archivi, per le mostre temporanee, spazi sperimentali, una biblioteca e mediateca, l'auditorium e sale multifunzionali, spazi per l'accoglienza e servizi educativi, un bookshop, caffè e ristorante, oltre agli spazi per l'amministrazione, tecnici dei depositi e magazzini e laboratori. Nella fase finale la giuria si è concentrata nella discussione dei progetti di Zaha Hadid, Steven Holl, Rem Koolhaas e Souto de Moura. Tale fase si conclude il 22 febbraio 1999 con l'affermazione di Zaha Hadid.

Il progetto dell'architetto anglo-irachena è forse quello che meglio ha saputo interpretare uno dei quattro criteri che la Commissione giudicatrice si era data per valutare i progetti identificato nella *"capacità di stare nella città, sia come contesto fisico e simbolico, che come luogo urbano specifico, i cui problemi di accesso, viabilità, servizi e relazione con gli spazi pubblici condizionano il progetto"*.²⁶ L'idea progettuale mostra la capacità di realizzare uno spazio pubblico urbano all'interno del quartiere Flaminio, garantendo un collegamento fra le parti dello stesso, allineato lungo un asse a vocazione culturale che va dal Foro Italico all'Auditorium. Nella relazione di progetto presentata al concorso Zaha Hadid afferma che *"il centro per le arti contemporanee si rivolge al contesto urbano in cui sorge, mantenendo la propria indexicality, capacità d'indice, rispetto alle vecchie caserme militari. Non si tratta di un tentativo di pastiche topologico ma, al contrario, di continuare la trama urbana di livello poco elevato, contrapposta ai blocchi più alti dei dintorni. In questo modo il centro somiglia più a un "trapianto urbano", a una seconda pelle impiantata sul sito. L'intero edificio ha un carattere urbano: immaginando un percorso direzionale che colleghi il Tevere a via Guido Reni, il Centro racchiude entrambi gli schemi di movimento, quello esistente e quello desiderato, contenuti all'interno e all'esterno. Questo vettore definisce la principale via d'accesso all'edificio. Per effetto dell'intreccio di circolazione e contesto urbano, l'edificio condivide con la città una dimensione pubblica in una*

sovrapposizione di percorsi simili a viticci e di spazi aperti. In aggiunta alle relazioni stabilite dai percorsi, gli elementi architettonici sono anche geometricamente allineati con le griglie urbane che confluiscono nel sito. Derivando così, in parte, orientamento e fisionomia dal contesto, l'edificio diventa ancor più simile alle particolari condizioni del sito".²⁷

Il progetto vincitore consiste infatti nella sovrapposizione di un sistema di flussi al vecchio tessuto urbano, che si trasformano nei segni che conformano gli spazi del museo,.

I primi schizzi di studio sono la dimostrazione della ricerca compositiva e formale che ha generato il progetto, ponendolo in piena continuità con i tracciati urbani preesistenti, con l'orientamento orizzontale prevalente nell'area, contrapposto agli alti edifici circostanti. L'adozione del concetto di *campus* ha permesso di organizzare gli spazi funzionali in una serie di edifici semidipendenti collegati in quota, ad eccezione della biblioteca e del laboratorio di sperimentazione. In particolare l'architetto aveva previsto la realizzazione di cinque edifici, in cui avrebbero trovato posto il Museo del XXI secolo, il Museo di Architettura, la biblioteca, il laboratorio di arte sperimentale, e la galleria per esposizioni temporanee. Gli uffici dell'Amministrazione avrebbero trovato posto in un edificio esistente e restaurato della caserma. Tale impostazione del campus, ha subito in sede di progettazione definitiva, una modifica di quattro dei cinque corpi di fabbrica previsti in progetto, in particolare di quello destinato ad accogliere le esposizioni temporanee, e dell'area triangolare adiacente in via Poletti, sulla quale doveva essere realizzato un parcheggio interrato.

L'unico edificio realizzato quindi è quello destinato ad ospitare il Museo del XXI secolo. Esso, autonomo dal punto di vista funzionale e formale, è strutturato su tre piani: al piano terra l'atrio con la biglietteria immette alle sale per le mostre temporanee, all'auditorium di 200 posti, alla caffetteria e alla hall cerimoniale oltre spazi dedicati ai servizi didattici ed infine alle rampe delle gallerie delle arti che si estendono per 4.000 mq. Le gallerie espositive, poste ai piani superiori, si sovrappongono e si attraversano vicendevolmente, generando una complessità geometrica che rispetta però sempre la geometria generale del sito.

Inoltre se prima si pensava di utilizzare l'intera superficie residuale del lotto per realizzarvi i parcheggi pubblici pertinenziali previsti dagli standard urbanistici, è stata poi realizzata una soluzione che non eliminasse del tutto lo spazio pubblico. Ne è risultato uno spazio simile ad una piazza, tipico luogo pubblico italiano. Maggiore rilievo a tale spazio esterno è stato dato dall'ingresso principale e dal corpo aggettante svuotato da una grande vetrata che affaccia sulla piazza, oltre che dall'accurato disegno della pavimentazione. All'imbrunire strisce luminose orlano i gradoni che salgono verso via Masaccio e le sinuose ondulazioni in cemento bianco delle sedute.

L'ampio spazio pubblico che si è venuto a creare tra gli edifici del Maxxi è definito, sulle vie Guido Reni e Masaccio, da una recinzione. Questa delimita il lotto in cui insiste l'edificio e, anche se è stata progettata in modo da consentire la percezione visiva dello spazio che

racchiude, compromette la dinamica dei flussi e cioè il continuum che ci sarebbe dovuto essere tra le strade che lambiscono il museo, il giardino prospiciente, il museo stesso e l'atrio di ingresso.

“La presenza di un percorso principale all'interno del complesso ha come necessaria conseguenza la progettazione di un prospetto importante all'interno del campus, proprio dove sarà situato l'ingresso principale”. Nella relazione di progetto emerge infatti la volontà di ridisegnare tessuti e percorsi, rompendo l'ermeticità dell'isolato a favore di un sistema aperto e legato al contesto. Come si evince dai primi schizzi di progetto, fino agli schemi presentati in fase concorsuale, alla base del progetto c'è una griglia geometrica che segue i tracciati del contesto urbano e su cui si sviluppano i corpi che compongono il Centro. La struttura lineare del complesso infatti si origina e si assimila a quella del tessuto urbano preesistente, cercando allo stesso tempo di imprimere ad esso un movimento simile a quello del corso del vicino Tevere. La vista del Maxxi dal cielo è la materializzazione di un edificio “astratto”, un'architettura concepita “non come oggetto, ma come campo di linee fluide”. Il *segno* urbano quindi definisce la morfologia del manufatto, il suo *disegno*: il museo, infatti, appare come un insieme di volumi che si intrecciano e si incastrano seguendo determinate direzioni: quella nord-sud, quella est-ovest ed una diagonale inclinata di circa 51° rispetto la prima.

L'asse diagonale che taglia l'isolato conforma il corpo dell'edificio sino a suggerirne lo sviluppo ad angolo e diventa la matrice di una famiglia di percorsi interni. La struttura del Maxxi, effettuando un'operazione tipicamente decostruttivista, può essere scomposta in volumi autonomi, che riassembleti danno luogo all'immagine architettonica esterna. Tali possenti volumi plastici, che corrispondono alla struttura portante, si traducono all'interno in fluide gallerie del museo. Gli spazi interni, definiti dalle pareti, sono coperti da un tetto in vetro che inonda lo spazio di luce naturale filtrata dalle lamelle. Questi travetti sottolineano la linearità del sistema spaziale ed aiutano ad articolare le varie direzioni, sovrapposizioni e biforcazioni nel sistema dei volumi e delle gallerie. L'impianto concettuale delle linee di forza proposto dal progetto si è materializzato, oltre che nei volumi continui di cemento, rafforzandolo, anche nel sistema di lamelle di copertura. Effettuando quindi un'astrazione del tracciato urbano, ovvero trasformandolo in un *segno*, questo viene assimilato e materializzato nei volumi prima e nelle lamelle poi.

Emblema della fase costruttiva come momento di ricerca applicata a un *concept* architettonico, la quota delle coperture, con le sue lamelle, si presenta come sintesi costruttiva efficace tra *segno* legato al linguaggio dell'architetto e sistema edilizio di componenti costruttivi ingegnerizzati su misura. La matrice geometrica della copertura diventa una sorta di nuova topografia del sito, dal *segno* al *disegno*.

3.2.3 Il percorso della meraviglia

"Nel corso della storia, la tipologia del museo è cambiata enormemente – non è più quella terribile serie di stanze poste in sequenza come in un palazzo. Si è trasformato in un posto in cui è possibile sperimentare l'idea di galleria, la luce e il movimento, l'idea di pubblico e di allestire contemporaneamente più mostre che possano soddisfare pubblici differenti".

Pura espressione del suo linguaggio architettonico, il museo di Zaha Hadid è l'opposto del *white cube* minimalista.

"Proponiamo la realizzazione di un campo quasi urbano, di un mondo in cui immergersi, piuttosto che un edificio concepito come oggetto rappresentativo. Il campus è organizzato e percorso da flussi direzionali, dalla distribuzione delle densità, piuttosto che da punti chiave. Questo è indicativo del carattere del centro nel suo complesso: è permeabile; in esso è possibile immergersi, è un campo. La circolazione esterna e quella interna seguono il flusso generale della geometria. Il cambiamento da oggetto a campo è fondamentale, per capire il rapporto che leggerà l'architettura al contenuto dell'opera d'arte che ospiterà. Alla base del progetto architettonico vi è un disconoscimento dello spazio della galleria "orientato all'oggetto". Al contrario, l'idea di flusso assume forma corporea. Di conseguenza, il fluire emerge sia come motivo architettonico, sia come modo di navigare in maniera esperienziale attraverso il museo. [...] Nel configurare la possibile identità di questa nuova istituzione (destinata ad ospitare sia l'arte sia l'architettura), che aspira alla densità polivalente del XXI secolo, vengano rielaborati i concetti di spazio e anche di temporaneità. Lo spazio utopistico modernista ha alimentato la bianca "neutralità" della maggior parte dei musei del XX secolo. Adesso, questa tendenza deve essere contestata, non soltanto per un rifiuto meditato ma anche per la necessità dell'architettura di continuare il proprio rapporto critico con le categorie sociali ed estetiche contemporanee"²⁸.

Con queste parole Zaha Hadid spiega nella relazione di progetto il concetto di campus in cui immergersi e dei flussi direzionali che lo percorrono secondo le direzioni della geometria generale dell'impianto. Ai volumi esterni, prismi diversi che si incastrano l'uno nell'altro, corrisponde un ambiente interno fluido e continuo. Il visitatore è invitato in un denso spazio continuo piuttosto che confrontarsi a un singolo volume compatto. Esclusa la tradizionale suddivisione in sale, gli spazi del museo, che si aggirano sui 21.000 mq, di cui 10.000 per l'esposizione, dispiegano fluidamente un *continuum* ramificato, che in verticale si protende su tre livelli, declinando sequenze di gallerie, individuate da coppie di pareti che corrono parallele, come ideali linee di forza dello spazio. La convenzionale partizione in piani perde di significato nella descrizione di uno spazio che rifiuta i diaframmi e le soluzioni di continuità. L'idea ispirante

il progetto concepisce lo spazio come campo e rete e preclude l'ipotesi di un singolo percorso lineare. Il sistema offre la possibilità di scoprire un percorso nuovo ogni volta che si visita il centro. Tale impostazione deriva dalla concezione del visitatore soggetto pragmatico, che deve percorrerne le sale e gli spazi al fine di "guardarle e di guardarne gli oggetti", e poiché *"l'estensione dei luoghi e la loro disposizione topologica autorizza molteplici circuiti di visita, ci sono altrettanti percorsi lineari generatori di effetti di senso"*.²⁹ Ovviamente, i visitatori si stratificano in base alle loro competenze e agli specifici obiettivi delle loro visite.

L'interno dell'edificio si mostra ai visitatori attraverso numerosi scorci e aperture che lo attraversano, da un lato proteggendo il suo contenuto all'interno delle solide pareti d'ambito, dall'altro invitando il visitatore attraverso le larghe superfici vetrate al piano terra.

Nell'atrio principale ascende a tutta altezza il vertiginoso involuppo nero delle rampe che si arrampicano nel vuoto bianco dei diversi livelli dell'edificio conducendo alle gallerie: esse sembrano quasi un omaggio alle carceri di Piranesi rivisitate da Escher³⁰. I segni utilizzati nella conformazione dello spazio dell'atrio di ingresso provocano nel fruitore che lo percepisce visivamente una sensazione di stupore. Attraverso un'analisi percettiva dei segni architettonici, la progettazione di un ambiente a tutt'altezza è un indicatore lessicale del linguaggio architettonico contemporaneo che sottolinea chiaramente la volontà da parte dell'architetto di dare risalto ed importanza a tale ambiente³¹. Questo spazio cavo, indicatore lessicale, contiene a sua volta un ulteriore segno riferibile agli elementi distributivi: le scale che si snodano nel vuoto e si trasformano nei percorsi che conducono alle tre gallerie illuminate dall'alto. La presenza di questo elemento è rafforzata da un punto di vista percettivo dai parapetti pieni realizzati in acciaio nero. Come Hadid ha scritto in una recente monografia, *"i percorsi convenzionali focalizzati sull'oggetto sono qui rimpiazzati da spazi flessibili: in tal modo l'area centrale diventa un organismo fluido e aperto in grado di suggerire contemporaneamente diverse modalità di identificazione e fruizione"*³².

Grande funzione comunicativa è svolta dai segni riferibili agli archetipi strutturali (pareti, pilastri, solai, coperture) e a quelli della luce³³. La copertura presenta due elementi opposti ma complementari: la "massa" costituita dalle lamelle e la trasparenza della tamponatura piana in vetro, tale da mantenere l'apertura visiva della galleria verso l'esterno. La gestione della luce naturale zenitale delle gallerie, elemento prioritario per l'esperienza percettiva, è stato oggetto di particolare attenzione. Per portare la luce naturale all'interno delle sale, alla trasparenza del lucernaio è stata applicata una pelle, in modo da filtrare la luce con un sistema di griglie esterne, il tutto per evitare che la luce solare diretta danneggiasse le opere d'arte. Tale sistema oscurante, nato per una funzione "protettiva" delle opere d'arte, può diventare mezzo per creare particolari atmosfere e giochi di luce. Ulteriore *segno* strutturale è rappresentato dalla parete del corpo aggettante sulla piazza che si smaterializza in una grande vetrata consentendo la vista dell'intorno urbano, quasi fosse un'opera d'arte da ammirare.

La copertura delle gallerie, che ondeggia a quote diverse, è innervata da fasci di travi dal profilo affilato. Queste, lunghe e filanti, sono un prodigio tecnologico: costituite da travi reticolari sagomate da un rivestimento di cemento fibrorinforzato, integrano il sistema di controllo delle lamelle frangisole, gli apparecchi di illuminazione artificiale, i dispositivi per il contenimento del calore da irraggiamento e gli attacchi per i pannelli espositivi.

Oltre a rappresentare una soluzione altamente tecnologica, tali lamelle rappresentano un forte segno percettivo nella fruizione degli spazi interni. Da segno urbano, utilizzato per dare maggiore enfasi alla direzionalità dei volumi, diventa segno percettivo presente nei diversi scorci prospettici che si susseguono nel percorrere gli spazi museali. Esse infatti segnalano il percorso, guidando i visitatori, trascinati come da una corrente, e aprono una sequenza di prospettive.

Man mano che si avanza nel percorso e si arriva alla galleria posta al secondo piano, la presenza di tali travi diventa sempre più "ingombrante", tanto che si ha la sensazione di poterle toccare. Da sottolineare è la volontà, evidente in fase progettuale, di utilizzare tali travi anche come supporto per eventuali allestimenti *"sistemando entro spazi della galleria una serie di potenziali partizioni, appese alle travi del soffitto, si viene a creare un sistema espositivo versatile"*.³⁴ Tale intento non è stato realizzato per lasciare uno spazio più flessibile.

Alla base del concetto museale di Zaha Hadid vi è un'idea rivoluzionaria della funzione di un segno strutturale, la parete. Sempre nella relazione di progetto si legge *"Contro la tradizionale codificazione della "parete" di un museo, intesa come armatura verticale privilegiata e immutabile, su cui esporre i dipinti, oppure come elemento per delimitare spazi discreti che creino un ordine e una narrativa lineari, proponiamo una versione emancipata. La parete diventa il motore versatile per l'allestimento delle mostre. Nelle sue forme – muro solido, schermo di protezione, tela, finestra sulla città – la parete espositiva diventa il principale strumento di definizione dello spazio"*.³⁵

In opposizione all'idea codificata di parete del museo come immutabile e privilegiato supporto espositivo verticale per i quadri, e contro la pratica di circoscrivere spazi separati per creare un ordine ed un percorso narrativo lineare, viene proposta un'analisi critica della parete. La parete muraria diventa un versatile congegno per l'allestimento delle opere in esposizione. Il concetto di movimento attraverso lo spazio è alla base dell'idea progettuale. Le linee con andamento fluido attraversano lo spazio interno ed esterno, scorrendo da una parte all'altra del sito per tutta la sua estensione. La nozione di flusso assume una forma concreta. La dissoluzione dei tipici elementi museali come il muro verticale destinato all'esposizione di dipinti dà vita a pareti che si trasformano in soffitti o aperture. L'idea è quella di creare uno spazio che non si esaurisca in un unico tragitto lineare, ma offra una complessa rete di connessioni e di percorsi.

Il Maxxi offre spazi espositivi che si discostano da quelli tradizionali, non invasivi del *white cube*. Al contrario le sue forme tendono ad invadere lo spazio che animano innescando un processo di confronto e dialogo. I flussi architettonici, su cui è strutturato il museo, rompono con la tradizione

museale della successione cronologica e tematica, in modo da considerare gli allestimenti come ad un *continuum*. I visitatori non sentiranno il museo solo come contenitore di mostre, ma ne potranno percepire l'unicità di oggetto architettonico, scoprendo allo stesso tempo sia gli spazi del museo sia le opere che essi ospitano.

Il concetto architettonico alla base del progetto è legato alla finalità dell'edificio come espositore di arti visive. A differenza del Jewish Museum, contenitore di oggetti segnici, il Maxxi viene progettato per essere contenitore di opere d'arte. Queste sono oggetti comunicativi con un proprio valore, il cui messaggio comunicativo è indipendente dal luogo in cui sono contenute. A differenza dei musei tradizionali, gli spazi architettonici partecipano alla percezione delle opere: in questo senso visitare il museo è un'esperienza totalizzante.

3.2.4 Analisi percettiva

"Disegnare significa sintetizzare la realtà, fornire un'interpretazione soggettiva di un fenomeno. La rappresentazione grafica può considerarsi la manifestazione di un processo critico-cognitivo. In questo senso il disegno è a suo modo un progetto, in cui attraverso una serie di segni convenzionali l'uomo sintetizza le proprie conoscenze"³⁶. Da sempre l'uomo comunica con le immagini, il linguaggio della visione è universale, è in grado di trasmettere fatti e idee meglio di ogni altro mezzo di comunicazione, e rispecchia comunque il rapporto che l'essere umano stabilisce con il mondo fisico³⁷.

Poiché lo spazio percettivo non può esaurirsi nella struttura figurativa, sono state elaborate delle immagini intese come sintesi intellettive, e non semplici trascrizioni di dati quantitativi. Il linguaggio della rappresentazione geometrica diventa strumento per esplicitare il linguaggio architettonico e la sua complessità. Tale linguaggio dovrà essere usato in modo da *trascendere i limiti convenzionali e superare il concetto di mero strumento per la registrazione e la comunicazione delle immagini, ponendosi piuttosto come metodo critico attraverso cui si esplicano in mutua simbiosi entrambi gli aspetti del progetto, vale a dire l'aspetto razionale e quello inventivo*³⁸.

La traduzione di un'opera architettonica in un *testo grafico* avviene sempre a seguito di un sistematico processo di astrazione che dalla realtà dello spazio fisico trae gli stimoli per creare l'immagine visiva. Nell'analizzare l'opera di Zaha Hadid si è cercato di individuare tutti quei segni caratterizzanti e quelle strutture significanti che, al di là della realtà fenomenologica, determinano le sensazioni percettive. Un'immagine significativa del museo nella sua configurazione morfologica viene fornita da una rappresentazione assonometrica, in cui, l'intera "massa" dell'edificio è stata scomposta in diversi volumi. La rappresentazione, essendo un processo di astrazione della realtà, consente di operare su di essa, per rendere visibile la

configurazione dello spazio. Tale operazione di scomposizione è stata effettuata al fine di rendere evidente come la configurazione morfologica dell'edificio derivi dalla direzione dei flussi del contesto urbano circostante. Considerando quindi i volumi separatamente, tali giaciture sono evidenziate dalla presenza delle lamelle di copertura. La matrice geometrica della copertura diventa una sorta di nuova topografia del sito: il *segno* lamella si trasforma in *segno urbano*. Tali lamelle, oltre ad essere un segno urbano, diventano una presenza forte e continua, *segno percettivo*, che accompagna il visitatore lungo tutto il percorso. Operazione naturale, è stata quindi quella di rendere evidente, mediante l'uso di viste prospettiche interne, tale funzione. La rappresentazione consente di spiegare il fenomeno percettivo mediante la scomposizione delle forme e l'individuazione dei segni. A tale scopo, ad un'immagine fotorealistica elaborata da un punto di vista reale³⁹ che percepisce lo spazio, tramite un processo di figurazione, è stato possibile *uscire fuori dal quadro* per rendere evidenti alcuni elementi significativi. La presenza delle lamelle, segno sempre più *ingombrante* man mano che si fruisce il museo tramite un'esperienza visivo-percettiva, è stata risaltata rappresentandole *oltre* la forma visibile. A rafforzare tale concetto è la sequenza filmica, una forma di rappresentazione/comunicazione del messaggio di cui l'opera si compone, in cui le immagini reali si alternano a quelle opportunamente realizzate per evidenziare la struttura che sottende alla forma. Ci si è avvalsi di questo ulteriore strumento per spiegare lo spazio architettonico ed i suoi elementi percettivi, segni portatori di significato. Tale operazione mira a rendere evidenti tali significati anche a chi, non addetto ai lavori, non conosce il codice per decodificare gli attributi percettivi della forma, ossia i segni dell'architettura. La sequenza filmica è uno strumento usato allo scopo di decodificare il codice del linguaggio architettonico, in modo da fornire tutti gli strumenti al ricevente e rendere così efficace il processo comunicativo. In quanto strumento della rappresentazione, è in grado di evidenziare, attraverso un processo di astrazione e scomposizione delle forme architettoniche, gli elementi significanti da un punto di vista percettivo. La sequenza filmica dunque diventa uno strumento per *raccontare* l'architettura.

Note

¹ La forma manualistica è di tipo discorsiva per cui guida il visitatore nella costruzione della struttura propria di conoscenze di cui è manuale; la forma enciclopedica invece presuppone già tale struttura e per questo motivo non dà importanza all'ordine dei pezzi, considerando quello alfabetico di facile consultazione. Antinucci definisce l'enciclopedia come un *deposito di oggetti*, mentre il manuale è il *disegno* di tali oggetti.

² De Rubertis R. Clemente M., *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*, Roma 2001

³ Koenig G. K., *Architettura e comunicazione*, Libreria Fiorentina editrice, Firenze 1974, p. 201

⁴ M. Merleau-Ponty, *Il cinema e la nuova psicologia*, in *Senso e non senso*, Il Saggiatore, Milano 1962, p. 71.

⁵ Koenig G. K., op. cit. p. 195

⁶ De Rubertis R., op. cit.

⁷ Zevi B., *Saper vedere l'architettura*, Einaudi 1948

⁸ Purini F., *Comporre l'architettura*, Editori Laterza, Bari 2000

⁹ Purini F., op. cit., p.121

¹⁰ Holl S., *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia books, Milano 2004

¹¹ Ricoeur, P., 1990, *Soi-meme comme un autre*, Seuil, Paris; trad. it. *Sé come un altro*, Jaka Book, Milano 1993

¹² Nora P., a cura di, *Les lieux de la mémoire*, 4 voll. Gallimard, Paris

¹³ "Il postmoderno aveva lamentato l'ascetismo dell'architettura razionalista e funzionalista, la sua intransigenza comunicativa, il suo autismo nei confronti dei fruitori medi. Molta architettura postmoderna ha cercato di ritrovare la capacità comunicativa perduta attraverso il recupero di linguaggi codificati oppure vernacolari. Questi per un po' di decenni sono sembrati l'unica risposta alla incapacità comunicativa dell'architettura moderna. Ma oggi una serie di capolavori la hanno riconquistata attraverso un linguaggio autonomo, non con pastiche stilistici o forme morte". (Zambelli 2000).

¹⁴ Tali architetti si ritengono appartenenti alla corrente del Decostruttivismo, tendenza affermata in architettura a partire dagli anni Ottanta del Novecento. Si tratta di una particolare interpretazione della costruzione e del progetto come testo, inizialmente ispirata alle formulazioni teoriche del filosofo francese J. Derrida. Tale procedimento è teso a "sfasare" la relazione tradizionale fra forma e significato della lingua naturale dell'architettura. Nel 1986, due anni prima della ratifica ufficiale della nuova tendenza con una mostra al MOMA di New York, gli architetti P. Florian e S. Wierzbowski dell'Università dell'Illinois di Chicago propongono a P. Johnson, potente e carismatico arbitro delle tendenze architettoniche, una mostra che avrebbe dovuto intitolarsi "Perfezione violata: il significato di un frammento architettonico". Dopo due anni di silenzio, Johnson accetta ponendo come condizioni il titolo neutro di "De-constructivist Architecture" e l'esposizione di progetti non realizzati o irrealizzabili quasi a volerne limitare l'importanza. L'enunciazione ufficiale dei caratteri del decostruttivismo si deve all'architetto M. Wigley, curatore della mostra con P. Johnson. Gli architetti espositori sono sette: F. O. Gehry, D. Libeskind, R. Koolhaas, P. Eisenman, Z. M. Hadid, il gruppo Coop Himme(l)blau e B. Tschumi. Comune alla loro ricerca è l'interesse per l'opera dei costruttivisti sovietici degli anni Venti che per primi hanno infranto l'unità, l'equilibrio e la gerarchia della composizione classica per creare una geometria instabile con forme pure disarticolate e decomposte. È questo il precedente storico di quella "destabilizzazione della purezza formale" che gli architetti decostruttivisti esasperano nelle loro opere attuando così un completamento del radicalismo avanguardistico costruttivista. Da ciò scaturisce la cifra "de" anteposta al termine costruttivismo, che sta a indicare la "deviazione" dall'originaria corrente architettonica presa a riferimento.

¹⁵ Antonino Saggio, "La rivoluzione informatica", in *Costruire* n°180, maggio 1998, pp.156-159

¹⁶ D. Libeskind, *Between the Lines*, in *Erweiterung des Berlin Museums mit Abteilung Jüdisches Museum*, Feireiss, Kristin, Berlino 1992

¹⁷ Pezzini Isabella, *Semiotica dei nuovi musei*, cit. pag. 69

¹⁸ La lettura percettiva degli ambienti interni è stata graficizzata in viste prospettiche, elaborate dal modello tridimensionale del museo, determinate simulando punti di vista di un fruitore che percorre tali spazi.

¹⁹ D. Libeskind, *Jewish Museum Berlin*", *G+B Arts International* 2000.

²⁰ I. Pezzini, *Semiotica dei nuovi musei*, cit. p. 75

²¹ Bredekamp H., *Il museo di se stesso* in *Nuova Museologia*, n. 1., 1999.

²² Purini F., *I musei dell'iperconsumo*, in *Ciorra – Tchou* 2006, pag. 51

²³ Vitale G., *Il Museo visibile*, Lupetti editore 2010, Milano

²⁴ Avagnina M., Guccione M., La Pergola S., *Maxxi materia grigia*, Electa, Milano 2010

²⁵ ibidem

²⁶ ibidem

²⁷ Zaha Hadid, estratto della relazione di progetto, in *Casabella* n. 670, 1999

²⁸ ibidem

²⁹ Pezzini I., Cervelli P., *Scene del consumo. Dallo shopping al museo*, Meltemi, Roma 2006

³⁰ Avagnina M., Guccione M., La Pergola S., *Maxxi materia grigia*, op. cit.

³¹ cfr. cap. II par. 3 *Il linguaggio dell'architettura*

³² Avagnina M., Guccione M., La Pergola S., *Maxxi materia grigia*, op. cit.

³³ cfr. cap II, par. 3

³⁴ Zaha Hadid, estratto della relazione di progetto, in *Casabella* n. 670, 1999

³⁵ Zaha Hadid, estratto della relazione di progetto, in *Casabella* n. 670, 1999

³⁶ Capone M., *Movimento dello spazio-spazio del movimento*, tesi di dottorato in Rilievo e Rappresentazione del costruito.

³⁷ Kepes G., *Il Linguaggio della visione*, op.cit.

³⁸ Sgrosso A., *Geometria e progetto*, in *Architettura: disegno e geometria*; A.A.VV. Napoli 1977

³⁹ Tali immagini sono state elaborate sovrapponendo all'immagine reale scattata durante la visita al museo, un'immagine grafica elaborata mediante l'uso di un software, 3D studio Max; per posizionare la camera fittizia nella stessa posizione di quella reale ci si è avvalsi di un comando del software, camera match, che permette mediante l'individuazione di almeno 6 punti corrispondenti, sulla foto e nel modello 3D, di ritrovare la posizione della camera reale e avere la stessa vista nel modello tridimensionale.

Comunicazione **Il Museo Luogo della Comunicazione** Il Museo Luogo della Comunicazione

CAPITOLO IV

I musei virtuali

4.1 Realtà e virtualità: la comunicazione nei musei virtuali

I musei contemporanei, siano essi luoghi reali o virtuali, non sono più intesi come spazi deputati alla conservazione e alla contemplazione delle opere che contengono, ma hanno il compito prioritario di ristabilire il *circuito comunicativo originario*¹, ovvero comunicare l'intenzione dell'autore. Storicamente nato da un'attività in opposizione a tale funzione², lo spazio museale è stato spesso considerato un *decontestualizzatore di opere*³. Affinché il processo comunicativo sia verificato, questa contraddizione, insita nel suo essere contenitore di oggetti, deve essere superata trasformando le opere da semplici segni da analizzare, in segni comunicanti.

Spesso questo problema non è risolto ed il museo non riesce a comunicare. Il museo non può affidare la propria funzione comunicativa ad una fruizione basata sulla pura e semplice contemplazione delle opere, ma deve essere in grado di trasmettere informazioni su di esse agli utenti che entrano in contatto con esso.

A tale scopo sono indispensabili alcuni strumenti di comunicazione, atti a consentire il trasferimento delle conoscenze di cui il museo dispone: uno strumento ritenuto capace di colmare questo gap comunicativo è rappresentato dalle ICT (Information and Communication Technologies), la cui evoluzione apre nuovi ambiti di ricerca in cui la rappresentazione ha il compito di progettare “non il semplice contenitore” delle informazioni ma “la forma da dare ai contenuti”⁴. Antinucci definisce il museo virtuale come la proiezione comunicativa a tutto campo del museo reale.⁵ Ciò significa che il museo virtuale, ha senso solo se offre qualcosa che il museo reale non offre, nel senso che le potenzialità delle tecnologie devono essere finalizzate alla realizzazione di una struttura informativa in grado di far comprendere ad un fruitore comune il significato dell'opera, comprensione che gli sarebbe negata in mancanza della delle conoscenze di base indispensabili per contestualizzare gli oggetti segnici.

Il museo virtuale quindi deve possedere un valore aggiunto rispetto al museo reale che consiste proprio nel riuscire a trasmettere, secondo modalità adeguate alla cultura iconografica contemporanea, il codice per poter comprendere il significato di un'opera .

I sistemi espositivi esistenti nel web sono perlopiù orientati all'analisi e al confronto delle opere, essendo rivolti ad un pubblico dotato di specifiche conoscenze del campo, e non alla spiegazione di esse tramite la restituzione dei loro messaggi.

Il valore aggiunto che dovrebbe essere proprio di applicazioni virtuali, quindi, non appartiene né

alle repliche di musei esistenti, che permettono solo di vedere le opere contenute dal museo senza essere lì fisicamente, né all'archivio-database che, rispecchiando il criterio espositivo enciclopedico, si rivolge ad un pubblico di studiosi e "addetti ai lavori". Affinché tutte le applicazioni virtuali prodotte dal web possano contenere quel valore aggiunto *"la ricerca sulla valorizzazione e fruizione deve smettere di essere "technology driven" e diventare "concept driven". Non deve essere basata, come spesso accade, sullo sviluppo delle tecnologie e delle loro applicazioni, ma è il concetto di fruizione, la sua analisi ed il percorso necessario a renderla possibile, che vanno studiati e sviluppati. A questo scopo la ricerca, oltre che concept driven⁶, deve essere case based, ovvero condotta su casi concreti, che non siano solo dimostrativi delle potenzialità dell'applicazione utilizzata."*⁷

Prima dell'evoluzione delle cosiddette tecnologie ITC, per comunicare tutte le informazioni integrative necessarie alla decodificazione del segno, la modalità di comunicazione generalmente utilizzata dal museo, e tuttora impiegata, è quella verbale. Come più volte sottolineato, in quanto contenitore di oggetti iconici, che siano opere d'arte o di oggetti segnici privi di un valore intrinseco, il codice utilizzato per la trasmissione dei significati è costituito da segni visivi. Pur essendo costituito da segni iconici, non mancano segni verbali, generalmente in forma scritta: spesso infatti accanto alle opere d'arte sono posti dei pannelli esplicativi dell'opera. Tali forme di comunicazione verbale da sempre esistono nei musei ed assolvono alla funzione della decodificazione del messaggio di cui l'oggetto esposto è portatore. La coesistenza di queste due forme comunicative, quella visiva e quella verbale, provoca una difficoltà nel processo conoscitivo del visitatore del museo. In tal senso l'utilizzo di nuove tecnologie, in particolare della realtà virtuale, applicate allo spazio museale possono risolvere tale problema riducendo al minimo la forma verbale, e privilegiando la forma comunicativa visiva.

La realtà virtuale, dal termine latino *virtualis*, potenziale, è una tecnologia elaborata allo scopo di simulare la realtà in modo da ingannare la percezione visiva, in modo cioè da far credere reale quanto rappresentato.

Per chiarezza, il termine "virtuale" va distinto dall'espressione "realtà virtuale", coniata negli anni ottanta da J. Lanier. Il primo, ormai abusato, viene usato genericamente per indicare tutto ciò che non è reale e viene in qualche modo presentato in forma digitalizzata.

In effetti, non si è ancora giunti ad una definizione univoca ed esaustiva di realtà virtuale, dizione usata di volta in volta per definire la tecnologia in se stessa, le sue diverse applicazioni o l'esperienza di immersione sensoriale. E' però possibile delineare almeno la principale proprietà che la distingue dalle altre forme di interazione con il computer: una risposta in "real time" alle modificazioni dell'ambiente introdotte dall'utente. Ciò che la caratterizza è quindi la sensazione psicologica e sensoriale, da parte dell'utente, di poter interagire in modo "naturale" con un ambiente di sintesi nelle sue dimensioni spazio-temporali.

Un'interfaccia grafica connotata da un forte senso di realtà aumenta questa sensazione, caratterizzata da tre elementi:

- immersione: il medium tende a scomparire, l'utente si sente inglobato nell'ambiente virtuale attraverso informazioni multisensoriali che lo estraniavano dal contesto reale;
- presenza: l'utente percepisce l'ambiente e gli oggetti virtuali come reali, questa sensazione è in funzione della qualità e quantità delle modalità sensoriali utilizzate e dell'interattività;
- interattività: è il processo di controllo e di feedback tra l'utente e l'ambiente virtuale che ne consente la navigazione e la manipolazione. Il livello di interattività è determinato dal tempo di intervallo tra l'azione e la risposta, dalla quantità di cambiamenti apportabili all'ambiente e dal tipo di metafora che collega le azioni alle risposte del mondo virtuale.

Ciò si ottiene *“modellando l'ambiente in un computer con i modi che conosciamo della computer grafica esattamente in tre dimensioni; successivamente interviene il programma di realtà virtuale. Il programma di realtà virtuale consiste nel permettere di prendere un punto di vista interno all'ambiente e di cambiarlo istantaneamente, di aggiornarlo istantaneamente. [...] Perché si possa fare questo però bisogna che il computer, in qualche modo, sia in grado di generare la vista di questo ambiente in un tempo brevissimo, perché se io mi sposto, il punto di vista deve essere quello nuovo; il tempo tecnicamente richiesto è come quello del cinema: meno di un quindicesimo di secondo”*⁸.

Il livello e la qualità dell'interazione, che a loro volta determinano il grado di immersione e coinvolgimento, distinguono le due fondamentali tipologie di Realtà Virtuale: quella immersiva (Immersive Virtual Reality) e quella non Immersiva (Desktop Virtual Reality).

Per quanto riguarda la realtà immersiva, tramite l'uso di apposite attrezzature, l'utente viene isolato dall'ambiente fisico reale per essere proiettato in una realtà di sintesi, inducendo la sensazione di essere in un altro luogo, in un "mondo" virtuale appunto. La possibilità di interagire con movimenti di corpo, testa e arti aumenta la sensazione di presenza in quella dimensione.

In questa categoria viene generalmente inserita anche la Third Person V.R., con cui l'utente viene percepito dal computer attraverso un complesso sistema di telecamere, la sua azione nello spazio viene configurata all'interno della macchina attraverso complessi algoritmi.

L'utente non entra dunque nella simulazione ma si vede all'interno di essa attraverso lo schermo del computer.

Con l'espressione "realtà virtuale da scrivania" si intende la simulazione di un ambiente che viene percepito dall'utente attraverso il video, senza alcun tipo di immersione e, dunque senza l'eliminazione della percezione dell'ambiente fisico circostante.

Appartiene a questa la Augmented Reality (AR), che permette di sovrapporre le immagine

generate dal computer a quelle reali aumentandone il contenuto informativo.

Concorde con tale concetto di realtà virtuale è Maldonado, come si evince dalla sua definizione di realtà virtuale: "*per realtà virtuale intendo quella particolare tipologia di realtà simulata in cui l'osservatore può inserirsi interattivamente, con l'aiuto di particolari protesi ottico-tattili-auditive, in un ambiente tridimensionale generato dal computer*"⁹. Con tale definizione Maldonado allude principalmente alla realtà virtuale del tipo immersivo-inclusivo, ossia una realtà in cui l'utente vede dall'interno uno spazio tridimensionale generato dal sistema. Ma in tale definizione rientra anche quella del tipo chiamato di "terza persona", avatar, ossia una realtà in cui l'utente vede dall'esterno la propria immagine interagente in uno spazio tridimensionale. Il concetto di realtà virtuale così definito è vincolante, nel senso che elimina una serie di altre applicazioni di grafica computerizzata che molto spesso sono incluse in tale categoria.

L'esempio più noto di tali applicazioni è quello passeggiare attraverso uno spazio architettonico virtuale, al cui interno, tramite un alter ego virtuale, ci si muove. Molti di questi modelli vengono utilizzati come mezzi di intrattenimento informatico, ossia videogiochi che hanno uno scopo puramente ludico.

La rappresentazione virtuale trova un sempre maggiore impiego nella progettazione, attività propria di discipline quali l'architettura, l'urbanistica, l'ingegneria e il disegno industriale. Negli ultimi anni alcune delle tecnologie usate per creare contesti di realtà virtuale si sono evolute al punto di poter essere usate nel contesto del *design* di prodotto, ma anche di architettura con modalità e risultati tali da giustificare l'introduzione del termine *Virtual Prototyping*. La realtà virtuale non è usata solo come strumento di progettazione ma anche come semplice riproduzione della realtà: applicazioni in tal senso sono state realizzate all'interno di ricerche finalizzate a scopi militari con simulatori di guida per addestrare i piloti d'aerei militari o di carri armati.

L'evoluzione delle ITC e la loro applicazione nello spazio museale, ha determinato una trasformazione delle tradizionali forme di comunicazione. Allo scopo di facilitare il processo cognitivo del visitatore, riducendo al minimo le forme comunicative verbali, tali applicazioni hanno determinato un diffuso utilizzo di audioguide o postazioni multimediali lungo il percorso espositivo. Tali sistemi virtuali devono essere usati ad integrazione della fruizione delle opere e non in sostituzione di esse: postazioni interattive, per esempio, all'interno del museo, devono servire a migliorare la comunicazione delle collezioni o dei singoli oggetti e contribuire a ricostruire un contesto fruitivo dell'opera spesso perduto.

Presso l'area archeologica di Pompei, per esempio, sono state sperimentate soluzioni ancora più avanzate. Si tratta di un piccolo computer che viene consegnato all'utente all'inizio della visita e che consente di fruire dei contenuti secondo i propri interessi. Il piccolo computer rappresenta una sorta di guida audio e video che illustra gli oggetti della collezione. Infatti,

tramite complesse soluzioni tecnologiche, riconosce gli strumenti verso i quali viene orientato, proponendone l'apparato contenutistico. Il visitatore, grazie ad un piccolo monitor, ha la possibilità di accedere a testi, filmati, animazioni e documenti iconografici relativi agli oggetti della collezione.

A tali applicazioni nel corso del tempo si sono affiancate altre più sofisticate con lo scopo di rendere sempre più attiva e partecipativa la funzione del visitatore. Il primo e più classico sistema di rappresentazione digitale in movimento è quello derivato dalla cinematografia classica, ovvero la *sequenza di immagini*¹⁰. In questo caso è negata l'interazione e lo spettatore vede solo quello che è stato programmato nella serie. La quantità di informazioni dipende dalle scelte del disegnatore/regista.

Un ulteriore passo verso la realtà virtuale viene realizzato con la costruzione del modello 3D e della sua animazione, ovvero immagini fotorealistiche precedentemente elaborate, che dà la sensazione di muoversi all'interno del modello elaborato. La possibilità, per esempio, di muoversi nell'ambiente virtuale attraverso percorsi prestabiliti, se da un lato consente di potere percepire gli spazi architettonici anche secondo una dimensione temporale, dall'altro rappresenta una limitazione in quanto l'osservatore *subisce* la passeggiata. Questa limitazione viene superata nel passaggio dall'animazione all'interattività: le dinamiche di fruizione dell'animazione possono avvalersi di nuovi strumenti che permettono di manipolare l'andamento temporale della sequenza di immagini attraverso un'*interazione con la sequenza* e un'*esplorazione interattiva* di un modello tridimensionale. L'osservatore in questo modo ha potere decisionale sul percorso da intraprendere.

Tale campo di azione è strettamente legato alla fruizione all'interno dello schermo del computer, senza estendersi alle sperimentazioni nell'ambito dell'interazione corporea. In questa tipologia si possono inserire i musei virtuali che riproducono quelli reali, in cui è possibile passeggiare virtualmente attraverso le sale e vedere le opere esposte.

Ma la realtà, a cui tutti i sistemi multimediali tendono, non è solo vista, è toccata, odorata, udita: nasce la necessità di simulare tutti gli stimoli, in modo da completare la verosimiglianza della percezione¹¹. In tal senso, applicazioni immersive nella sfera museale sono sporadiche, di contro, il *web* offre diverse applicazioni virtuali, nel senso di non reali, nate con lo scopo di valorizzare i beni culturali.

Numerosi sono i casi di realizzazioni di *cataloghi digitali*, consultabili online. A proposito del significato del catalogo museale, è opportuno riflettere sul brano che chiude il testo di Adalgisa Lugli sulla museologia: "*Occorre ripensare soprattutto al catalogo come a un momento fondamentale in cui il museo conosce se stesso e si rende capace di trasmettere un messaggio [...] Il catalogo è una potente mappa di orientamento che si offre al visitatore, che può andare a cercarsi da solo gli oggetti, e può avere finalmente l'impressione che il museo non sia un unico*

enorme boccone da ingoiare in un attimo, ma un luogo di consuetudine di cui si va di tanto in tanto a vedere una sezione, un'opera".

I cataloghi, spesso disponibili a stampa, tramite una modalità comunicativa di tipo enciclopedica, consentono una ricerca ricorrendo agli indici degli argomenti, dei soggetti, dei nomi, dalla cui bontà dipende la rapidità e la precisione del risultato. Per la realizzazione di un catalogo digitale occorre un progetto complesso e articolato, che vede coinvolte molte professionalità: dagli operatori informatici agli esperti dei contenuti.

Essi costituiscono la materia prima imprescindibile sulla quale costruire un sistema informativo che vuole essere principalmente uno strumento di orientamento.

I testi naturalmente devono essere inseriti in un'apposita banca-dati con campi adeguatamente strutturati per consentire ricerche su uno o più campi.

Tali cataloghi digitali, rispetto a quelli cartacei, hanno lo scopo di creare le basi per lo sviluppo di un vero e proprio sistema integrato di ricerca. E' infatti possibile effettuare una ricerca su argomenti che risiedono in un *database*, o in una federazione di archivi integrati.¹²

L'aggiornamento dell'informazione è un altro aspetto importante nei cataloghi digitali. I contenuti possono essere rivisti facilmente e soprattutto la modifica può essere immediatamente disponibile al fruitore del prodotto. Questo naturalmente quando il catalogo è *on-line*. Nel catalogo digitale gioca un ruolo fondamentale anche la rappresentazione iconica. Ciò è fondamentale nei musei contenitori di opere d'arte, dove il catalogo digitale, oltre a fornire la possibilità di vedere l'immagine dell'oggetto può offrire anche la possibilità di zoomare su di essa e vederne i dettagli o nei casi più evoluti consente l'interazione con i modelli digitali 3D.¹³

Un catalogo digitale, messo in linea, si presta ad essere un importante strumento di scambio, consentendo una stretta collaborazione anche fra istituzioni molto distanti.

Da un lato tali prodotti hanno scopi prevalentemente divulgativi, mentre dall'altro banche dati e archivi on-line si rivolgono prevalentemente ad un pubblico di addetti ai lavori offrendo loro l'opportunità di costruire proprie mappe cognitive¹⁴. Esistono inoltre casi in cui la virtualità è intesa come *replica* del museo reale: *copie virtuali*, ossia riproduzioni di musei reali nella loro totalità, offrono la possibilità di vedere ciascuna sala del museo contenitore, con tutte le opere contenute. L'interfaccia utilizzata è, come detto, la riproduzione virtuale di un museo esistente che consente di accedere ad informazioni di varia natura, come la visualizzazione dell'impianto architettonico, le sale, fino alle opere contenute. Esempi di tale applicazione sono state realizzate, per il Louvre o i Musei Vaticani dove il fruitore può interattivamente vedere l'interno di alcune sale, o solo alcune opere, la cui visualizzazione appare mediante un'immagine e la relativa descrizione. L'evoluzione di tali prodotti consentirà l'interazione con gli oggetti tridimensionali, come nel caso di Europeana.¹⁵ Ancora si trovano esempi di *web museum*, la cui interfaccia è un luogo non esistente ma con caratteristiche architettoniche reali, creato per

diffondere specifici contenuti culturali. Uno dei primi esempi di un museo esistente solo nel web è il MUVA, museo Virtual de Artes El Pais, ovvero il Museo di Arte contemporanea uruguayano, nato nel 1997, a cura di Alicia Haber, in cui l'utente della rete può entrare nel museo e scegliere liberamente il percorso da effettuare, esplorando in questo modo interattivamente il modello tridimensionale. Si tratta in questo caso di un contenitore di tipo tradizionale, nel senso che è un oggetto architettonico, con la sola differenza che tale oggetto non è reale, ma esiste solo virtualmente. Altro esempio particolarmente significativo è rappresentato dal *Virtual Museum of Iraq*, può essere annoverato come web museum. Copia virtuale dell'esistente museo nazionale dell'Iraq, bombardato nel 2003 e successivamente restaurato, per la difficile situazione politica del Paese, può essere visitato solo dagli iracheni: l'utilizzo delle tecnologie multimediali offre quindi la possibilità di accedere virtualmente ad un patrimonio non fruibile in altro modo. La realizzazione di questo web museum ha tuttavia uno scopo comunicativo prioritario che va oltre il "contenitore", in questo caso virtuale, in quanto, oltre a rendere fruibili le opere in esso contenute, ha il compito di diffondere l'identità culturale del popolo iracheno su scala internazionale. Altra applicazione digitale è quella dei musei virtuali, luoghi fisici che non espongono opere ma presentano percorsi virtuali strutturati per comunicare contenuti culturali. Questi sono luoghi fisici che utilizzano sistemi multimediali interattivi. Tali musei, permettono al visitatore, di esplorare interattivamente, e a volte anche in modo immersivo, le ricostruzioni 3D, e presentano durante il percorso interfacce interattive, ologrammi, effetti sensoriali che aumentano una percezione del reale rappresentato. Esempio realizzato ad Ercolano è il MAV, Museo archeologico virtuale, in cui il visitatore, attraverso un percorso virtuale ed immersivo, rivive nelle città di Pompei ed Ercolano prima dell'eruzione pliniana del 79 a.C..

Nell'ambito dei musei virtuali il contenitore è quindi subordinato al contenuto, a cui è affidata la funzione comunicativa, fin quasi a dissolversi perdendo la sua ragion d'essere luogo fisico, per diventare "contenitore virtuale". Tale contenitore può essere uno spazio distrutto, non più esistente o non accessibile, come nel caso del museo dell'Iraq, uno spazio appositamente progettato ma esistente solo virtualmente, come nel caso del MUVA, oppure, un contenitore concettuale, una mappa che consente di accedere alla conoscenza. In tal caso lo scopo prevalente è quello di raccontare e/o spiegare più che mostrare; il messaggio da trasmettere è prevalente e quindi il contenitore fisico perde la sua funzione in quanto luogo dove esporre oggetti reali, si trasforma in un luogo virtuale dove l'informazione si trasforma in conoscenza. Tali contenitori concettuali sono il risultato, per esempio, di applicazioni tecnologiche effettuate in campo archeologico. Anche per tale disciplina le prime applicazioni di realtà virtuale si sono dimostrate prive di contenuti, rappresentando solo attraenti ricostruzioni di scenari passati.

Risulta di particolare importanza riflettere sul fatto che le informazioni archeologiche "sono già di per sé virtuali, perché all'origine sono incomplete, potenziali e soggette a molteplici interpretazioni"¹⁶. Tale definizione si riferisce al concetto di *lacuna*, insito nel reperto archeologico, che rende spesso il significante tale da non permettere una corretta lettura del segno. La difficoltà comunicativa del reperto impone allora un'operazione ricostruttiva mediante l'uso di tecnologie che vengono in aiuto proprio per integrare virtualmente con tali lacune, permettendo così la lettura del segno e quindi la fruizione del bene culturale. Obiettivo dell'archeologia virtuale è infatti quello di rendere accessibile e comunicare al grande pubblico il patrimonio culturale antico attraverso applicazioni tecnologiche caratterizzate sia da un elevato impatto comunicativo e di apprendimento che da una elevata qualità scientifica e di contenuti culturali. Grazie a nuove tecnologie sempre più avanzate è possibile effettuare ricostruzioni virtuali che sostituiscono o integrano il reperto, in grado di supportare il significato dell'originale. Il reperto originale, in molti casi, diventa supporto storico della copia virtuale. In ambito archeologico la ricostruzione virtuale è quasi sempre preferita ad un intervento sull'originale, in quanto, trattandosi di reperti di grandi dimensioni, una ricostruzione dell'originale richiederebbe grandi spazi oltre che spese ingenti: il Pergamonmuseum su citato, è, da questo punto di vista, un caso eccezionale e rappresenta il riferimento storico di questa tipologia di musei.

Caso particolare della Virtual Archaeology è l'Urban Archeology, una subdisciplina dell'archeologia che studia le relazioni tra i ritrovamenti archeologici e le trasformazioni dello spazio urbano. Anche in questo caso il contenitore virtuale è un contenitore concettuale ma nello specifico è il luogo urbano, la città. Il sito urbano rappresenta quindi una mappa cognitiva in grado di trasmettere contenuti culturali che, in questo caso, sono rappresentati dalla storia e dalle trasformazioni subite dal luogo. Un'occasione fornita dall'Urban Archaeology ha rappresentato l'ultimo caso studio di questa ricerca: gli scavi archeologici di Piazza Bovio a Napoli sono stati il pretesto per raccontare la storia del luogo mediante la realizzazione di un progetto comunicativo che prevede l'uso della *Augmented Reality*. Nella sovrapposizione di immagini generate dal computer a quelle reali, con lo scopo di aumentarne il contenuto informativo, risiede uno dei caratteri fondamentali di tale concept elaborato.

4.2 Nuovi codici comunicativi per la fruizione del patrimonio culturale

L'Urban Archaeology è una subdisciplina dell'archeologia in cui il gap comunicativo, caratteristico del reperto è molto più evidente perché i ritrovamenti sono spesso destinati ad essere nascosti per sempre.

Lo studio dell'Archeologia Urbana, delle relazioni tra i ritrovamenti archeologici e le trasformazioni dello spazio urbano, offre l'occasione di sperimentare diverse modalità di

fruizione del patrimonio archeologico finalizzate alla comunicazione del *genius loci*. Infatti, i reperti archeologici in ambito urbano, nascosti, inglobati nella città stratificata o sommersi per la modifica della linea di costa, non possono essere riportati alla luce se non in misura parziale, perché non si può demolire la città contemporanea né prosciugare il mare¹⁷.

Per documentare e soprattutto per rappresentare l'evoluzione dello spazio urbano, l'utilizzo dei digital media non è solo utile, ma indispensabile, in quanto è l'unico modo che consente di definire un nuovo livello di fruizione del patrimonio culturale.

Fruire il bene culturale equivale ad acquisire il significante del segno: è necessario pertanto rendere la forma del significante tale da permetterne la sua corretta lettura. Per rendere comprensibile un segno che presenta difficoltà di lettura, si effettuano operazioni quali restauro, restituzione, ricostruzione o anastilosi. Affinché il fruitore sia messo nelle condizioni di comprendere il messaggio del reperto è possibile effettuare restituzioni virtuali dell'oggetto originario, attraverso l'uso di tecnologie in modo da distinguere sempre l'oggetto dalla sua storia, il dato certo dall'ipotesi ricostruttiva. Obiettivo della restituzione non è infatti la copia dell'originale, ma una forma del significante sufficiente a far capire il significato. Bisogna quindi individuare i tratti pertinenti della forma del significante, ovvero i requisiti distintivi la cui variazione determinerebbe un diverso significato. Chiarito l'obiettivo dell'operazione ricostruttiva, questa può effettuarsi in vari modi: si può intervenire sull'originale o, grazie a tecniche sempre più avanzate, su un suo simulacro. Trattandosi di un segno, ciò che conta è la correttezza della interpretazione del messaggio e non il suo supporto materiale. Si può intervenire direttamente sull'originale, come spesso avviene nel caso di sculture o dipinti, in modo da distinguere chiaramente la reintegrazione dal reperto, ma, quando le mancanze sono molto estese e quanto si deve ricostruire è molto superiore a quanto resta, non ha molto senso reintegrare, in quanto viene a mancare la superiorità percettiva dell'originale. E' in questi casi, tipici dell'archeologia, che la realtà virtuale può essere utilmente utilizzata.

Da un punto di vista teorico, la definizione di una metodologia comunicativa finalizzata alla valorizzazione del patrimonio culturale si basa sull'analisi delle fonti, sull'acquisizione e sull'elaborazione dei dati e si avvale dei principi della teoria della comunicazione.

Tradizionalmente l'obiettivo di un progetto di comunicazione è quello di trasferire informazione da un emittitore ad un ricevitore utilizzando un codice ed un medium e, affinché la comunicazione sia efficace, è necessario che il ricevitore conosca il codice, cioè l'insieme di tutti i segni portatori di significati¹⁸.

A questo punto allora risulta importante capire *come* tale comunicazione possa avvenire, ovvero, trattandosi di *oggetti virtuali*, quali codici comunicativi adottare.

Innanzitutto, attraverso questi strumenti di comunicazione virtuale la trasmissione non è più di tipo lineare, nel senso che l'emittente che comunica il messaggio è il luogo virtuale, e i due

soggetti tra cui avveniva la comunicazione, emittente e ricevente, non sono più nettamente distinti in quanto il fruitore di un'informazione può diventare emittente di un altro messaggio.

Tale possibilità deriva dal fatto che il *web* di ultima generazione si basa sul principio di partecipazione alla costruzione del sapere¹⁹.

Nonostante il profondo mutamento del contesto comunicativo, che ha di fatto annullato la differenza tra *emittente* e *ricevitore*, resta comunque la necessità di stabilire una corrispondenza tra *segno* e *significato*, attraverso un *codice* che renda possibile la comunicazione.

Anche se le opere museali sono segni iconici, il cui significato in una prima analisi potrebbe apparire evidente, fanno sempre parte di un codice e quindi devono essere interpretati: da ciò deriva la necessità di definire un nuovo codice per la comunicazione dei beni culturali adeguato al contesto comunicativo che si sta delineando grazie alla rete, e diffonderne le regole sintattiche o semantiche che consentono di vedere nel *segno* il *significato*.

Tradizionalmente la definizione del codice precede la progettazione dell'azione comunicativa, ma con l'uso di nuove tecnologie digitali questo ordine si sovverte in quanto la comunicazione non è più esclusivamente *asincrona*²⁰, poiché il *ricevitore* e l'*emettitore* possono interagire²¹.

Ed è proprio nella definizione del codice che la rappresentazione svolge un ruolo fondamentale sia quando si progettano le interfacce grafiche che consentono l'accesso e l'interazione con i sistemi informativi, ma soprattutto quando la comunicazione avviene utilizzando come interfaccia modelli tridimensionali con cui è possibile creare diversi livelli di interazione.

La scelta dei segni da utilizzare deve essere fatta, dunque, in funzione del potenziale ricevitore in modo che il significato sia trasmesso correttamente, per non commettere l'errore di utilizzare un codice segreto e trasmettere così il messaggio solo a chi lo conosce già.²²

La comunicazione deve rispettare il processo cognitivo che presuppone, quindi, il riconoscimento dei segni in relazione a conoscenze precedentemente acquisite.

Nel caso del patrimonio culturale il segno è sempre iconico e le informazioni integrative necessarie per la comprensione del segno sono tradizionalmente trasmesse utilizzando segni linguistici in forma scritta o orale.²³ Nel primo caso si ottiene uno stress comunicativo in quanto il ricevitore è costretto a decodificare contemporaneamente due segni, quello iconico e quello verbale, ed è quindi costretto a leggere o a guardare, passando da una modalità cognitiva analitica ad una gestaltica ed il risultato è generalmente l'abbandono di uno dei due sistemi cognitivi. Naturalmente, il conflitto si riduce se l'informazione linguistica è trasmessa oralmente e si elimina se si utilizza un linguaggio prevalentemente visivo, riducendo al minimo i commenti scritti²⁴.

Dunque, da un punto di vista teorico, per ottenere un sistema comunicativo efficace destinato ad un pubblico ampio, non necessariamente specializzato, è preferibile utilizzare un codice iconico.

Il mezzo visivo, o audio-visivo, è una forma di comunicazione molto più efficace di quella linguistica, soprattutto se scritta.

Come afferma Antinucci, *"il visivo si spiega con il visivo"*²⁵: la traduzione in parole di codici ed informazioni espresse nel mezzo visivo risulta gravosa per il destinatario in quanto tale riformulazione tende a scatenare conflitti cognitivi nel momento in cui richiede di alternare la modalità di processing cognitivo.

Per rendere chiaro il messaggio fondamentale è conoscere e analizzare il messaggio da trasmettere, scomporlo nelle diverse componenti, e scegliere il medium in relazione al contenuto ed al destinatario. Da queste considerazioni per costruire una mappa cognitiva adatta al caso oggetto di studio si è ritenuto opportuno utilizzare la sequenza filmica, limitando al minimo la componente linguistica e subordinandola a quella iconica. *"Il video si rivela uno strumento molto versatile per rappresentare l'archeologia urbana proprio in quanto offre la possibilità di mettere in relazione elementi reali con ricostruzioni virtuali e consente di rappresentare il tempo, ponendosi così un eccezionale mezzo espressivo per comunicare la storia del luogo"*²⁶.

Inoltre l'utilizzo dei modelli digitali consente di colmare il gap comunicativo insito nei reperti archeologici in quanto privi di parti più o meno fondamentali per la loro comprensione.

Nel caso dell'archeologia urbana al problema della ricostruzione del singolo oggetto si aggiunge quello della contestualizzazione dei reperti e quindi della rappresentazione del paesaggio archeologico non più fruibile.

L'utilizzo dei media digitali offre nuove possibilità per realizzare queste rappresentazioni e per costruire prodotti comunicativi con finalità culturali e non semplicemente ludiche che consentano non solo di raccontare la storia del luogo ma di trasmettere un contenuto culturale. Rifuggendo dalla spettacolarizzazione che in alcuni casi allontana dal reperto e dal luogo, la questione fondamentale da affrontare diventa quindi quella del codice figurativo da utilizzare più che della tecnologia di cui servirsi.

Dunque, la tecnologia a servizio dell'informazione e non viceversa, come spesso accade quando la storia si riduce ad un semplice pretesto per sperimentare tecniche e tecnologie innovative. Bisogna sempre anteporre il contenuto e soprattutto il destinatario del concept comunicativo con l'obiettivo di stimolare la conoscenza, per giungere ad un progetto che sia comunicativo non solo nelle intenzioni.

Tale progetto, comunque, vuole essere un esempio di metodologia da applicare più che un semplice contenitore di informazioni. Si potrebbe pensare di inserirlo in un progetto di più vaste dimensioni che racconti la storia della città in cui tutte le parti sono collegate e comunicano tra loro. Nata come occasione di studio di una parte della città, potrebbe essere inserita all'interno di una struttura di reti museali in grado di raccontare la storia, ovvero produrre conoscenze.

L'uso di tecnologie avanzate per la creazione di realtà virtuali²⁷ non deve essere, come è stato

finora, lo scopo della fruizione dell'opera ma deve essere uno strumento per consentire la diffusione della conoscenza.

4.3 Il percorso nella storia: gli scavi di Piazza Bovio a Napoli

Un progetto di comunicazione che ha lo scopo di valorizzare il patrimonio culturale deve essere strutturato in modo che l'informazione raggiunga correttamente il ricevente e che i resti possano comunicare il contenuto culturale di cui sono portatori. Considerando il binomio contenitore/contenuto, al contenitore fisico si sostituisce un contenitore virtuale e la comunicazione è affidata prevalentemente al contenuto. L'evoluzione delle ITC, come si è visto, ha comportato una trasformazione delle forme comunicative del museo. In particolare l'utilizzo delle tecnologie digitali consente di ricostruire modelli 3D che rispetto ad immagini bidimensionali posseggono le caratteristiche di immersività e interattività, aprendo nuove prospettive nel campo della ricerca archeologica e ponendo nuove questioni relativamente alla rappresentazione dei reperti archeologici e dello spazio urbano

L'utilizzo delle nuove tecnologie per l'elaborazione dell'immagine e la costruzione di modelli consente di definire strutture comunicative in grado di rendere fruibile ciò che in realtà non lo è più, come i paesaggi storici, e di andare oltre la realtà fisica del contesto esistente per ricostruirne il suo sviluppo.

Un'applicazione interessante a tal proposito è quella dell'archeologia urbana, in cui il contenitore concettuale è rappresentato dalla città che comunica la storia del luogo.

Un caso emblematico si è verificato in occasione della costruzione della linea 1 della metropolitana di Napoli: le ampie aree di scavo hanno offerto la possibilità di indagare siti difficilmente analizzabili altrimenti. Dal 2003 gli scavi archeologici hanno affiancato i lavori per la costruzione della metropolitana e i ritrovamenti hanno consentito di verificare e correggere le interpretazioni degli studiosi circa lo sviluppo dello spazio urbano.

Napoli è una città costruita su se stessa in cui la complessa stratigrafia nell'ambito del centro storico ha continuamente indotto gli studiosi a confrontare le loro teorie con le scoperte fatte nel tempo: in alcuni casi i ritrovamenti hanno confermato queste teorie ed in altri contraddette, ma in ogni caso hanno acceso il dibattito culturale ponendo una questione sul come comunicare il complesso lavoro degli archeologi.²⁸

Nel caso specifico offerto dalle indagini realizzate per la costruzione della stazione della linea 1 di Piazza Bovio sono stati rinvenuti i resti di una fortificazione di epoca bizantina addossati ad un muro di epoca precedente ed un complesso di edifici che si affacciavano sull'antico porto. I lavori infrastrutturali hanno consentito di indagare la stratificazione del sito nella sua interezza e

di ricostruire l'evoluzione confrontando i recenti ritrovamenti con le altre fonti disponibili, in particolare si è potuta ricostruire la morfologia della linea di costa.²⁹

Il primo passo per realizzare un progetto di comunicazione con lo scopo di definire un nuovo livello di fruizione dell'archeologia urbana è la definizione del contenuto e, quindi, in questo caso, l'analisi di tutte le fonti disponibili per ricostruire il processo di trasformazione subito dall'area oggetto di studio. La necessità di tale progetto nasce dal fatto che i reperti archeologici sono, nella maggior parte dei casi, destinati ad essere rimossi dal sito di ritrovamento o nascosti di nuovo, non riescono da soli a raccontare la storia del sito. In essi, proprio per questo motivo, è molto più evidente che in altri segni, il gap comunicativo, a meno che non si provveda ad una ricostruzione in situ. Primo passo per la costruzione di un concept comunicativo che racconti la storia del reperto in particolare, e del sito in generale, è la verifica delle fonti disponibili con i ritrovamenti effettuati.

Secondo le ipotesi³⁰, formulate dal gruppo di archeologi diretto dalla dott. Giampaola, l'area nell'antichità era occupata dal mare e ricadeva all'interno di un insenatura probabilmente utilizzata come approdo. In epoca tardoantica, la modifica della linea di costa trasforma il sito in una spiaggia su cui si è ipotizzato lo sviluppo di un quartiere artigianale. In epoca bizantina la città diventa fortificata e parte del sistema difensivo ricade in quest'area, mentre, al di fuori della cinta muraria, sorgono una serie di manufatti probabilmente utilizzati come magazzini. Il luogo è, dunque, oggetto di trasformazioni continue, e nel XII secolo si costruisce un nuovo quartiere che nonostante le numerose trasformazioni lascia pressoché invariato il tessuto urbano preesistente che sarà completamente modificato solo nell'Ottocento dall'intervento del Risanamento.

I lavori per la delocalizzazione dei sottoservizi in corrispondenza della scala di uscita della stazione, prevista in progetto proprio davanti l'edificio della Borsa, hanno consentito il ritrovamento di frammenti del muro di fortificazione, di una torre probabilmente parte integrante del sistema difensivo di epoca bizantina ed un complesso edilizio stratificato, risalente al VII sec d.C., che all'epoca si trovava in prossimità della linea di costa, appena fuori le mura.

I resti della torre bizantina emersi sono stati rimossi per un'impossibilità tecnica di modifica della posizione della scala di uscita. La torre, a pianta quadrangolare, era stata realizzata con materiali di spoglio, che in parte consistevano in blocchi quadrangolari in trachite ed in parte con elementi in marmo bianco di Luni: si tratta di due frammenti di uno stesso fregio-architrave con decorazione figurata, un capitello e una colonna di tre quarti, ed infine alcune schegge di una stessa cornice. Dallo studio del sistema di fissaggio, gli archeologi hanno ipotizzato che tutti i pezzi facessero parte del rivestimento di uno stesso manufatto, il cui nucleo interno poteva essere composto da blocchi di trachite, probabilmente gli stessi blocchi in parte riutilizzati per la costruzione della torre. Altre considerazioni di natura stilistica ed iconografica hanno invece consentito di ipotizzare la tipologia architettonica che, dall'analisi dell'apparato decorativo,

sembra essere tipica di un arco onorario di età severiana. L'ipotesi ricostruttiva dell'arco di trionfo è stata quindi elaborata dagli studiosi sulla base delle colonne e del capitello che hanno consentito di calcolare le misure dell'ordine.

Le ipotesi ricostruttive elaborate dagli archeologi sono state basate sul confronto di questi ritrovamenti con le fonti e i risultati di scavi precedentemente condotti, soprattutto a seguito degli interventi del Risanamento. Da questi studi emerge che l'area dell'attuale piazza Bovio era originariamente occupata dal mare e ricadeva nell'insenatura di una zona subpianeggiante compresa tra i due insediamenti più antichi di Partenope e Neapolis. Dal V sec a.C. la città è fortificata, e le mura, secondo l'ipotesi di Mario Napoli, correvano nell'area oggetto di studio a monte di Corso Umberto e Piazza Bovio e probabilmente furono inglobate nelle fortificazioni di epoca bizantina rinvenute in occasione dei recenti scavi della Metropolitana.

Durante lo smontaggio della torre bizantina sono stati rinvenuti alcuni frammenti marmorei collocati con il lato liscio a vista nel paramento esterno e il lato decorato inglobato nel nucleo cementizio. Tali frammenti, secondo la ricostruzione di G. Cavalieri Manasse e H. von Hesberg, facevano parte di un arco onorario di età severiana, eretto intorno al III sec d.C. in prossimità della torre a ridosso dell'insenatura portuale esistente. L'arco, secondo questa ipotesi, era parte di un sistema monumentale costiero che dalla fine del sec IV e gli inizi del sec V d.C. subisce un declino dovuto al processo di impaludamento ed al successivo insabbiamento che durante il sec VI d.C. produce l'avanzamento della linea di costa. Gli edifici monumentali sono quindi in questo periodo abbandonati e successivamente diventano oggetto di spoglio per essere probabilmente utilizzati in epoca bizantina per il restauro del sistema difensivo.

A questo periodo è attribuibile il grande complesso edilizio dei magazzini, rinvenuto durante gli scavi della metropolitana, che testimonia il processo di urbanizzazione dell'area litoranea a partire dal VII sec d.C. fino all'impaludamento che, fra il X e l'XI sec d. C., crea le condizioni per lo sviluppo di un tessuto urbano completamente separato da quello sottostante.

La collocazione dell'arco in prossimità della torre bizantina scaturisce invece da altre considerazioni che, in base ai ritrovamenti del fondaco Marramarra e all'eventuale esistenza di un altro arco dedicato a Domiziano, fanno supporre la presenza di un sistema monumentale litoraneo di cui l'arco poteva far parte. La collocazione planimetrica dell'arco è quindi incerta, come è incerta l'ipotesi ricostruttiva a meno dei reperti realmente rinvenuti, incertezza che nel progetto del concept per la comunicazione si è ritenuto prioritario rendere esplicita.³¹

I frammenti, unica testimonianza reale dell'arco, sono stati riportati alla luce a seguito della rimozione della torre bizantina durante i lavori della Metropolitana che hanno consentito di documentare l'esistenza di un sistema di fortificazione stratificato in prossimità della zona costiera composto in questo tratto dalla torre, risalente al VII sec d.C., addossata ad un tratto di mura più antico. La restante parte dell'elevato della torre è realizzata con conci di tufo di medie

dimensioni legati con uno spesso strato di malta. La cortina meridionale, conservata per una larghezza massima di circa m 2,30 ed un'altezza di m. 1,80 corrispondente ai primi due filari dell'elevato, è realizzata con blocchi di pietra lavica squadrati. La tecnica costruttiva della torre, realizzata con *spolia*, trova confronti con strutture di fortificazione analoghe e coeve rinvenute in Italia³². Immediatamente all'esterno della torre, a ridosso della cortina occidentale, corre una strada con allineamento nord-sud larga circa m 1,70 e presenta al margine una canaletta di deflusso delle acque.

Altra importante scoperta legata agli scavi di piazza Bovio è quella relativa al ritrovamento del complesso edilizio dei magazzini, risalente al VII sec d.C., posizionato all'esterno della fortificazione di epoca bizantina a cui era collegato tramite un percorso che fronteggiava il fronte meridionale e quello occidentale per poi ricongiungersi al tracciato viario rinvenuto in prossimità delle mura e della torre.

Gli scavi della Metropolitana hanno fornito, quindi, un'occasione unica per effettuare indagini di archeologia urbana e formulare nuove ipotesi circa lo sviluppo dell'area in esame in relazione al contesto urbano, ma per non vanificare il senso della scoperta, il cui interesse rischia di restare vivo solo per gli studiosi, è fondamentale definire un progetto di comunicazione che consenta di fruire i reperti.

A seguito dello smontaggio, i frammenti marmorei sono stati esposti in una mostra temporanea nel Museo Archeologico di Napoli, dove queste ipotesi ricostruttive sono state rappresentate al pubblico con immagini bidimensionali in proiezione ortogonale o prospettica accompagnate da testi descrittivi. Ma sicuramente integrare il lavoro fatto dagli archeologi attraverso l'uso di tecniche digitali in grado di raccontare la storia del luogo, mediante immagini visive non solo statiche, ma con una sequenza filmica, si potrebbe giungere ad una maggiore consapevolezza delle trasformazioni subite nel tempo dal sito e quindi ad un progetto di comunicazione che consenta la fruizione delle opere.³³

Nel momento in cui si deve costruire un progetto comunicativo, una volta verificate le ipotesi ricostruttive formulate dagli studiosi, fondamentale questione riguarda il *come* rendere evidente la differenza tra l'ipotesi e la realtà nella visualizzazione del modello 3D. Uno degli obiettivi della ricerca è quindi quello di individuare un codice per rappresentare l'incertezza, rappresentazione che dovrà consentire l'accesso al contenuto culturale da comunicare. L'utilizzo dei modelli 3D consente di ricostruire in ambiente virtuale le parti mancanti e di contestualizzare i reperti rendendoli così leggibili, in questo modo si forniscono tutte le informazioni aggiuntive necessarie per intraprendere un percorso cognitivo basato prevalentemente su un linguaggio visivo privo di conflitti.

L'operazione ricostruttiva è, dunque, fondamentale per comprendere il significato dei reperti archeologici e il problema fondamentale diventa quello di definire cosa ricostruire e soprattutto

come realizzare questa ricostruzione. Nel caso dell'archeologia urbana il problema si complica ulteriormente perché non è sufficiente ricostruire l'oggetto, ma dobbiamo comunicare il processo di trasformazione subito dai frammenti che sono spesso inglobati all'interno di nuovi prodotti e diventa quindi prioritario individuare il modo per rendere evidente le relazioni tra le parti in questo processo di trasformazione³⁴.

Da un punto di vista teorico, la possibilità di ricostruire il segno è basata sull'analisi delle fonti e sulla formulazione di ipotesi che non distorcano il significato. Lavorando sul modello è possibile rappresentare le diverse ipotesi ricostruttive esprimendo l'incertezza dell'interpretazione e, ibridando le diverse tecniche di rappresentazione, si possono eliminare progressivamente le stratificazioni che nel tempo hanno determinato l'attuale configurazione di un sito. In questo caso la virtualità è una scelta strategica che può incrementare significativamente il valore del patrimonio archeologico, purché l'operazione ricostruttiva sia realizzata non a scopo puramente ludico e nel rispetto dei principi fondamentali della psicologia cognitiva. L'apparato cognitivo, infatti, opera in due modalità diverse: una detta senso-motoria (o percettivo-visiva), in cui gli stimoli vengono processati dall'azione congiunta della percezione e della modifica che su di essa produce l'azione motoria, e l'altra detta simbolico-ricostruttiva che processa gli stimoli mentalmente interiorizzandoli. Le due modalità difficilmente coesistono in un approccio di apprendimento. Esempio di tale difficoltà si ha nel momento in cui, in una mostra o un museo, vengono offerti lunghi testi scritti esplicativi dell'opera.

E' per tale motivo che nella costruzione del progetto comunicativo, tra i vari strumenti per raccontare la storia del luogo, la scelta è ricaduta su una sequenza filmica, che consente di rappresentare non solo lo spazio ma anche il tempo.

Fondamentale nella realizzazione del nostro progetto è l'uso di immagini reali: affinché il messaggio possa facilmente raggiungere un pubblico ampio la comunicazione visiva avviene individuando alcune immagini chiave immediatamente decodificabili. Le immagini di partenza sono, quindi, generalmente fotografiche, proprio perché non richiedono per la loro comprensione la conoscenza di un codice specifico. Ma l'uso delle immagini grafiche dei reperti sovrapposte alle immagini reali è un fattore innovativo: solitamente le ricostruzioni virtuali di reperti archeologici sono sempre decontestualizzate. La necessità di rendere sempre contestualizzato il reperto nella città attuale, favorisce una migliore comprensione da parte del fruitore. Nella realizzazione della sequenza filmica, il percorso cognitivo inizia infatti dall'immagine satellitare della città contemporanea su cui si costruisce la "mappa cognitiva" e, dal presente al passato, si ripercorrono le tappe fondamentali che hanno determinato l'immagine del luogo. A tali immagini fotografiche satellitari si sovrappongono poi i modelli grafici, in modo da contestualizzare sempre nella città attuale il segno del passato.

Dall'attuale configurazione della piazza si costruisce un percorso a ritroso nel tempo, in cui i segni grafici si sovrappongono alle immagini fotografiche diventando agevolmente decodificabili³⁵.

Attraverso la sequenza filmica dall'immagine della piazza prima e durante i lavori della metropolitana si passa alla configurazione attuale, si torna indietro nel tempo rendendo esplicite le trasformazioni utilizzando segni inequivocabilmente leggibili.

Attraverso la tecnica del fotomontaggio, si sono sovrapposti il tracciato urbano contemporaneo con quello di alcune cartografie storiche, fino ad arrivare a quelle prodotte per il Risanamento³⁶ verificando le trasformazioni che sono avvenute nel sito.

Ritornando alla configurazione attuale della piazza, si sono poi posizionati i reperti ritrovati nella loro quota e posizione originaria e poi si è passati all'elaborazione delle ricostruzioni.

L'utilizzo del virtuale diventa il mezzo espressivo fondamentale per rappresentare le lacune. Tenendo sempre presente la volontà di rappresentare l'incertezza differenziandola dal reperto reale, i frammenti marmorei ritrovati nella torre bizantina vengono rappresentati e visualizzati realisticamente nel modello 3D, mentre con la trasparenza si è rappresentato la *materia incerta* per rendere visibile l'invisibile. Il modello 3D dell'arco è visualizzato per gradi, in modo da ripercorrere tutto il processo che dai reperti consente di formulare un'ipotesi che è visualizzata in modo foto realistico solo nella fase finale. Stessa metodologia è stata realizzata per la ricostruzione dei magazzini ed il sistema di fortificazione di epoca bizantina. Lo scopo di questa ricerca è la realizzazione di un progetto comunicativo che raccontasse la storia del sito napoletano trasmettendo quel valore aggiunto di cui parla Antinucci. Valore aggiunto che diventa proprio del progetto comunicativo grazie allo strumento della rappresentazione che, se ben usato, permette una fruizione dell'opera o del reperto consapevole, ovvero consente al fruitore comune di distinguere il certo dall'incerto.

Note

- ¹ Antinucci F., *Comunicare nel museo*, op. cit. p.48
- ² Il museo nasce come contenitore di oggetti, in cui le opere, esposte per un pubblico colto secondo un criterio tassonomico, sono considerate segni da analizzare e non segni comunicanti.
- ³ Antinucci F., op. cit. p. 36
- ⁴ cfr. Cirafici A., *Mappe e dintorni, Geografie della Comunicazione*, in C. GAMBARDELLA, a cura di, *Le Vie Dei Mercanti, Rappresentare la Conoscenza*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2010, pp. 90-108.
- ⁵ Antinucci F., *Musei Virtuali*, editori Laterza, Bari, 2007, p. 115
- ⁶ Definire una ricerca *concept driven* significa realizzare un progetto di comunicazione in cui la tecnologia applicata deve essere solo uno strumento per la realizzazione del prodotto virtuale, e non, come spesso accade, considerare la realizzazione di tale prodotto un'occasione per verificare le potenzialità delle tecnologie utilizzate.
- ⁷ op. cit., p. 82
- ⁸ Antinucci F., op. cit.
- ⁹ Maldonado T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano 1993, p. 48
- ¹⁰ Auriemma E., *Animazione e interazione nella rappresentazione digitale*, in De Carlo L., a cura di, *Informatica e fondamenti scientifici della rappresentazione*, Gangemi editore, Roma 2007
- ¹¹ Capone M., *Movimento dello spazio-spazio del movimento*, tesi di dottorato in Rilievo e Rappresentazione del costruito.
- ¹² Un altro valore aggiunto riguarda l'indicizzazione. Possono essere creati, grazie ad appositi campi strutturati, un grande numero di indici che aiutano nella ricerca dell'informazione. Possiamo infatti avere un indice per autore, uno per genere, uno per denominazione dell'oggetto, e così via. E questi indici possono essere incrociati fra loro.
- ¹³ Questo è il caso di Europeana, biblioteca digitale che consente di interagire con il modello tridimensionale dell'oggetto cercato.
- ¹⁴ cfr. Capone M., *Virtual Cultural Heritage. Nuovi codici comunicativi per la fruizione dei beni culturali*, in Gambardella C., a cura di, *Le vie dei Mercanti. Med townscape and heritage knowledge factory*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2011, pp. 443-450.
- ¹⁵ Europeana è una biblioteca digitale europea, che riunisce contributi, digitalizzati da diverse istituzioni in 23 lingue, quali libri, film, dipinti, mappe, manoscritti ed archivi.
- ¹⁶ Forte-Beltrami, *Archeologia e calcolatori*, 2000
- ¹⁷ Capone M., op. cit.
- ¹⁸ cfr. Antinucci F., *Comunicare ne museo*, op. cit.
- ¹⁹ Un modello partecipativo del bene culturale è rappresentato da Wikipedia, o Europeana, una biblioteca digitale europea fondata sul principio della condivisione di conoscenze.
- ²⁰ cfr. cap II, la comunicazione *sincrona* avviene quando gli interlocutori sono presenti nello stesso tempo e nello stesso luogo e possono interagire in tempo reale; quella *asincrona*, quando l'emissione e la ricezione del messaggio non avvengono nello stesso momento, ma la seconda è differita rispetto alla prima.
- ²¹ cfr. Capone M., *Virtual Cultural Heritage. Nuovi codici comunicativi per la fruizione dei beni culturali* op. cit. p. 448
- ²² ibidem
- ²³ ibidem
- ²⁴ ibidem
- ²⁵ Antinucci F., op. cit. p.
- ²⁶ Capone M., *Archeologia urbana. Rappresentare l'incertezza: gli scavi archeologici di Piazza Bovio a Napoli*, op. cit.
- ²⁷ In tal caso per realtà virtuale si intende uno spazio non reale, non fisico, la cui fruizione non è affatto immersiva ma è limitata alla sfera della percezione visiva.
- ²⁸ Capone M., op. cit.
- ²⁹ Giampaola D., *Napoli. La città e il mare*, Electa, 2010
- ³⁰ ibidem
- ³¹ Capone M., op. cit.
- ³² Giampaola D., op. cit. p. 52
- ³³ Capone M., *Virtual Cultural Heritage. Nuovi codici comunicativi per la fruizione dei beni culturali*, op. cit.
- ³⁴ Capone M., *Archeologia urbana. Rappresentare l'incertezza: gli scavi archeologici di Piazza Bovio a Napoli*, in Garagnani S., Mingucci R, a cura di, *Disegnare con*, 2011
- ³⁵ Capone M., op. cit.
- ³⁶ Con il nome di Risanamento ci si riferisce al grande intervento urbanistico che mutò radicalmente e definitivamente il volto della maggior parte dei quartieri storici della città di Napoli, in alcuni casi (quartieri Chiaia, Pendino, Porto, Mercato, Vicaria) sostituendo quasi totalmente le preesistenze (talvolta anche di gran valore storico o artistico) con nuovi edifici, nuove piazze, nuove strade. L'intervento, ipotizzato sin dalla metà dell'Ottocento, fu portato a compimento a seguito di una gravissima epidemia di colera, avvenuta nel 1884. Sotto la spinta del sindaco di allora, Nicola Amore, nel 1885 fu approvata la *Legge per il risanamento della città di Napoli* e il 15 dicembre 1888 venne fondata la Società pel Risanamento di Napoli (confluì dopo varie vicissitudini nella Risanamento S.p.A.): allo scopo di risolvere il problema del degrado di alcune zone della città che era stato, secondo il sindaco Amore, la principale causa del diffondersi del colera. Si decise l'abbattimento di numerosi edifici per fare posto al corso Umberto, e alle piazze Nicola Amore (piazza Quattro Palazzi) e Giovanni Bovio (piazza Borsa) e alla Galleria Umberto I. In realtà alle spalle dei grandi palazzi umbertini la situazione rimase immutata: essi infatti servirono a nascondere il degrado e la povertà di quei rioni piuttosto che a risolverne i problemi.

BIBLIOGRAFIA

Sul collezionismo ed evoluzione del concetto di museo

BARRENECHE Raul A., *New Museums*, Phaidon, London 2005

BASSO PERESSUT Luca, *Musei: Architetture 1990-2000*, Federico Motta editore, Milano 1999

BASSO PERESSUT Luca, *I luoghi del museo: tipo e forma tra tradizione e innovazione*, Edizione Riuniti, Roma 1985

BASSO PERESSUT Luca, *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn.*, Lybra Immagine, Milano 2005

BERTUGLIA Sergio, BERTUGLIA Francesca, MAGNAGHI Agostino, *Il museo tra reale e virtuale*, Ed Riuniti, Roma 1999

BRAWNE Michael, *Spazi interni del museo*, Edizioni di Comunità, Milano 1983

EMILIANI A., *I musei*, Touring Club Italiano, Milano 1980

FIORILLO Ciro, *Musei e museografia*, Arte tipografica, Napoli 1994

JALLA Daniele, *Il museo contemporaneo. Introduzione al nuovo sistema museale italiano*, Utet, Torino 2003

LEGGIERI Vincenzo, *La città come un museo e il museo come una città*, Cuen, Napoli 2002

MARANI P., PAVONI R., *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio editori, Venezia 2006

MOTTOLA MOLFINO A., *Il libro dei musei*, Umberto Allemandi e& C., Torino 1991

PIVA Antonio, *Lo spazio del museo. Proposte per l'arte contemporanea in Europa*, Saggi Marsilio, Venezia 1993

PIVA Antonio, *La costruzione del museo contemporaneo. Gli spazi della memoria e del lavoro*, Jaka Book, Venezia 1991

PIVA Antonio, *Musei 2000: alla ricerca di una identità*, Marsilio editore, Venezia 1995

POMIAN, K., *Collezionisti, amatori e curiosi. Parigi-Venezia XVI-XVIII secolo*, Il Saggiatore, Milano 1989.

SALERNO Luigi, voce "Musei e Collezioni" in Enciclopedia Universale dell'Arte, Istituto Geografico De Agostini, Novara 1982, vol. IX

SANNA Francesca, *Il museo. Dalle collezioni antiche alle esposizioni multimediali*, edizione Edes, Sassari 2006

VAROSIO Federica (a cura di), *Musei d'arte e di architettura*, Atti della giornata di studio organizzata a Venezia dalla Fondazione S.S.A.V. il 20/12/2002, Bruno Mondatori, Milano 2004

VITALE Giovanna, *Il museo visibile*, Lupetti editore, Milano 2009

Sulla comunicazione, percezione visiva e semiotica

AMODIO Luigi, *La comunicare nei musei*, Editore Cuen, Napoli 2008

ANCONA L., *Dinamica della percezione*, Edizioni scientifiche e tecniche Mondatori, Milano 1972

ANTINUCCI Francesco, *Comunicare nel museo*, Editori Laterza, Bari 2004

ARNEHIM Rudolph, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 1962

CALABRESE Omar, *Breve storia della semiotica*, ed. Feltrinelli, Milano 2001

DE FUSCO Renato, *Architettura come mass medium. Note per una semiologia architettonica*, Edizioni Dedalo, Bari 2005

DE RUBERTIS Roberto, *Progetto e percezione*, Officina edizioni, Roma 1971

DE RUBERTIS Roberto, *Percezione e comunicazione visiva dell'architettura*, Officina edizioni, Roma 2001

DE RUBERTIS Roberto, *Il disegno dell'architettura*, Carocci edizioni, Roma 2005

ECO Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1995

GENSINI Stefano, *Manuale della comunicazione*, Carocci edizioni, Roma 1999

GIBSON J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979 (1986), Trad. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna, 1999

GREGORY R. L., *Le illusioni ottiche*, Le Scienze, 1969

KEPES G., *Il linguaggio della visione*, edizioni Dedalo, Bari 1971

KOENIG Giovanni Klaus, *Architettura e comunicazione*, Libreria editrice fiorentina, Firenze 1974

HOLL Steven, *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia books, Milano 2004

LOTMAN J. M., "O semiosfere", trad. it. in *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, a cura di S.Salvestroni, 1985 e 1992

MARTELLOTTI Daniela, *Architettura dei sensi*, Mancosu editore, Roma 2004

MERLLAU-PONTY Maurice, *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano 1965

MUNARI Bruno, *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari 1996

PALLASMAA Juhani, *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*, Jaka Book, Milano 2007

PEZZINI Isabella, *Semiotica dei nuovi musei*, Editori Laterza, Bari 2011

PURINI Franco, *Comporre l'architettura*, Editori Laterza, Bari 2000

SCALVINI Maria Luisa, *L'architettura come semiotica connotativa*, Bompiani, Milano 1975

VITALE Giovanna, *Il museo visibile*, Lupetti editore, Milano 2009

ZEVI Bruno, *Saper vedere l'architettura*, Einaudi tascabili, Torino 1948

ZEVI Bruno, *Architettura concetti di una contro storia*, Newton, Roma 1994

Scritti su Libeskind ed il Jewish Museum

MARANI P., PAVONI R., *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Marsilio editori, Venezia 2006

PEZZINI Isabella, *Semiotica dei nuovi musei*, Editori Laterza, Bari 2011

SACCHI Livio, *Daniel Libeskind. Museo ebraico, Berlino*, Testo & immagine, 1998

SCHNEIDER Bernard, *Daniel Libeskind. Jewish Museum Berlin*, Prestel, Berlino 1999

G+B ARTS INTERNATIONAL, *Daniel Libeskind, Jewish Museum Berlin*, 2000.

EL CROQUIS, *Daniel Libeskind 1987-1986*, n. 80, 1996.

Marco De Michelis, *Museo Ebraico, Berlino*, in *Domus 820*, novembre 1999, pp. 32-41.

Scritti su Zaha Hadid ed il MAXXI

AVAGNINA Mario, GUCCIONE Margherita, LA PERGOLA Silvia, a cura di, *Maxxi materia grigia. Il racconto della costruzione*, Electa Milano 2010

DE SESSA Cesare, Zaha Hadid. Eleganze dissonanti, Testo & immagine, 1996

GUCCIONE M. (a cura), *Zaha Hadid. Opere e progetti*, Allemandi, Torino-Londra-Venezia 2002, pp. 74-79;

GUCCIONE M. (a cura), *Hadid digitale: il progetto del Maxxi a Roma*, in *Abitare Virtuale significa rappresentare*, Edizioni Kappa, Roma 2008, p. 181-183 ABITARE, n. 383, aprile 1999;

CASABELLA, n. 670, settembre 1999

CASABELLA, n. 785, gennaio 2010

CASCIANI S., *Zaha Hadid: Maxxi, Rome*, in *Domus*, n. 931, dicembre 2009

DOMUS, n. 832, dicembre 2000;

EL CROQUIS, *Zaha Hadid 1996-2001*, n.103, 2001, pp.178-189.

EL CROQUIS, *Zaha Hadid 1983-2004*, n.52+73+103, 2004, pp. 414-425.

L'INDUSTRIA DELLE COSTRUZIONI n.411, *Architettura dei musei*, Ance 2010

METAMORFOSI, n.54, maggio-giugno 2005.

THE PLAN n.40, marzo 2010

Sui musei virtuali

ANTINUCCI Francesco, *Comunicare nel museo*, Editori Laterza, Bari 2004

ANTINUCCI Francesco, *Musei virtuali*, Editori Laterza,

AURIEMMA E., *Animazione e interazione nella rappresentazione digitale*, in De Carlo L., a cura di, *Informatica e fondamenti scientifici della rappresentazione*, Gangemi editore, Roma 2007

BERTUGLIA Sergio, BERTUGLIA Francesca, MAGNAGHI Agostino, *Il museo tra reale e virtuale*, Ed Riuniti, Roma 1999

CAPONE Mara, *Virtual Cultural Heritage. Nuovi codici comunicativi per la fruizione dei beni culturali*, in Gambardella C., a cura di, *Le vie dei Mercanti. Med townscape and heritage knowledge factory*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2011

CAPONE M., *Archeologia urbana. Rappresentare l'incertezza: gli scavi archeologici di Piazza Bovio a Napoli*, in Garagnani S., Mingucci R, a cura di, *Disegnare con*, 2011

Capone M., *Movimento dello spazio-spazio del movimento*, tesi di dottorato in Rilievo e Rappresentazione del costruito.

CIRAFICI A., *Mappe e dintorni, Geografie della Comunicazione*, in C. GAMBARDELLA, a cura di, *Le Vie Dei Mercanti, Rappresentare la Conoscenza*, La Scuola di Pitagora Editrice, Napoli 2010

FORTE-BELTRAMI, *Archeologia e calcolatori*, 2000

FORTE M. (ed.), *Archeologia. Percorsi virtuali delle civiltà scomparse*, Mondadori, Milano, 1996.

MALDONADO T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano 1993

UNALI M., a cura di, *Abitare Virtuale significa rappresentare*, Edizioni Kappa, Roma 2008

Sulla storia di Napoli

ALISIO Giancarlo, *Napoli e il Risanamento. Recupero di una struttura urbana*, Edizioni scientifiche italiane, Napoli 1980

CAPASSO Bartolomeo, *Napoli greco-romana*, Napoli 1905

DE SETA Cesare, *Storia della città di Napoli dalle origini al Settecento*, Editori Laterza, Roma 1973

DE SETA, Cesare, *Cartografia della città di Napoli: lineamenti dell'evoluzione urbana*. Edizioni scientifiche italiane, Napoli, 1969.

DE SETA, Cesare, *Napoli*, Editori Laterza, Bari, 1988.

GIAMPAOLA Daniela, *Napoli. La città e il mare*, Electa, 2010

GIAMPAOLA D. *Dagli studi di Bartolomeo Capasso agli scavi della metropolitana: ricerche sulle mura di Napoli e sull'evoluzione del paesaggio costiero*, in *Napoli Nobilissima*, quinta serie, volume V, fascicoli I-II, Gennaio-Aprile 2004. pp. 35-56

Giampaola D., De Carlo S. (2004). *La Metropolitana approda nel porto di Neapolis*, in *Civiltà del Mediterraneo*. Napoli: Guida Editore. pp. 49-75.

Giampaola D. (2009). *Archeologia e città: la ricostruzione della linea di costa*. TeMA - Trimestrale del Laboratorio Territorio Mobilità Ambiente, 2 (03.09). pp. 37-46

Napoli M. *Topografia e archeologia*. In *Storia di Napoli*. Napoli: Società Editrice storia di Napoli. 1967