

tipologie edilizie

luca porqueddu

IL MUSEO

TEMI E REPERTORI CONTEMPORANEI



sistemi editoriali

Professionisti, tecnici e imprese
Gruppo Editoriale Simone

Copyright © 2017 SIMONE S.p.A.
Via F. Russo, 33/D
80123 Napoli

Tutti i diritti riservati
È vietata la riproduzione anche parziale
e con qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione
scritta dell'editore.

Per citazioni e illustrazioni di competenza altrui, riprodotte in questo libro, l'editore è a disposizione degli aventi diritto. L'editore provvederà, altresì, alle opportune correzioni nel caso di errori e/o omissioni a seguito della segnalazione degli interessati.

Prima edizione: aprile 2017
TE5 – Il Museo
ISBN 978-88-513-0745-5

Ristampe
8 7 6 5 4 3 2 1 2017 2018 2019 2020

Questo volume è stato stampato presso:
PL Print s.r.l.
Via Don Minzoni, 302 – Cercola (NA)

sistemi editoriali 

Professionisti, tecnici e imprese
Gruppo Editoriale Simone

www.sistemieditoriali.it

Collana "Tipologie edilizie"
diretta da *Marina Pia Arredi*

L'autore ringrazia:

Marina Pia Arredi, per il confronto continuo ed essenziale su temi, contenuti e struttura metodologica e organizzativa del volume.

Andrea Bruschi, per il contributo scientifico fornito nel saggio "Musealizzare l'esistente" (cap. 1.4).

Francesco Cianfarani, per il contributo scientifico fornito nel saggio "Evoluzione del tipo museale dall'antichità al secolo XX" (cap. 1.2).

Massimo Dicecca, per il contributo scientifico fornito nel saggio "Il ruolo del museo nelle strategie di sviluppo urbano contemporaneo" (cap. 1.3).

Federico De Matteis per l'aiuto nel reperimento dei materiali raccolti nella terza sezione del volume.

Tutti i *progettisti*, gli *studi di progettazione* e i *fotografi* che hanno condiviso le immagini e gli elaborati tecnico-analitici utilizzati come guida ed esempio all'interno del presente volume.

In copertina: *Atelier Deshaus*,
Long Museum West Bund, Xuhui district, Shanghai, Cina.
Foto: Xia Zhiù

INDICE

PARTE PRIMA	pag. 5	Esposizione unico	pag. 82
1.1	Questioni, forme, strutture del museo contemporaneo	lineare	» 84
1.2	Evoluzione del tipo museale dall'antichità al secolo XX <i>Francesco Cianfarani</i>	areale	» 86
1.3	Il ruolo del museo nelle strategie di sviluppo urbano contemporaneo <i>Massimo Dicecca</i>	verticale	» 88
1.4	Musealizzare l'esistente <i>Andrea Bruschi</i>	gerarchico	» 90
		Conservazione	» 92
PARTE SECONDA	» 34	2.2.3 DISTRIBUZIONE	» 95
Introduzione	» 35	Lineare	» 96
2.1 CLASSIFICAZIONE	» 37	Anulare	» 98
Criteri di classificazione	» 39	Libera	» 100
Dimensione	» 40	Verticale	» 102
Contenuto	» 42	Esterna	» 104
Intervento	» 44	2.3 PERCEZIONE	» 107
Contesto	» 46	Museo e percezione	» 109
2.2 TIPOLOGIA	» 49	2.3.1 PERCORSI	» 111
Analisi tipologica	» 51	Principali	» 112
2.2.1 UNITÀ	» 53	Espositivi tipologia	» 114
Ingresso	» 54	Espositivi carattere	» 116
Atrio	» 56	2.3.2 LUCE	» 119
Esposizione	» 58	Luce Naturale e Artificiale	» 120
Deposito/Riserva	» 60	Luce Naturale zenitale	» 122
Connettivo	» 62	Luce Naturale laterale	» 124
Servizi	» 64	Luce Artificiale diffusa	» 126
Ufficio	» 66	Luce Artificiale d'accento	» 128
Uscita	» 68	2.4 COMFORT E SICUREZZA	» 131
Extra	» 70	Protezione dei musei	» 133
2.2.2 AMBITI	» 73	Comfort ambientale	» 134
Accoglienza lineare	» 74	Sicurezza dei documenti	» 135
trasversale	» 76	Sicurezza delle persone	» 136
passante	» 78	Strutture del museo - Tabelle riassuntive	» 138
libero	» 80	Normativa	» 140
		Bibliografia	» 141

INDICE

PARTE TERZA	pag.142	14 Pedro Pacheco, Marie Clément	pag.211
Mappatura	» 142	Museum of Lux	
Progetti	» 143	15 Atelier Deshaus	» 215
Abaco	» 144	Long Museum West Bund	
Indice dei simboli	» 146	16 WXCA	» 219
		Memorial Museum in Palmiry,	
3.1 ESPOSITIVO UNICO	» 147	17 Monoblock	» 223
Introduzione	» 147	Museo de Arte Contemporáneo	
Tavola sinottica	» 148	18 Kengo Kuma	» 227
1 Durisch+Nolli Architetti	» 151	Stone Museum	
M.A.X.- Spazio Officina,			
2 Mars Interieuarhitecten	» 155	3.4 ESPOSITIVO VERTICALE	» 231
Cultuurhistorisch Museum		Introduzione	» 231
3 J M Carvalho Araújo	» 159	Tavola sinottica	» 232
Museu da Geira Romana		19 Tham & Martin Videgård	» 235
4 Werner Tscholl Architects	» 163	Kalmar Museum of Art	
Pass Museum		20 Hennings Larsen Architects	» 239
5 Jegong Architects	» 167	Umeå Art Museum	
Horse Museum		21 Belém Lima Arquitecto	» 243
6 Exit Architects	» 171	Museu da Vila Velha	
Easter Sculpture Museum		22 Valerio Olgiati	» 247
		Visiting Center Swiss N. Parc	
3.2 ESPOSITIVO LINEARE	» 175	23 Architecturia	» 251
Introduzione	» 175	Museum of Energy	
Tavola sinottica	» 176	24 Alberto Campo Baeza	» 255
7 Durisch+Nolli Architetti	» 179	MA	
M.A.X. museo			
8 Juan Domingo Santos	» 183	3.5 ESPOSITIVO GERARCHICO	» 259
Museo del Agua		Introduzione	» 259
9 Rebelo+Pimentel / Barbosa	» 187	Tavola sinottica	» 260
Museum of the Côa Valley		25 Krüger Schubert Vandreike	» 263
10 Paredes Pedrosa Arquitectos	» 191	MUSEION	
Archaeology Museum		26 Maria Fraile e Javier Revillo	» 267
11 Hua Li/Tao	» 195	Museo Berrocal	
Museum of Handcraft Paper		27 Eduardo Souto de Moura	» 271
12 DNA Design and architecture	» 199	Contemporary Art Museum	
Songzhuan Art Museum		28 Eduardo Souto de Moura	» 275
		House of Stories Paula Rêgo	
3.3 ESPOSITIVO AREALE	» 203	29 Randrić & Turato	» 279
Introduzione	» 203	Lapidarium in Novigrad	
Tavola sinottica	» 204	30 BIG	» 283
13 Tham & Martin Videgård		Danish N. Maritime Museum	
Moderna museet Malmö	» 207		
		Elenco dei progettisti	» 287

Con estrema capacità di adattamento, il progetto culturale del museo, in passato come nel presente, declina le primarie azioni del conservare e dell'esporre in funzione dei percorsi suggeriti dalla società. Questa attitudine definisce solo momentanei stati di equilibrio all'interno di un itinerario variabile e non propriamente unitario, di volta in volta capace di registrare sottili evoluzioni culturali, scandite dal decadimento e l'emersione di idee e pensieri trainanti. Il museo organizza tracce, seleziona opere e documenti secondo metodologie e finalità interne ad ogni specifico momento storico, in modo che tali logiche e tali finalità rappresentino la realtà dalla quale tracce, opere e documenti vengono generati. In analogia con gli indirizzi sociali suggeriti dalla realtà, il museo contemporaneo reinterpretava flessibilmente le funzioni di raccolta, tutela ed esposizione di opere e testimonianze, inserendo i suoi contenuti in una visione produttiva, predisposta ad individuare nei patrimoni culturali la possibilità di interagire con processi trasformativi e generativi di idee, progetti e servizi. Non a caso l'*International Council of Museums* ICOM¹ definisce il museo come una "istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo". Un sistema che "è aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educazione e diletto"².

Per rispondere a tale statuto, il museo contemporaneo affianca alle funzioni di conservazione, di catalogazione e di esposizione di contenuti esemplari, una serie di attività ausiliare, a cui è assegnato il compito di introdurre stimoli economici e culturali. Frequentemente spazi dedicati alla custodia e all'esposizione dei contenuti interagiscono con strutture finalizzate alla vendita (*bookshop*), con servizi ricettivi (aree bar/ristoro) e con spazi di servizio all'utenza (biblioteche, sale incontri e laboratori per l'intrattenimento dei bambini). Tale aspetto concorre ad inserire le esperienze percettiva e cognitiva, legate alle esposizioni, all'interno di un'offerta museale articolata, la cui complessità conferisce nuovo senso e valore all'azione dell'esporre e, in modo più diretto, all'oggetto esposto.

In questo quadro, la contemporaneità sembra interpretare i contenuti artistici, naturalistici e

storico documentari organizzati nel museo, non solo come base per suggerire riflessioni utili all'evoluzione culturale dei fruitori, ma anche come stimolo per la promozione e l'avvio di nuove attività sociali, finalizzate all'incremento del benessere collettivo. Concordemente con questo programma, il museo dimostra la sua apertura nei confronti della società, inserendo le sue iniziative all'interno di un sistema attrattivo, in grado di legare i contenuti esposti a programmi culturali, creativi ed economicamente sostenibili. In tal senso apre le proprie strutture e i propri programmi al dialogo con la città, intuendo nuove forme di relazione e coinvolgimento. Si tratta di un'estroffessione operativa che sembra maturare a partire dagli anni '60 del Novecento, quando le profonde trasformazioni culturali del pre e del post '68, il valore provocatorio delle riflessioni teoriche e delle opere di gruppi come *New Dada*, *Nouveau Realisme*, Situazionismo, insieme al movimento della *Land Art*, introducono nuove definizioni di spazio museale, secondo le quali il museo perde il carattere di luogo isolato, legato alla forma di un contenitore spaziale, per integrarsi pienamente con l'ambiente e con la società che lo abita (Fig. 1). Forniscono la misura di questa attitudine opere come la *Spiral Jetty* di Robert Smithson (Fig. 2), o il *Lightning Field* di Walter De Maria (Fig. 3). Interventi artistici che analogamente all'*Urbanismo Unitario* professato dall'Internazionale Situazionista (Fig. 4), favoriscono il superamento del confine tra arte e realtà, riducendo la distanza fisica e culturale che separa opera d'arte e fruitore³. Tuttavia, è soprattutto la *Pop Art* ad avviare una profonda contaminazione tra cultura e società, attribuendo un ruolo documentario e di testimonianza ai frutti della produzione di massa, ai quali vengono riconosciuti i valori culturale ed estetico propri del contenuto artistico (come avviene con Andy Warhol attraverso la riproduzione iconica della minestra in scatola *Campbell*) (Fig. 5). Con la *Pop Art*, gli oggetti, i desideri, i riti che accomunano gli individui, la società stessa, divengono centro del progetto museale; un progetto che, stimolato da nuovi interrogativi e rinnovati obiettivi, trasforma la propria vocazione e la propria forma in funzione di una totale appartenenza alla realtà. Nell'individuare questo ambito di interesse, il museo affianca al ruolo di custode di testimonianze (solitamente provenienti dal passato, o degne di essere tramandate al futuro), quel-



1



2



3



4

Fig. 1 Kaprow, Happening Yard (1961).

Fig. 2 Robert Smithson, Spiral Jetty (1970).

Fig. 3 Walter De Maria, Lightning Field (1977).

Fig. 4 Manifesto Internazionale Situazionista (1957).



5



6



7



8

Fig. 5 Andy Warhol, Campbell's Soup Cans (1962).

Fig. 6 Mario Botta, Museo d'arte moderna e contemporanea MART di Trento e Rovereto (2002).

Fig. 7 Frank O. Gehry, Guggenheim Museum Bilbao (1997).

Fig. 8 Rudy Ricciotti, Museo delle civiltà dell'Europa e del Mediterraneo MuCEM, Marsiglia (2013).

lo di interprete e metabolizzatore di contenuti iper-attuali, accogliendo al suo interno prodotti selezionati dal presente per agire nel presente medesimo. La sua struttura entra in contatto con documenti e materiali privi di una distanza temporale e culturale nei confronti del presente; una distanza funzionale alla costruzione di prospettive storico-critiche capaci di indirizzare il programma curatoriale dello stesso museo. In funzione di questa condizione, lo spazio espositivo contemporaneo sperimenta nuovi criteri di sistematizzazione e nuove strategie comunicative. Esso invita il fruitore a muoversi con maggiore leggerezza, ma anche con problematici spaesamenti, in una realtà non più estranea e non più lontana dalla quotidianità vissuta, tuttavia paradossalmente estranea e lontana nel momento in cui essa viene descritta dalla visione *altra* offerta dal museo. La modalità di lettura descritta risponde anche alla naturale e progressiva mutazione del pubblico museale, che negli ultimi anni include utenti generalmente meno specializzati e spesso non specificamente interessati in attività di studio e/o ricerca, tuttavia incuriositi da stimoli culturali di natura interattiva ed empatica. Per rispondere alla nuova tipologia di domanda, numerosi musei si configurano come luoghi dell'intrattenimento e del *loisir*, nei quali i visitatori arricchiscono la loro esperienza quotidiana, grazie all'interazione con diverse tipologie di contenuti culturali.

L'insieme delle trasformazioni descritte comporta importanti sviluppi tipologici e morfologici dell'architettura museale, che confermano l'inattualità dei modelli definiti dalla cultura ottocentesca e dalla modernità, entrambi non pienamente rispondenti alle esigenze funzionali, espressive e comunicative della contemporaneità. Nel museo contemporaneo i temi della compresenza e dell'ibridazione promuovono l'interazione di diversi usi ed esperienze all'interno di una composizione di ambiti fluidi. Spazi permeabili e altamente interrelati accolgono il visitatore, guidandolo tra stimoli estetici e funzionali eterogenei; parallelamente offrono la possibilità di scegliere la successione e la durata delle esperienze. Tuttavia la ricerca della pluralità funzionale, dell'ibridazione e della commistione di spazi, spinge l'architettura del museo a stabilire un equilibrio tra interazione e separazione dei diversi usi, in funzione delle specifiche esigenze gestionali e di sicurezza implementate nel corso degli anni. Alle diverse attività che costituiscono l'apparato funzionale del museo corrispondono, infatti, precisi criteri d'uso, i quali, non di rado, lasciano emergere evidenti incompatibilità morfologico-funzionali, sanabili ricorrendo ad apposite strategie di mediazione e/o sepa-

razione degli spazi. Viene dunque a definirsi una tendenza contrastante, da un lato volta ad interpretare l'esigenza di fusione di differenti ambiti funzionali, dall'altro indirizzata alla loro chiara separazione.

Su questi temi il progetto del museo contemporaneo articola soluzioni plurali e adattive, come adattive sono le proposte organizzative e formali che definiscono un rapporto sinergico tra programmi interni al museo e attività che si svolgono al suo esterno. Sia nei contesti urbani, sia nel dialogo con paesaggi naturali, il museo tende ad organizzare gli spazi aperti come strumento per traghettare le proprie iniziative verso l'esterno. L'osmosi tra esterno e interno del museo costituisce, infatti, un fattore determinante nell'attuazione di strategie di qualificazione contestuale e di coinvolgimento del fruitore (Fig. 6). Per questa ragione all'ideazione di spazi esterni *attivi* risponde generalmente un'architettura museale permeabile, particolarmente attenta alla definizione di ambiti accoglienza aperti e spiccatamente dinamici. Spesso questi ambiti vengono studiati come un'estensione dello spazio urbano, capaci di relazionarsi proficuamente con un sistema di servizi esterni, sia dal punto di vista della continuità visuale, sia in rapporto agli usi. In funzione della tipologia dei contenuti esposti, della posizione occupata, delle dimensioni e delle caratteristiche formali della sua architettura, il museo introduce nel contesto diversi gradi di complessità, che hanno la forza per alterare usi e forme del circostante. Nei centri urbani di modeste dimensioni, i musei locali rappresentano luoghi di aggregazione e riconoscimento sociale. Essi offrono occasioni di interazione tra abitanti di comuni limitrofi e, nei casi più riusciti, sinergie territoriali a larga scala, che coinvolgono un numero variabile di strutture all'interno di un sistema museale diffuso. Specialmente nel panorama italiano, i "sistemi museali" rispondono in modo efficace al problema dello spopolamento dei centri storici e alla delicata questione della progressiva dismissione del paesaggio agricolo/pastorale. Nel caso specifico dei musei diffusi, attivi in piccoli e medi centri, una serie di servizi museali capillari introduce nuova linfa vitale in contesti a rischio di abbandono e offre ai tessuti urbani, così come al paesaggio agricolo, la possibilità di tutelare ed evolvere la propria immagine attraverso interventi di micro e macro scrittura architettonica.

Con maggiore vigore, la metropoli contemporanea vede nel museo uno strumento per estendere le proprie relazioni all'interno della competizione globale. Grazie all'istituzione di musei Nazionali e di spazi espositivi specializzati, le città partecipano alla definizione di un

sistema culturale privilegiato, in cui l'esclusività dei contenuti esposti diviene la base per una condivisione allargata. In funzione di questo dialogo globale, i musei contemporanei, oltre ad interessarsi delle questioni inerenti all'integrazione urbana (accessibilità viaria, presenza di parcheggi, gestione e organizzazione delle aree esterne, ecc.) riflettono sull'individuazione di efficaci strategie comunicative legate all'utilizzo dei media e del mondo digitale. A questo scopo, le condizioni stabilite dalla cultura globale hanno indirizzato numerosi musei verso la ricerca di architetture ipercomunicative, chiamate, più che a rispondere a specifici problemi organizzativi e gestionali, alla costruzione di icone massmediologiche, capaci di produrre intensi immaginari estetici e figurativi.

Non a caso la contemporaneità trasforma il museo in oggetto artistico. Una condizione che spinge la cultura architettonica ad interrogarsi su come la nuova natura estetica del museo si possa conciliare con la primaria necessità di valorizzare una serie di documenti, opere e materiali contenuti all'interno di una specifica architettura. Se nel passato, infatti, esisteva una chiara relazione significativa tra architettura del museo e insieme dei suoi contenuti, che portava ad assegnare all'edificio il ruolo di sfondo e al contenuto il ruolo di figura, nella contemporaneità i binomi documento/figura – museo/sfondo confondono le loro nature, fino a rendere difficoltosa l'individuazione di principi unitari di lettura e scrittura museologica e museografica. Di conseguenza, la flessibilità di questo ambiguo equilibrio tra contenuto e contenitore produce una gamma di infinite modulazioni, oscillanti tra soluzioni che vedono l'architettura quale centro significativo del progetto museale, e alternative che plasmano la forma architettonica in funzione delle esigenze espresse dai materiali esposti. Nel primo caso all'integrazione tra contenuti e contenitore si preferisce la definizione di uno squilibrio a vantaggio dell'immagine architettonica del museo. Anche se questa tendenza implica maggiori difficoltà allestitivo, dovute alla necessità di dover adattare i contenuti alle esigenze contestuali, il ricorso a configurazioni architettoniche dal forte richiamo mediatico rappresenta un importante strumento di vitalizzazione urbana, che, come nel caso del *Guggenheim* di Bilbao (Fig. 7), introduce significativi stimoli culturali ed economici in contesti interessati da dinamiche sociali non del tutto positive.

Affianco a questa modalità di intervento, lavorano configurazioni architettoniche meno formali, che associano alla riduzione della complessità volumetrica e stilistica lo studio di

involucri architettonici evoluti. Si tratta di edifici che, come il *MuCEM* di Marsiglia (Fig. 8) progettato da Rudy Ricciotti, delegano alla membrana esterna il ruolo di superficie pulsante e attrattiva, la quale, oltre a definire un filtro in grado di proteggere ed isolare i contenuti interni, ha il compito di dialogare con il contesto in modo attivo e mutevole, attraverso facciate dotate di luci e di effetti cromatici cangianti.

Accanto a queste due casistiche, altre strutture museali ricercano immagini architettoniche essenziali, evitando elaborazioni formali e tecniche complesse. Si tratta di musei nei quali il ricorso a un'estrema sintesi materica, tecnologica e configurazionale genera riscontri mediatici, senza introdurre soluzioni scenografiche finalizzate alla spettacolarizzazione dell'architettura. Su questo indirizzo, interventi come quelli del *Museo d'Arte a Bregenz* di Peter Zumthor (Figure 9-10), del *Parrish Art Museum* di Herzog & de Meuron (Fig. 11) e del *Museo di Arte Contemporanea del XXI secolo* di Kanazawa, progettato da SANAA (Fig. 12), disegnano uno sfondo idealmente "neutro" ai contenuti in mostra, aiutando il documento esposto a svolgere pienamente il suo ruolo di figura significativa, verso la quale si rivolge la totale attenzione del visitatore. In tutti questi casi, infatti, è possibile riscontrare una chiara differenziazione tra messaggio trasmesso dall'architettura e valore informativo e comunicativo dei contenuti esposti, conferendo alla prima il ruolo di delicato mediatore tra interno ed esterno, ai secondi il compito di affermarsi quali centri narrativi e significativi del progetto espositivo.

Alle sensibilità progettuali già descritte, si affiancano un insieme di edifici museali capaci di costruire il loro programma culturale e mediatico su un equilibrio sinergico tra architettura e materiali esposti, in modo da generare un organismo sintetico e significativo dell'unità di contenuto e contenitore. L'equilibrio descritto riguarda sistemi altamente coordinati, che, passando per una solida fase di studio critico e progettuale, intessono un misurato e puntuale dialogo tra presenze artistiche/documentarie e organismo architettonico. Per ovvie ragioni, questa ricerca di un principio di integrazione tra contenuto e contenitore sembra essere una questione affrontata con maggiore attenzione in progetti contestuali, spesso legati alla musealizzazione di aree archeologiche e/o naturalistiche. Tuttavia, il museo contemporaneo costruisce sinergie concettuali e fenomenologiche anche tra architettura e contenuti non uniti da vincoli predeterminati. Ciò avviene principalmente quando l'architettura si modula su un progetto museale integrato, supportato da documenti e/o opere preven-



9



10



11



12

Fig. 9 Peter Zumthor, Museo d'Arte a Bregenz (1990-97).

Fig. 10 Peter Zumthor, Museo d'Arte a Bregenz (1990-97).

Fig. 11 Herzog & de Meuron, Parrish Art Museum, Water Mill, Long Island, New York (2012).

Fig. 12 SANAA, Museo di Arte Contemporanea del XXI secolo, Kanazawa, Giappone (1995).



13



14



15



16

Fig. 13 Tadao Ando, Lee Ufan Museum, isola di Naoshima, Giappone (2010).

Fig. 14 Giorgio Vasari, Galleria degli Uffizi, Firenze città museo.

Fig. 15 Colline del Chianti, il turismo del paesaggio agricolo.

Fig. 16 Esempio di ricerca per immagini attraverso il web.

tivamente selezionati. Si tratta di condizioni non sempre verificabili, solitamente incompatibili con le esigenze trasformatrici di spazi che richiedono estrema flessibilità configurativa, sia per necessità curatoriali, sia per problematiche gestionali (come nel caso degli ambiti per le esposizioni temporanee). La completa integrazione tra opera esposta e architettura implica, infatti, una staticità degli allestimenti raramente compatibile con i programmi del museo contemporaneo. Tuttavia l'integrazione tra architettura, paesaggio e opere d'arte realizzata da Tadao Ando nel *Lee Ufan Museum* a Naoshima (Fig. 13), dimostra l'estrema qualità ottenibile attraverso una modalità di intervento sicuramente meno versatile, ma estremamente misurata sotto i profili estetico e semantico. Sembra dunque che il museo contemporaneo stabilisca la natura della propria articolazione in funzione dello specifico programma sociale e culturale che si impegna a promuovere. In base a questo la sua struttura architettonica si adatta alle nature dei contesti o introduce al loro interno evidenti discontinuità, modula i propri andamenti sulle caratteristiche dei contenuti o sceglie di considerare gli stessi come semplici variabili dipendenti.

Sempre in modo adattivo, il museo è chiamato a stabilire i termini di un ulteriore e fondamentale equilibrio, che coinvolge i due distinti e, a volte complementari, principi di *informazione* e *comunicazione*. Se da un lato il museo è il dispositivo atto alla veicolazione di "informazioni" utili ad incrementare l'insieme delle conoscenze e delle competenze del visitatore; dall'altro il *servizio* museo trova nella *comunicazione* il mezzo privilegiato per allargare il proprio bacino di utenza, facendo ricorso a espedienti non sempre concordi con il senso dei documenti e delle opere in esso raccolti. Tale aspetto riveste un ruolo centrale nell'individuazione delle strategie gestionali e progettuali legate alla selezione dei contenuti, alla natura degli spazi e degli allestimenti, non ultimo, all'introduzione delle diverse attività e dei diversi servizi *accessori* che completano l'offerta del museo. Spesso, infatti, le due finalità, comunicativa da un lato e informativa dall'altro, implicano scelte gestionali e strategie mediatiche divergenti, che nel museo dovrebbero arrivare ad una combinazione significativa.

La funzione di servizio socio-culturale, in equilibrio tra intenti informativi e comunicativi, invita il museo contemporaneo a conferire ai contenuti esposti un duplice livello di lettura; mostrando una predisposizione ad assecondare le esigenze ricettive di diverse categorie di pubblico. Pertanto esiste un primo livello di relazione, tra documento, museo e fruitore, in cui il dialogo proposto dal museo è volto al

riconoscimento dei valori documentario e culturale dei contenuti esposti, dove i documenti incidono sulla conoscenza del fruitore attraverso un processo fondato sulla veicolazione e sull'acquisizione di *informazioni*. Questo percorso richiede l'attenzione e la concentrazione del soggetto ricettore, il quale, approfondisce lo studio dei documenti e dei materiali esposti consultando le schede illustrative, le didascalie e altre tipologie di note testuali predisposte dal museo quale guida utile a favorire l'interpretazione dei dati. All'interno di questo processo l'architettura del museo apporta un fondamentale contributo nel predisporre ambiti legati alla riflessione informativa, dove accogliere incontri e laboratori e prevedere spazi dedicati ai materiali multimediali e testuali. Se da un lato il museo contemporaneo configura luoghi dell'informazione, all'interno dei quali un pubblico attento individua contenuti ai quali attribuisce un valore conoscitivo razionale; dall'altro esso favorisce una percezione di tipo estetico, che richiama visitatori attraverso stimoli rivolti alla dimensione sensibile ed emozionale del fruitore. Questa seconda strategia mediatica, che si traduce nella tendenza ad estetizzare i contenuti e gli spazi del museo, coinvolge non solo i musei di arte, nei quali lo studio dei principi estetici ha un solido radicamento storico-culturale. Esso, infatti, incide sull'intera casistica tematica degli spazi espositivi contemporanei, i quali, spinti dalla necessità di richiamare pubblico da distanze geografiche e culturali sempre più dilatate, costruiscono esperienze emozionali altamente comunicative. Bisogna tuttavia considerare che se da un lato il lavoro sulla componente estetica può favorire un primo contatto tra visitatore e documento, utile per introdurre il pubblico ad una successiva fase di lettura conoscitiva dei contenuti, in altre occasioni, la medesima strategia *estetizzante* ha il limite di frapporre un potente filtro empatico e distrattivo tra oggetto e soggetto osservante, che impedisce all'individuo di maturare successivi e necessari approfondimenti conoscitivi. Per l'influenza che esercitano sul piano dell'acquisizione e la comprensione dei contenuti, l'equilibrio e la coesistenza di estetica e informazione definiscono ambiti di riflessione particolarmente sensibili, che interrogano il museo non solo quale spazio edificato, ma nella sua accezione di progetto culturale.

Nel confronto con questa e con altre problematiche stimulate dalla realtà, il museo contemporaneo sperimenta una vasta gamma di strategie gestionali, allestitrici e architettoniche. Non ultimo annulla la sua condizione di entità fisica, conclusa e segregata, per dissolversi ed attivarsi all'interno delle realtà urbane, ter-

ritoriali e informatiche. D'altronde l'incremento del turismo, nelle sue dinamiche e manifestazioni globali, richiede la rilettura strategica di numerosi complessi urbani in termini museologici e museografici, come dimostrato da alcuni decenni da alcune città italiane, come Firenze (Fig. 14), Venezia e Roma. Così come le esperienze della *land-art*, della *street-art*, ma anche nuovi ambiti economico-culturali, quali il turismo eno-gastronomico, il turismo biologico ed ecologico legato alla scoperta di paesaggi e dei territori, definiscono lo stimolo per nuovi e successivi adattamenti (Fig. 15). Anche le modalità con cui i mezzi informatici trasformano il senso e l'uso degli spazi della realtà, incidono sulle nuove espressioni del museo. A seguito della diffusione del mezzo informatico, il programma museale non può esimersi dal confronto con le paratassi espositive proposte dalla rete informatica, al cui interno stimoli e immagini trovano una posizione di maggiore o minore rilievo in funzione dei temi scelti dall'utente e in relazione al numero di visualizzazioni di ciascun elemento. Nel museo della rete qualsiasi individuo definisce allestimenti tematici personalizzati, che ogni utente imposta attraverso semplici e rapide digitazioni (Fig. 16). Analogamente il museo *materiale* si predispone a fornire strumenti ed elementi interattivi, ricorrendo al mezzo informatico per diffondere le proprie iniziative ad un numero sempre maggiore e differenziato di utenti. In funzione di ciò l'opera e il documento materiale non sono più percepiti quali entità esclusive, appannaggio di coloro i quali visitano fisicamente gli spazi museali, ma interagiscono con qualsiasi tipologia di individuo. Ne deriva che, oltre ad arricchirsi sotto il profilo culturale, un numero elevato di utenti informatici entra in contatto con il progetto museale da cui il documento, o più precisamente da cui l'immagine del documento, è stata estrapolata. Da contenuti segreti ed esclusivi, i materiali esposti divengono messaggeri volatili, veicoli pubblicitari attraverso i quali i musei alimentano la loro aura mediatica. In funzione di ciò, il museo contemporaneo predispone specifiche architetture informatiche; costruisce siti *web* dedicati all'illustrazione delle iniziative museali; offre un registro delle opere e dei documenti in esso contenuti. In alcuni casi condivide la riproduzione digitale dei propri contenuti, strutturando archivi mediatici a disposizione del pubblico, attraverso un processo, che entra nella casa e nella vita degli utenti, senza richiedere alcuna fatica da parte del fruitore. Il cambio di paradigma introdotto dalla cultura digitale può alterare il senso e l'uso dei materiali custoditi nel museo, fino a promuovere logiche di archiviazione dei dati impostate sul-

la libera e rapida consultazione. In tal senso il progetto di MVRDV per il *Collection Building* (che sarà costruito a Rotterdam entro il 2017) (Figure 17-18) prevede la realizzazione di uno spazio espositivo-deposito interamente dedicato all'arte, in cui i sistemi della catalogazione, della raccolta e dell'esposizione delle opere convivono all'interno di medesimi spazi. Affastellati su rastrelliere, che arrivano a coprire l'altezza di numerosi piani, dipinti appartenenti a correnti, stili artistici, periodi storici ed aree geografiche eterogenee costituiscono un labirinto informativo simile a quello proposto dai motori di ricerca *web*, nei quali, la selezione per immagini visualizza una serie eterogenea di piccoli riquadri variabilmente composti. Analogamente a quanto avviene nel più antico modello della *Wunderkammer* (Figure 19-20), il *Collection Building* ricorre all'opera d'arte per costruire un mondo estetico fondato sulla quantità. Tuttavia, mentre alla *Wunderkammer* accedeva un pubblico ristretto e culturalmente selezionato, capace di significare e costruire sottili relazioni tra i documenti esposti anche in assenza di un intervento curatoriale, il medesimo modello rischia di creare fraintendimenti e spaesamenti al momento dell'acquisizione e della comprensione critica delle informazioni, se rivolto a tutti gli strati di una cultura eterogenea. Pertanto, più che lavorare sul significato culturale della testimonianza artistica, l'archivio-museo pensato da MVRDV, sembra avvicinare le azioni dell'esporre e dell'osservare alla strategia di somministrazione e consumo del prodotto commerciale, legando lo stimolo suscitato dall'oggetto ad un sistema di parametri soggettivi ed empatici, indifferenti rispetto alla volontà di organizzare i contenuti in modo critico e consapevole. D'altronde il *Collection Building* non fa che adattarsi alla nuova modalità con cui l'individuo entra quotidianamente in contatto con le informazioni che lo circondano, sostituendo il meccanismo istintivo (quello meno impegnativo e prescelto dalle strategie di mercato) a quello di valutazione razionale, più complesso e legato alla conoscenza e al controllo di un elevato numero di variabili.

La proposta di questa nuova modalità espositiva illustra come sempre di più il museo si inserisca all'interno delle esperienze quotidiane, agendo attivamente nei circuiti economici che disegnano le diverse scale e le diverse sinapsi alla base del paesaggio della comunicazione. Nel far questo rappresenta appieno la cultura contemporanea, sia nel modo in cui organizza i suoi prodotti, sia nella modalità con cui sistematizza e attualizza patrimoni provenienti dal passato. Il museo contemporaneo diviene luogo in cui la riflessione si trasforma in pro-



17



18



19



20

Fig. 17 MVRDV, *Collection Building*, progetto, Rotterdam (2016), vista esterna.

Fig. 18 MVRDV, *Collection Building*, progetto, Rotterdam (2016), vista interna.

Fig. 20 Wunderkammer di Francesco Calceolari (1622).

Fig. 19 Giovanni Paolo Pannini, Galleria di quadri con viste dell'antica Roma (1758).



21



22



23



24

Fig. 21 SANAA, Museo di Arte Contemporanea del XXI secolo, Kanazawa, Giappone (1995).

Fig. 22 SANAA, New Museum of Contemporary Art, New York (2007).

Fig. 23 Piano & Rogers, Centro nazionale d'arte e di cultura Georges Pompidou, Parigi (1977).

Fig. 24 Kengo Kuma, Stone Museum, Nasu, Tochigi, Giappone (1996-2000).

duzione, in cui l'attività di studio genera intrattenimento. Capita dunque che esso si avvalga di architetture difficilmente schematizzabili, deformate dall'azione di esigenze variabili, complementari e contrastanti. Tuttavia la ricorrenza di alcune disposizioni e la coincidenza di una serie di intenti funzionali e figurativi, sembrano individuare delle consuetudini organizzative riconoscibili, che definiscono un insieme di principi comuni. Si tratta di logiche che, seppur non direttamente capaci di affermare una chiara tassonomia tipologica, hanno l'abilità di individuare importanti nodi problematici del progetto museale, aiutando a risolvere le questioni progettuali legate agli aspetti funzionali, distributivi e comunicativi.

Oltre ad una serie di famiglie formali, alle quali si lega la riconoscibilità iconica dell'edificio museale, nella pratica progettuale definita dalla contemporaneità è possibile individuare alcune tipologie organizzative che sintetizzano le principali logiche distributive degli spazi dedicati alla raccolta, alla tutela e all'esposizione delle testimonianze scientifiche e culturali.

Appartengono al primo raggruppamento, che possiamo definire morfologico, i musei a *pietra* e a *torre*, quelli a *blocco compatto*, a *padiglioni* sparsi o aggregati, quelli tendenti alla *mimesi con il paesaggio*, e quelli *metaforici*. Ognuna di queste morfologie viene adottata in base agli intenti programmatici, funzionali e comunicativi, definiti dall'istituzione museale, la quale lega le proprie finalità culturali e sociali alla forza iconica dell'immagine architettonica. Gli edifici a *pietra* scelgono uno sviluppo orizzontale, ben conciliabile all'interno di paesaggi naturali e nei centri urbani densamente costruiti. Proprio a causa del loro ridotto sviluppo in altezza, essi sono in grado di creare diradamenti edilizi tanto più percepibili quanto più denso è il tessuto su cui si inseriscono. Chiaro esempio di questa categoria morfologica è il già citato *Museo di Arte Contemporanea del XXI secolo*, progettato a Kanazawa dallo studio giapponese SANAA Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa/SANAA (Fig. 21). Composto da un solo livello, questo edificio consente l'illuminazione zenitale di tutti gli spazi interni, garantendo un'ottima visione degli ambienti espositivi e dei contenuti esposti. Estranea agli edifici museali antecedenti all'epoca moderna, la morfologia architettonica a *torre* trova numerose occasioni di applicazione nella contemporaneità, dove è apprezzata per la sua capacità di generare architetture individuabili sia nei contesti urbani sia all'interno di paesaggi naturali. Oltre al suggestivo *Bregenz Museum of Art*, di Peter Zumthor,

appartiene a questa categoria il *New Museum of Contemporary Art*, dello Studio SANAA, il quale, disarticolandosi in un sistema di scatole sovrapposte e dall'equilibrio visivamente precario, crea l'immagine di una *ziqqurat* contemporanea dall'efficace riconoscibilità mediatica (Fig. 22). Come tutti i musei che ricorrono a questa morfologia architettonica anche il *New Museum of Contemporary Art* vive la congenita difficoltà di illuminare gli spazi interni attraverso la luce zenitale. Un problema risolto da Sejima e Nishizawa mediante lo sfalsamento e la progressiva riduzione dei solai del museo, da cui si ricava lo spazio necessario per introdurre asole luminose in prossimità delle pareti perimetrali.

Anche l'edificio a *blocco compatto* consente l'elaborazione di solide immagini architettoniche, costruite a partire da volumetrie sintetiche. Piano e Rogers nel *Centre Pompidou* di Parigi (Fig. 23) illustrano l'efficacia di questa matrice formale costruendo un dispositivo meccanico che ha le sembianze di un grande motore urbano, la cui volumetria tecnologica rappresenta la capacità di attirare e contenere un'enorme pulsione vitale. Successivamente studiata e declinata da Ortner & Ortner nel *MUMOK - Museum for Modern Art* e nel *Leopold Museum* di Vienna, da Herzog & de Meuron, nel progetto di riconversione alla base della *Tate Modern* di Londra, e infine da David Chipperfield, nel *Museo Jumex* a Città del Messico, questa morfologia ha avuto e sta avendo largo impiego all'interno di contesti urbani con alta densità costruita, ai quali si adatta facilmente grazie alla sua capacità di concentrare funzioni eterogenee all'interno di un volume compatibile con la natura dimensionale e proporzionale dell'isolato urbano.

In modo decisamente differente, la morfologia a *padiglioni* ricorre nei casi di grande disponibilità di spazio, qualora sia significativo prevedere un dialogo tra spazi chiusi e spazi aperti. Kengo Kuma la declina nello *Stone Museum* di Nasu, in Giappone, (Fig. 24) attraverso una serie di edifici segregati, in dialogo con il paesaggio naturale e con i resti di architetture preesistenti. Per Rem Koolhaas, la morfologia frammentaria è la base su cui costruire l'eterogeneità architettonica della recente *Fondazione Prada* di Milano; generata da esperienze dissonanti che dichiarano la volontà di un'autonomia funzionale e figurale. In realtà il sistema a padiglioni è utilizzato non solo per dare forma ad architetture strettamente museali, ma anche per realizzare sistemi espositivi temporanei legati ad iniziative pluritematiche di largo respiro mediatico. Dai padiglioni della Biennale di Venezia, alle città-museo che prendono forma in occasione delle Esposi-

zioni Universali, la morfologia frammentaria dei musei a nuclei isolati diviene la base per innescare il sublime matematico dato dalla moltiplicazione seriale dell'architettura, o per costruire il caotico spettacolo dell'assemblaggio di parti eterogenee. Uno spettacolo che lega l'immagine della successione di edifici a quella della più complessa struttura urbana. In molti casi il ricorso a musei articolati in ambiti che siano formalmente individuabili, dà origine a composizioni di sistemi aggregati, che fondano sull'ambiguità il loro carattere di edifici compositi e unitari. Il *Museo Paula Rêgo* a Cascais (Fig. 25) di Eduardo Souto de Moura descrive la straordinaria evocazione narrativa che può scaturire da questa specifica famiglia formale, raccontata mediante l'accostamento di volumetrie e concavità architettoniche legate a simboli provenienti dalla storia e dalla cultura passata.

Altro atteggiamento è quello adottato dagli edifici museali che *eclissano* la loro presenza integrandosi con il contesto o nascondendosi nel sottosuolo. Spesso questa morfologia museale si lega alla necessità di preservare importanti ambiti di paesaggio, illustrati e promossi dal museo che vi si inserisce. Tuttavia, l'ampliamento ipogeo dello *Staedel Museum* di Francoforte (Fig. 26), progettato da Kuehn Malvezzi Architects come un sistema ipogeo che deforma sensibilmente l'andamento di un *parterre* a prato, dimostra la validità di tale scelta anche all'interno di realtà urbane.

Ovviamente l'integrazione tra architettura e contesto non avviene esclusivamente mediante il totale eclissamento della figura architettonica. Interventi come l'*Easter Sculpture Museum* (Fig. 27) lavorano sulla capacità della morfologia architettonica di adattarsi alle geometrie contestuali, mantenendo tuttavia, una chiara riconoscibilità. Tale intervento, infatti, si adatta al tessuto medioevale della città spagnola di Hellín, del quale satura gli spazi interstiziali attraverso volumetrie variabili sia in pianta sia in sezione, raggiungendo un nuovo equilibrio tra progetto e preesistenza.

Esiste poi una categoria di musei il cui progetto si incentra sull'esaltazione dei caratteri figurativi dell'architettura e dell'arte, in modo che essi producano efficaci *icone mediatiche* legate alla definizione di immagini indipendenti e alla costruzione di metafore. Si tratta di musei che legano il progetto di architettura a campi semantici extra-architettonici, capaci di mescolare diversi piani della figurazione e della significazione. Naturalmente a questa categoria appartengono musei estremamente eterogenei, dal *Guggenheim* di Bilbao, che lega la disarticolazione del suo involucro esterno alla costruzione di un'immagine spettacolare, alla

*Kunsthau*s (Fig. 28), progettata da Peter Cook e Colin Fournier come un'astronave in atterraggio sul suolo della città austriaca di Graz; fino ai musei progettati da Kengo Kuma, quali architetture che riflettono con attenzione e raffinatezza sulla formalizzazione architettonica delle tecniche costruttive alla base della composizione tettonica di specifici materiali.

All'individuazione delle citate categorie morfologiche si affiancano alcune logiche distributive elementari, le quali, con una certa ricorrenza, sintetizzano consuetudini organizzative delle funzioni museali.

Numerosi musei organizzano le loro funzioni in un unico spazio, come avviene nelle piccole gallerie o nei musei locali. Diversamente, musei più grandi richiedono la definizione di unità ed ambiti specializzati, che possono legarsi in modo lineare, anulare, verticale, libero, o prevedendo l'utilizzo di spazi esterni di pertinenza. Questo discorso, relativo alle diverse consuetudini organizzative, si inserisce in diversi momenti del processo progettuale. In alcune occasioni diviene preconcetto che ha la forza per determinare un indirizzo configurativo; in molti altri casi subentra in seguito alla preventiva definizione formale, adattandosi alle predisposizioni stilistiche e poetiche del progettista, o ai modelli estetici dominanti.

Sia che questa struttura abbia il carattere della disposizione a priori, sia che appaia come necessario derivato di un processo di funzionalizzazione da applicare ad una composizione puramente formale, la sua natura resta una condizione da indagare e sistematizzare. Questo perché le richieste prestazionali, d'uso e comunicative del museo contemporaneo si inseriscono in un sistema culturale altamente competitivo, che alla riflessione estetica aggiunge un alto livello di funzionalità e specializzazione. E specialmente perché nel dialogo armonico o disarmonico tra morfologia e tipologia dell'edificio museale è espresso il modo con cui la cultura contemporanea osserva e misura la realtà, osservando e misurando criticamente se stessa. Il museo, infatti, più di qualsiasi altra tipologia di edificio, induce a riflettere sulle modalità con cui la società seleziona, oggettiva e deforma le sue storie e i suoi prodotti; applicando all'architettura il medesimo meccanismo analitico e sintetico di selezione, oggettivazione e deformazione, che la società applica alla sua stessa cultura.

Proprio il passaggio attraverso questo vaglio aiuta il progettista a trasformare la complessità delle questioni precedentemente descritte in edifici museali significativi, in grado di inserirsi in modo determinante e positivo all'interno degli imprevedibili movimenti della contemporaneità.



25



26



27



28

Fig. 25 Eduardo Souto de Moura, Museu Paula Rêgo, Cascais, Portogallo (2008).

Fig. 26 Kuehn Malvezzi Architects, Staedel Museum, Francoforte (2014).

Fig. 27 EXIT Architects, Easter sculpture museum, Hellín, Spagna (2011).

Fig. 28 Peter Cook e Colin Fournier, Kunsthau, Graz, Austria (2003).

note

1 L'International Council of Museums (ICOM) è una organizzazione internazionale di musei e professionisti museali impegnati nel conservare, trasmettere e far conoscere il patrimonio naturale e culturale mondiale, presente e futuro, tangibile e intangibile.

Creato nel 1946, l'ICOM è un'organizzazione non governativa che mantiene relazioni formali ed ha un ruolo consultivo presso l'UNESCO. L'ICOM viene finanziato soprattutto dai contributi di adesione e viene supportato da vari governi e altri enti.

Il *Codice etico professionale dell'ICOM* è stato adottato all'unanimità dalla 15^a Assemblea Generale dell'ICOM a Buenos Aires (Argentina) il 4 novembre 1986. È stato modificato dalla 20^a Assemblea Generale a Barcellona (Spagna) il 6 luglio 2001, che lo ha rinominato Codice etico dell'ICOM per i Musei, ed infine revisionato dalla 21^a Assemblea Generale a Seoul (Repubblica di Corea) l'8 ottobre 2004.

2 Estratto dallo Statuto dell'ICOM (Articolo 2. Definizioni), adottato dalla 16^a Assemblea generale dell'ICOM (L'Aja, Paesi Bassi, 5 settembre 1989) e modificato dalla 18^a Assemblea generale dell'ICOM (Stavanger, Norvegia, 7 luglio 1995) nonché dalla 20^a Assemblea generale (Barcellona, Spagna, 6 luglio 2001).

3 Programma dell'Internazionale situazionista è il creare situazioni, definite come momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi. Le situazioni vanno create tramite l'Urbanismo Unitario, un nuovo ambiente spaziale di attività dove l'arte integrale ed una nuova architettura possano finalmente realizzarsi. I situazionisti si propongono di inventare giochi di una nuova essenza, ampliando la parte non-mediocre della vita, diminuendone, per quanto possibile, i momenti nulli.

bibliografia

Antinucci F., *Comunicare nel museo*, Editori Laterza, Roma 2014.

Argan G. C., *L'architettura del museo*, in "Casabella Continuità", n. 202, agosto - settembre 1954, pp.10-16.

Basso Peressut L., *Spazi e forme dell'esporre tra cabinet e museo pubblico*, in "Engramma", n. 126, 2015.

Boldon Zanetti G., *La fisicità del bello. Tutela e valorizzazione nel Codice dei beni culturali e del paesaggio*, Libreria Editrice Cafoscarina, Venezia 2009.

Bonito Oliva A., *I fuochi dello sguardo*, Gangemi, Roma 2004.

Cataldo L., Paraventi M., *Il museo oggi*, Hoepli, Milano 2007.

Cataldo L., (a cura di), *Musei e patrimonio in rete. Dai sistemi museali al distretto culturale evoluto*, Hoepli, Milano 2014.

Criconia A., *L'architettura dei musei*, Carocci, Roma 2011.

D'Amato M., *Museo e identità sociale. Proposte di mediazione culturale*, le Lettere, Firenze 2012.

Faletti V., Maggi M., *I musei*, il Mulino, Bologna 2012.

Ferrara C., *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Bologna 2007.

Galuzzi P., *Museo virtuale*, voce all'interno di Enciclopedia Treccani, <http://www.treccani.it/enciclopedia/museo-virtuale>, 2010.

Jalla D., *Il museo contemporaneo*, UTET, Torino 2003.

Johnson P., *Letter to the Museum Director*, in "Museum News", n. 38, 1960.

Marini Clarelli M. V., *Che cos'è un museo*, Carocci, Roma 2005.

Marini Clarelli M. V., *Il museo nel mondo contemporaneo. La teoria e la prassi*, Carocci, Roma 2011.

O'Doherty B., *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1976.

Polveroni A., *This is contemporary*, Franco Angeli, Roma 2007.

Poulot D., *Musei e Museologia*, Jaca Book, Milano 2008.

Pratesi L., *I musei d'arte contemporanea in Italia*, Skira, Milano 2006.

Purini F., Ciorra P., Suma S., *Nuovi musei, i luoghi dell'arte nell'era dell'iperconsumo*, Libria, Melfi 2008.

Serota N., *Esperienza o Interpretazione*, Kappa, Roma 2002.

Trocchianesi R., *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna 2014.

Vitale G., *Design di sistema per le istituzioni culturali. Il museo empatico*, Zanichelli, Roma 2013.

Zuliani S., (a cura di), *Il museo all'opera*, Bruno Mondadori, Milano 2006.