International Museum Of Volcanoes

IMOV

Lanzarote

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società - Sede di Mantova
Corso di Laurea Magistrale in Architettura a.a. 2010-2011

Relatore: Prof. Arch. Daniele Balzanelli
Co - Relatore: Arch. Benedetta Grigoli
Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

INDICE

INDICE

ABSTRACT _ *p 11*

1. LANZAROTE _ *p 15*

1.1 Dati sull'isola _ *p 17*

1.2 Le origini storiche _ *p 19*

1.2.1 Dalla preistoria alla conquista _ *p 20*

1.2.2 I pirati _ *p 21*

1.2.3 Il benessere e la crisi _ *p 22*

1.2.4 Dalle eruzioni alla emigrazione _ *p 23*

1.2.5 La cultura, la fame e le guerre _ *p 24*

1.2.6 Il nuovo millennio _ *p 25*

1.3 Le origini geologiche _ *p 27*

1.3.1 La nascita dell'arcipelago _ *p 28*

1.3.2 Eruzioni storiche _ *p 30*

1.3.3 Lanzarote oggi _ *p 31*

1.3.4 Il parco del Timanfaya _ *p 34*

1.4 Cesar Manrique _ *p 37*

1.4.1 La pittura _ *p 40*

1.4.2 La scultura _ *p 41*

1.4.3 I giochi del vento _ *p 42*

1.4.4 L'architettura _ *p 43*

1.4.5 La fondazione _ *p 44*

1.5 Fondazione Cesar Manrique _ *p 47*

1.5.1 La sede della fondazione _ *p 48*

1.5.2 Il museo _ *p 50*
1.5.3 La visita _ *p 51*

2. IL PARCO NAZIONALE DEL TIMANFAYA _ *p 55*

2.1 La storia del Timanfaya _ *p 57*
2.2 Le origini del Parco _ *p 63*
2.3 Il Parco Nazionale _ *p 65*
2.4 Antropologia _ *p 66*
2.5 Accesso _ *p 67*
2.6 Quadro generale del pubblico impiego _ *p 68*
2.7 Percorsi interpretativi _ *p 70*

3. IL CONCORSO _ *p 73*

3.1 Obbiettivi del Concorso _ *p 77*
3.2 Programma _ *p 78*
3.3 Location _ *p 78*

4. TERRITORIO, ARCHITETTURA, MUSEO _ *p 85*

4.1 Introduzione _ *p 87*
4.1.1 Il paesaggio come un ritratto _ *p 87*
4.1.2 Architettura: una disciplina impura _ *p 88*
4.1.3 La molteplicità degli approcci teorici _ *p 89*
4.1.4 La frenesia della teorizzazione _ *p 90*
4.1.5 L'architettura come una pura razionalità _ *p 91*
4.2 Architettura e natura _ *p 92*
4.2.1 Autonomia contro ambiente _ *p 93*
4.2.2 Territorio, ovvero autonomia ambientale _ *p 96*

4.3 Architettura nel paesaggio _ *p 99*

4.4 Paesaggio sintetico _ *p 103*

4.5 Interattività e società _ *p 105*

4.6 Architettura sociale-interattiva _ *p 107*

4.7 Il nuovo museo _ *p 111*

4.8 Il museo contemporaneo _ *p 114*

4.9 Il museo: da cattedrale della cultura a punto d'attrazione _ *p 118*

4.10 Locale, globale, virtuale _ *p 124*

4.11 Il Museo diffuso: reti di musei e sistemi museali _ *p 128*

4.11.1 Le forme del museo diffuso _ *p 129*

4.12 Ecomuseo _ *p 130*

5. IL DIAGRAMMA _ *p 133*

5.1 Introduzione _ *p 135*

5.2 Riferimenti _ *p 138*

5.2.1 Adattamento agli elementi naturali _ *p 138*

5.2.2 Riferimento tipologico locale _ *p 140*

5.2.3 Riferimento compositivo _ *p 141*

5.2.4 Riferimento distributivo _ *p 142*

5.2.5 Riferimento fenomeno vulcanico (fluidità-circolazione) _ *p 143*

5.2.6 Distribuzione interna _ *p 144*

5.2.7 Superficie definizione spazio _ *p 146*

5.2.8 Mobilità elementi modulari _ *p 147*

5.2.9 La leggerezza _ *p 149*

6. ANALISI E PROGETTO _ *p 153*

6.1 La scelta del sito _ *p 155*

6.1.1 Area di progetto _ *p 156*

6.1.2 Accessibilità _ *p 157*

6.1.3 Punti di interesse _ *p 158*

6.1.4 Range di connessione _ *p 159*

6.1.5 Riconoscibilità _ *p 160*

6.1.6 Visibilità _ *p 161*

6.1.7 Site stress _ *p 162*

6.1.8 Flusso _ *p 163*

6.1.9 Zona piatta _ *p 164*

6.1.10 Trazione morfologica _ *p 165*

6.1.11 Area proposta _ *p 166*

6.1.12 Orientamento solare _ *p 167*

6.1.13 Direzione del vento _ *p 168*

6.2 iMOVing – Il museo in movimento _ *p 170*

6.2.1 Premessa _ *p 170*

6.2.2 Le piattaforme satellite _ *p 173*

6.2.3 La "Main Platform" _ *p 174*

7. CONCLUSIONI _ *p 183*

INDICE DELLE FOTO

Capitolo 1

Fig 1.1. Il simbolo di Lanzarote disegnato da Cesar Manrique
Fig 1.2. L'arcipelago delle Canarie
Fig 1.3. Una rappresentazione artistica dell'Isola di Lanzarote
Fig 1.4. Il cratere Guanapay a Teguise
Fig 1.5. Parco Nazionale del Timanfaya, Valle della Tranquillità
Fig 1.6. Parco Nazionale del Timanfaya, "El Diablo" simbolo del parco
Fig 1.7. Cesar Manrique in studio
Fig 1.8. La spiaggia di Famara
Fig 1.9. Cesar Manrique, Acrilico su tela, 1954
Fig 1.10. Cesar Manrique, Acrilico su tela, 1956
Fig 1.11. Cesar Manrique, Scultura in ferro, Fondazione CM,1983
Fig 1.12. Cesar Manrique, Jameos del Agua sculpture, Lanzarote,1986
Fig 1.13. Cesar Manrique, Wind Toy "La energia de la piramide", Fond. CM, 1994-95
Fig 1.14. Cesar Manrique, Wind Toy "Fobos", Rotonda di Tahíche, 1994-95
Fig 1.15. Cesar Manrique, Centro Visitatori, Mancha Blanca, 1996
Fig 1.16. Cesar Manrique, Centro Visitatori, Mancha Blanca, 1996
Fig 1.17. Cesar Manrique, Auditorium naturale, Jameos del Agua, 1968
Fig 1.18. Cesar Manrique, La casa del Campesino, 1968
Fig 1.19. Cesar Manrique, Ingresso Fondazione
Fig 1.20. Cesar Manrique, Giardino d'ingresso
Fig 1.21. Cesar Manrique, Cortile d'ingresso
Fig 1.22. Cesar Manrique, Salone d'ingresso
Fig 1.23. Cesar Manrique, Sala esposizioni
Fig 1.24. Cesar Manrique, Sala degli schizzi progettuali
Fig 1.25. Cesar Manrique, Vetrata vista dal salone
Fig 1.26. Cesar Manrique, Scala in basalto
Fig 1.27. Cesar Manrique, La bolla bianca
Fig 1.28. Cesar Manrique, Jameo della piscina
Fig 1.29. Cesar Manrique, Sala esposizione
Fig 1.30. Cesar Manrique, Lingua di lava nella sala esposizione
Fig 1.31. Cesar Manrique, Giardino del Murale

Capitolo 2

Fig 2.1. La zona della prima fase eruttiva
Fig 2.2. Colata della seconda fase
Fig 2.3. La fase delle M.ñas Rajadas
Fig 2.4. Colata delle "M.ñas de Fuego"
Fig 2.5. La fase della M.ña de las Nueces
Fig 2.6. Echadero de los Camellos
Fig 2.7. Lanzarote, Sistema di coltivazione
Fig 2.8. The Volcano Route

Capitolo 3

Fig 3.1. Locandina del concorso
Fig 3.2. Render 1
Fig 3.3. Render 2
Fig 3.4. Render 3
Fig 3.5. Rendere 4
Fig 3.6. Tavola concorso

Capitolo 4

Fig 4.1. Giorgione la tempesta 1508
Fig 4.2. Edward Hopper, Second Storey Sunlight, 1960
Fig 4.3. Giovanni Bellini, La Madonna del Prato, c 1500
Fig 4.4. Reyner Banham e François Dallegret, Anatomia di una abitazione, 1965
Fig 4.5. Peter Eisenman, Diagramma di House III, Lakeville, Connecticut, 1969
Fig 4.6. Florencia Pita, Macedonian Philharmonic Orchestra, Ministero della Cultura della Repubblica di Macedonia concorso internazionale, 2007
Fig 4.7. Philippe Rahm, Second Summer, Eybesfeld, Austria, 2005
Fig 4.8. MVRDV, Metatown, Data City, 1999
Fig 4.9. Gilles Ebersolt, Schizzi della Zattera della chiome degli alberi, 1980.
Fig 4.10. Adriaan Geuze e West 8, Waterfront di Toronto
Fig 4.11. Andrea Mantegna, 'Orazione nell'orto' (1455)
Fig 4.12. Ed Keller e Carla Leitao dell' A|Um Studio, SUTURE, SCI-Arc and TELIC galleries, Los Angeles, California, November 2005–January 2006

Fig 4.13. Studio Roosegaarde, Dune 4.0, Netherlands Media Art Institute,Amsterdam, e CBK Rotterdam, 2006–07
Fig 4.14. HeHe, Mirrorspace, Pompidou Centre, Parigi, 2003
Fig 4.15. Dalla consapevolezza periferica alla comunicazione ravvicinata spostandosi verso l'apparecchio.
Fig 4.16. Mirrorspace installato su un cartellone pubblicitario per strada, mostra due partecipanti faccia a faccia e i sensori al centro.
Fig 4.17. Usman Haque, Moody Mushroom Floor, Bartlett School of Architecture, UCL, London, 1996
Fig 4.18. Giles Gilbert Scott, inaugurato il 12 maggio 2000.
Fig 4.19. Herzog & de Meuron, Ampliamento Tate Modern 2, inaugurazione prevista nel 2012
Fig 4.20. Carsten Höller, Test Site installato nel Tate Modern Turbine Hall nel 2006
Fig 4.21. Carsten Höller, Test Site installato nel Tate Modern Turbine Hall nel 2006
Fig 4.22. Frank Gehry, Il Museo Guggenheim, Bilbao
Fig 4.23. Daniel Libeskind, Museo ebraico, Berlino
Fig 4.24. Sir John W. Simpson and E.J. Milner Allen, Kelvingrove Gallery Museum Spitfire, Glasgow
Fig 4.25. Frank Gehry Walt Disney Concert Hall, Downtown Los Angeles
Fig 4.26. Renzo Piano & Richard Rogers, Centre Georges Pompidou, Parigi
Fig 4.27. Renzo Piano, NEMO
Fig 4.28. Renzo Piano, NEMO

Capitolo 5

Fig 5.1. La strada dei vulcani
Fig 5.2. L'acqua prende forma sul terreno
Fig 5.3. I laghi finlandesi
Fig 5.4. Alvar Aalto, Vaso
Fig 5.5. Cesar Manrique, Fondazione, Salone d'ingresso
Fig 5.6. Cesar Manrique, Fondazione, La bolla bianca
Fig 5.7. Cesar Manrique, Fondazione, Jameo della piscina
Fig 5.8. Lanzarote, Sistema di coltivazione
Fig 5.9. Cesar Manrique, Mirador del Rio
Fig 5.10. Cesar Manrique , Los Hervideros

Fig 5.11. Cesar Manrique, Wind Toys
Fig 5.12. John Hejduk, Wall House 2, plan
Fig 5.13. John Hejduk, Wall House 2
Fig 5.14. Eruzione Vulcanica
Fig 5.15. Magma
Fig 5.16. Sanaa, Rolex Centre
Fig 5.17. La foglia
Fig 5.18. Glen Murcutt, tettoia
Fig 5.19. Angelo Mangiarotti, Padiglione per l'Esposizione Fiera del Mare a Genova, 1963
Fig 5.20. Hand of Corb
Fig 5.21. LeCorbusier, Moduli
Fig 5.22. Angelo Mangiarotti, Edificio Modulare
Fig 5.23. Angelo Mangiarotti, Edificio per abitazioni. Arosio, Como 1977
Fig 5.24. Fausto Melotti, Scultura in metallo
Fig 5.25. Bernard Tschumi, nel progetto del New Acropolis Museum ad Atene, schizzo
Fig 5.26. Bernard Tschumi, nel progetto del New Acropolis Museum ad Atene
Fig 5.27. LeCorbusier, Ville Savoye
Fig 5.28. Rem Koolhaas, Villa dall'Ava

Capitolo 6

Fig 6.1. Sito
Fig 6.2. Area di progetto
Fig 6.3. Accessibilità
Fig 6.4. Punti di interesse
Fig 6.5. Range di connessione
Fig 6.6. Riconoscibilità
Fig 6.7. Visibilità
Fig 6.8. Site stress
Fig 6.9. Flusso
Fig 6.10. Zona piatta
Fig 6.11. Trazione morfologica
Fig 6.12. Area proposta
Fig 6.13. Orientamento solare
Fig 6.14. Direzione del Vento
Fig 6.15. Shoei YOH, Social centre for children and the elderly, Uchino (Fukuoka, Japan), 1995
Fig 6.16. Shoei YOH, Social centre for children and the elderly,

Uchino (Fukuoka, Japan), 1995
Fig 6.17. Visitor Centre, Passerella
Fig 6.18. Concept Goccia
Fig 6.19. Magma tra la roccia

INDICE DELLE TAVOLE

Tav 1 - Masterplan 1:5000
Tav 2 - Masteplan 1:1000
Tav 3 - Pianta livello + 4,20
Tav 4 - Pianta livello - 1,05
Tav 5 - Prospetto sud
Tav 6 - Prospetto nord
Tav 7 - Prospetto est
Tav 8 - Prospetto ovest
Tav 9 - Sezione 1
Tav 10 - Sezione 2
Tav 11 - Sezione 3
Tav 12 - Sezione 4
Tav 13 - Percorsi e funzioni
Tav 14 - Dettaglio moduli

ABSTRACT

IMOV – INTERNATIONAL MUSEUM OF VOLCANOES

Questa tesi nasce in seguito alla nostra partecipazione al concorso IMOV, indetto da Arquideas. Il tema dal bando era la proposta progettuale per il Museo Internazionale dei Vulcani nel Parco Nazionale del Timanfaya a Lanzarote.

Affascinati dal tema progettuale abbiamo deciso di compiere un viaggio a Lanzarote per toccare con mano il contesto nel quale avremmo dovuto progettare. Abbiamo avuto occasione di conoscere tradizioni, usanze, di osservare paesaggi e colori, di respirare il profumo di mare e di terra bruciata. Abbiamo trascorso due giorni nel Parco Nazionale, immersi in un'atmosfera irreale e incantevole allo stesso tempo. Abbiamo conosciuto l'architettura locale, in particolare quella di Cesar Manrique, artista

a noi sconosciuto prima, che ha dedicato la sua vita a Lanzarote contribuendo con le sue opera architettonica, pittorica e scultorea a renderla l'isola incantevole che oggi tutti conosciamo.

Le sensazioni che abbiamo raccolto durante questo viaggio sono state il contributo fondamentale per tutto quello che è stato il nostro percorso progettuale. Tornati a casa sapevamo esattamente che tipo di museo avremmo progettato. Sapevamo che sarebbe stato un museo non convenzionale. Sapevamo che sarebbe stato un progetto al servizio del paesaggio. Sapevamo che la nostra architettura si sarebbe inchinata di fronte alla bellezza e alla potenza della natura. Sapevamo che il nostro museo sarebbe stato leggero e dinamico. Sapevamo che sarebbe stato un museo in movimento.

1. LANZAROTE

1.1 Dati sull'isola

Superficie: Circa 800 km2, compresi gli isolotti di Graciosa,Roque de Oeste, Montaña Clara, Alegranza e Roque d'este, ovvero l'Arcipelago "CHINIJO", isole poste all'estremo nord.

Posizione: da Lat. Nord 28° 50' - 29° 14' - Lon. Ovest 13° 25'- 13° 53' in prossimità del tropico del Cancro. Carta nautica consigliata: n. 1870 edita dall'Ammiragliato Britannico (scala 1:300.000).

Fuso orario: Un'ora in meno rispetto all'ITALIA. Benchè l'ora non corrisponda al vero meridiano geografico, è stata assunta l'ora del meridiano 0, comunemente detta GMT, per separare il fuso da quello della penisola spagnola, che ha la stessa ora italiana.

Stato giuridico: Sotto il Regno di Spagna, appartenente al Governo Autonomo di Canaria (provincia di Las Palmas de Gran Canaria), il "CABILDO INSULAR DE LANZAROTE" è diviso in 7 comuni (MUNICIPIOS), che corrispondono ai paesi storici dell'isola: *Arrecife, Teguise, San Bartolomé de Ajey, Haría, Tinajo, Tías, Yaiza.*

Abitanti: Poco più di 135.000 abitanti. Quest'ultimo dato tiene conto dei residenti, dei lavoratori di altre zone della Spagna non residenti ma abitanti, degli immigrati e degli stranieri, ufficialmente turisti, ma che di fatto vivono e lavorano sull'isola (specialmente cittadini tedeschi)

Capitale: Arrecife, dal 1852, posta sull'Oceano che separa l'isola dall'Africa. E' importante per il suo porto

Fig 1.1.

Il simbolo di Lanzarote disegnato da Cesar Manrique

e per essere diventato nei secoli il centro economico più importante. Fonti non ufficiali parlano di circa 50.000 abitanti.

Fig 1.2.

L'arcipelago delle Canarie

1.2 Le origini storiche

Fig 1.3.

Una rappresentazione artistica dell'Isola di Lanzarote

L'arcipelago delle Canarie si è formato nell'arco di alcuni milioni di anni, in seguito ad una serie continua di eruzioni vulcaniche. Le isole più orientali, Lanzarote e Fuerteventura possono essere considerate le più antiche di tutto l'arcipelago, iniziando la loro formazione quasi 20 milioni di anni fa'.

Non è certa, in questa lunga evoluzione, l'origine ed il periodo della comparsa dei primi abitanti delle isole.

Quando i primi navigatori prendono contatti con queste isole, gli abitanti sembrano essere di origini magrebine

o, quanto meno, provenienti dalle coste africane del mediterraneo. L'isola si chiama, secondo la lingua locale, Tita-roy-gatra.

1.2.1 Dalla preistoria alla conquista

E' facile riassumere il passaggio dalla preistoria alla fine del Medio Evo. L'isola,benché conosciuta dai fenici, romani, etruschi e cartaginesi, vive fino all'inizio del 1400 come nell'età della pietra: niente materie prime, niente metalli, uomini nudi e donne ricoperte di pelli di capra, che vengono allevate come primario sostentamento. Neppure i sempre più frequenti contatti con i navigatori genovesi, spagnoli e portoghesi fanno sì che si muti questo modo di vivere.
Nel 1313 giunge sull'isola Lanzarotto o Lancellotto Malocello, navigatore genovese, che si stabilisce sull'isola, vivendoci per 20 anni fino alla sua morte, dando poi il suo nome all'isola: LANZAROTE.
Nel 1402 l'isola viene conquistata da Jean de Bethencourt, normanno soldato di ventura, al soldo del regno di Castiglia. I suoi luogotenenti mettono a ferro e fuoco l'isola, fino a conquistarla, "convertendo" al cattolicesimo gli aborigeni sopravissuti.
Lanzarote passa quindi un periodo di pretese portoghesi, sfociate con una breve conquista, per poi tornare definitivamente spagnole verso la fine del secolo.

1.2.2 I pirati

Il 1500 porta le invasioni dei pirati del vicino Islam, fra turchi, algerini, marocchini e spagnoli rinnegati. Queste scorrerie, frutto per lo più di una serie di vendette dovute a saccheggi effettuati sulle coste africane dai reggenti dell'isola, porta morte ripetutamente nei vari paesi. I villaggi costieri vengono abbandonati in favore di vecchi e nuovi insediamenti verso l'interno.
La famiglia reggente di Lanzarote, gli Herrera, prima attrice delle scorrerie verso l'Africa, diventa vittima degli assalti, fino al rapimento della figlia del primo marchese dell'isola, il celebre Augustin de Herrera.
L'ultima e più cruenta scorreria pirata porta la data del 1618.

1.2.3 Il benessere e la crisi

L'economia dell'arcipelago, prima incrementata dagli scambi con l'Europa e con il nuovo Mondo, subisce un brusco arresto dovuto a svariate cause, fra le quali:

- La proibizione agli scambi con le Americhe da parte del regno di Castiglia, che ne vuole il controllo assoluto.
- La guerra economica con l'Inghilterra, che cercava di avere il monopolio sui commerci dell'arcipelago, causando quella che viene ricordata come "la guerra del vino", che bloccò l'esportazione del celebre Malvasia verso le coste inglesi. Tale blocco impediva l'esportazione di altri beni, molto più preziosi per la vita delle isole, come l'oricello e la cocciniglia (il primo un lichene, il secondo un insetto), usati per produrre coloranti rossi per tessuti pregiati.

Questi eventi costringono gli abitanti al commercio clandestino con le Americhe ed al contrabbando con la Spagna.
In questo periodo, Lanzarote funge da "granaio" per le isole maggiori e i pochi scambi interni consentono il sostentamento della popolazione.

1.2.4 Dalle eruzioni alla emigrazione

Nel 1721 l'arcipelago viene sconvolto da un uragano terribile che provoca morte e enormi danni sulle isole più orientali, ossia Lanzarote e Fuerteventura. Quest'ultima vive uno dei periodi più neri per via di una carestia senza precedenti. Il vento del vicino deserto africano e le cavallette fanno il resto.
E' il primo giorno di settembre del 1730 quando, dopo un periodo di allarmanti terremoti e di improvvisi odori pestilenziali che spuntano dal nulla, la terra decide di aprirsi e dare vita ad una serie di eruzioni delle più incredibili che la storia ricordi. Varie fasi eruttive (ben 5), più di sei anni di paura, un terzo dell'isola sconvolta e stravolta da lava, cenere e lapilli, crateri nati su paesi, ceneri depositate sui campi coltivati. Un inferno che muterà per sempre la fisionomia di Lanzarote, sia fisica che economica.
Il 1736 segna la fine definitiva di questa lunga fase eruttiva e l'inizio di una ulteriore rinascita. Si inizia la coltivazione della vite nelle "buche", si coltiva la "pianta della soda" (detta anche "Erba Calì" o, in castigliano, barrilla) , che tanto beneficio porta e che poi, come già accaduto per altri commerci, finisce in fumo a metà del 1800 per via delle imposte che vari organi imponevano (i signori di Lanzarote, il Clero, il Governo, la Corona Spagnola, ecc.).
I pirati danno un ultimo colpo di coda (1749) e ad essi si accodano gli Inglesi (1762). Ed è poi nuovamente siccità. Molti isolani partono verso il nuovo mondo in cerca di fortuna e viene costruito il castello di San Jose, al fine di far lavorare gli abitanti disperati.

1.2.5 La cultura, la fame e le guerre

Il 1800 inizia all'insegna di scontri interni per il governo militare. La Spagna elimina le Signorie e Lanzarote diventa una provincia del regno. L'ultima eruzione colpisce l'isola nel 1824 ma è nulla a confronto di quella del secolo precedente. Intanto Arrecife, diventata sempre più importante, diventa capitale, a scapito della vecchia Teguise. L'emigrazione è sempre più forte e la crisi economica è sempre pressante. Per favorire la ripresa, l'arcipelago viene definito "porto franco" e dalla Spagna giungono aiuti alle isole. Malgrado la situazione, fiorisce la cultura e nascono vari giornali. L'ultimo quarto di secolo torna ad essere tragedia per la carestia causata dalla siccità, situazione che porta alla partenza di famiglie intere per le Americhe.
Il '900 si apre quindi con l'isola spopolata ed affamata. La vita delle isole, dipendente sempre più dal continente e dalle Americhe, viene ulteriormente colpita dalla prima guerra mondiale, che porta alla mancanza di materie prime, richieste incessantemente in Europa.
Nel 1923 inizia la dittatura di Primo de Rivera che, malgrado le apparenze, riporta un poco di benessere alle isole, incrementando le opere pubbliche e facendo riprendere gli scambi commerciali con Inghilterra, Francia e altri paesi europei. Durante la guerra civile, Lanzarote fornisce uomini ai battaglioni siti nei vari fronti. Il clima è quello delle denuncie, vendette e rappresaglie, anche se minore rispetto alle altre isole.
Il dopo guerra, non coincidente con quello europeo, è pieno di stenti e fame. Inizia il razionamento, le "tessere", il mercato nero (estraperlo) e, nuovamente, l'emigrazione. Gli anni 60 riportano un poco di serenità sull'isola. Inizia

il turismo, nascono opere pubbliche sull'isola e le navi cisterne smettono di rifornire Lanzarote di acqua da bere. Ritorna dall'America, Cesar Manrique, artista locale che aveva raggiunto la fama mondiale con le sue opere. Assieme a Pepin Ramirez, suo amico di infanzia e capo del Cabildo Insular De Lanzarote, progetta e realizza opere turistiche ed architettoniche che incideranno per sempre la storia moderna dell'isola e la sua collocazione nel circuito internazionale del turismo, dell'arte e della Natura. Alla morte di Cesar, nel 1992, Lanzarote è, per tutto il mondo "la isla mitica".

1.2.6 Il nuovo millennio

L'isola ha affrontato l'inizio del nuovo millennio con speranza ma anche con apprensione. La situazione internazionale, pur portando a volte beneficio inaspettato all'arcipelago dal punto di vista turistico, ha comunque lasciato il segno sull'economia locale e sulla società Canaria in generale.
La disoccupazione, l'immigrazione clandestina e l'insicurezza sono i principali motivi di preoccupazione degli abitanti delle "Isole Felici", che così felici sembra che non siano più.
Le barche di immigrati africani raggiungono le coste di Lanzarote ormai giornalmente e spesso solo corpi senza vita raggiungono le scogliere e spiagge frequentate da turisti. Vari Hotel hanno dovuto cedere alla logica della "sopravvivenza" rinunciando alla famosa qualità alberghiera per un indispensabile utile. Vari abitanti si lamentano del non trovare più il "facile lavoro" e del fatto di doversi specializzare e, a volte, anche emigrare, come facevano i loro nonni, per poter trovare un lavoro.
La "Isla Mitica", riserva della Biosfera, lotta per rimanere tale, contro le logiche di mercato ed i "centri di potere".
Intanto anche l'isola si evolve, con la creazione di nuovi servizi e di nuove strade, forse poco consoni alla logica di Manrique ma orientate a facilitare la vita di chi vive l'isola. Solo il tempo dirà chi ha poi ragione...Ma per il turista, questo importa meno. Lanzarote attende chi la vuole visitare, con le stesse attrattive di sempre: la sua natura, i suoi colori e la sua gente.

1.3 Le origini geologiche

1.3.1 La nascita dell'arcipelago

Lanzarote è una delle più vecchie delle isole dell'arcipelago e si possono datare le sue origini dai 20 ai 16 milioni di anni. Con l'isola di Fuerteventura forma una piccola piattaforma che si eleva dal fondale marino per quasi 3.000 metri.

L'idea dell'appartenenza alla mitica Atlantide sembra ormai tramontata definitivamente, benché alcuni studiosi continuino a sostenere la tesi delle Canarie, Azzorre e Capo Verde come residui del mitico ed antichissimo continente scomparso.
L'origine dell'arcipelago è ancora a livello di ipotesi.
La prima pone come origine delle isole la spaccatura della dorsale atlantica quando iniziò la deriva dei continenti (immagine a lato). Quindi, le camere magmatiche che si sono staccate per colpa dell'allontanamento dei continenti (verso est la parte Africana e verso ovest le Americhe), hanno continuato la loro opera eruttiva fino a dare origine all'arcipelago, nell'arco di milioni di anni.

La seconda ipotesi, invece, fa risalire la formazione delle isole ad una serie di "fuochi" magmatici creatisi circa 20 milioni di anni fa' e che hanno prima innalzato la base sottomarina creatasi dalla deriva dei continenti, quindi, dopo eruzioni sottomarine, hanno portato le rocce laviche ad emergere ed a continuare la propria opera all'aria aperta (immagine a lato). Un processo comunque durato milioni di anni.
Recentemente, una terza ipotesi sta prendendo piede,

facendo risalire la formazione delle isole allo scontro tra la placca che forma la catena dell'alto Atlas (Marocco e nord Africa), con un movimento antiorario verso ovest-sudovest, e la corteccia oceanica, in costante formazione per via della spaccatura sulla dorsale atlantica, dalla quale fuoriesce tutt'ora abbondante materiale in forma non esplosiva (per via della pressione marina), con movimento da ovest ad est.
Tale scontro, avrebbe provocato prima violenti terremoti, quindi la fusione delle zone di attrito, per poi provocare le violentissime eruzioni che hanno originato le isole.

Comunque sia, le isole presentano datazioni geologiche abbastanza differenti, da est verso ovest, dalle più anziane alle più recenti ed ancora con forti attività eruttive. Attualmente la superficie di Lanzarote presenta vari strati geologici ben definiti, dove i più recenti sono andati a sovrapporsi ai più antichi dopo le varie serie eruttive. Cerchiamo ora di vedere, in grandi linee e senza nessuna presunzione scientifica, le varie fasi che hanno contraddistinto la formazione dell'isola:

PRIMA FASE: (fino a 5 milioni di anni) Formazione del massiccio di *Famara*, nel nord, e del massiccio de "*Los Ajaches*", a sud. Periodo durato alcuni milioni di anni e, per via dell' anzianità, sono anche le zone che maggiormente hanno subito l'erosione eolica e marina, quest'ultima specialmente nel *Risco di Famara*, eroso e distrutto in parte dalla forza del mare, fino a "modellarlo" come lo vediamo ora.

SECONDA FASE: (meno di 2 milioni di anni) Si formano la pianura centrale di Lanzarote, quella che va da Ovest ad Est, e la parte che forma l'estremo sud, attorno a

Montaña Roja. E' di questo periodo il vulcano *Guanapay*, (sopra Teguise) e la zona di *El Cuchillo* (vicino a Tinajo - vedi foto a lato).

TERZA FASE: Formazione di tutta la parte "dorsale" dell'isola, che dalla zona appena sopra la *Montaña Roja*, arriva fino al *Vulcano di Guatiza*, con allineamento SO-NE. Tipo esempio di questo periodo è *Caldera Blanca*, fra il Parque di Timanfaya e Mancha Blanca, dove spicca per il suo colore chiaro, circondata dalla lava delle eruzioni "storiche".

QUARTA FASE:(dai 7000 ai 5000 anni, circa) Zona nord: Vulcano Corona e Malpais. Una serie di vulcani, allineati da O-SO a E-NE, erutta lava che ricopre l'intera area nord dell'isola, aumentandone le dimensioni e dando vita alla conformazione lavica attuale definita *Malpais de la Corona*. Sempre dal Corona ha origine il lungo *tubo vulcanico*, che raggiunge e si infila in mare, creando zone di interesse naturalistico e turistico ora fra le più rinomate: *Cueva de Los Verdes, Jameos del Agua, Tunnel Atlantida*. Quest'ultimo è il tratto di tubo che parte dal Jameos del Agua e che si immerge sotto il livello del mare per oltre 1,5 km; non è visitabile, se non da spedizioni di speleo-Sub geologi, dopo i permessi del caso.

1.3.2 Eruzioni storiche

Sono quelle dove la storia umana ha lasciato una traccia evidente. Impossibile non parlare della serie del *Timanfaya*, durata dal 1730 al 1736 e che ha caratterizzato il futuro di Lanzarote (della quale eruzione potete leggere il capitolo dedicato), e la molto più breve e innocua eruzione del 1824, del *Volcan Nuevo*, della durata di pochissimi giorni e che ha lasciato solo poche tracce confuse con l'eruzione precedente.

1.3.3 Lanzarote oggi

Fig 1.4.

Il cratere Guanapay a Teguise

Attualmente Lanzarote presenta questa situazione geologica: uno strato di Lava, rocce e sedimenti che arriva dai 2 ai 5 km di profondità, frutto delle eruzioni che hanno dato origine all'isola. Quindi un susseguirsi di strati di vario spessore (rocce basaltiche, rocce sedimentarie, lava frutto di eruzioni sottomarine, rocce "plutoniche", corteccia), fino ad arrivare al Manto Superiore. Praticamente oltre 25 km di roccia.
Contrariamente a Fuerteventura, non appaiono formazioni di rocce del "Complesso Basale" e neppure rocce plutoniche (frutto di eruzioni magmatiche sottomarine ricche di cristalli per via del lento raffreddamento).
Ma per l'osservatore attento, è facile verificare le differenze tra le tipologie di lava e sedimenti a seconda delle varie

zone dell'isola.
Esistono almeno due tipologie di lava che risaltano evidenti nel panorama geologico di Lanzarote.

MALPAIS

La prima, che è anche quella che dà il nome alla parte nord dell'isola, è definita "*Malpais*" o, con un termine hawaiano utilizzato in geologia, "*Aa*", utilizzato per definire "la lava che non può essere calpestata", sia per la sua irregolarità che per il calore.
Questa lava di tipo basaltico appartiene alla categoria delle "lave fluide", anche se si presenta piuttosto consistente, molto irregolare, a causa della repentina perdita dei gas, e piena di detriti. Solitamente, la scarsa velocità di questa lava, fino a 50 m. all'ora, ne provoca un forte raffreddamento ai lati e sulla parte più superficiale, facendo sì che la parte raffreddata venga poi "inglobata" nella parte ancora incandescente, aumentandone quindi il volume e le asperità. Questo stesso tipo di lava può essere anche una "evoluzione" del tipo di lava più fluida ma rallentata lungo il suo percorso da ostacoli di grosse dimensioni.
Il "*Malpais de la Corona*", nel municipio di Haría, è la rappresentazione più famosa ed evidente di tale tipo di lava formatasi dalle eruzioni sopra menzionate della "Quarta Fase", che hanno ricoperto tutta la zona nord da Arrieta fino ad Orzola.
Non bisogna comunque dimenticare che tale tipo di lava si trova anche in giro per il resto dell'isola, a partire dal Parque de Timanfaya per arrivare fino alle vicinanze di Playa Blanca.

LAVA "LISCIA"

La seconda tipologia di lava è definita in spagnolo "*Lisa*", ovvero liscia, anche se gli esperti la definiscono anche'essa col suo nome hawaiano "*Pahoehoe*", ovvero "soave" o "che si può calpestare". Tale lava è di tipo basaltico, solitamente molto fluida, che solidifica nello strato superficiale, lasciando scorrere la lava incandescente appena sotto la crosta. Questa lava si può presentare sotto varie forme che dipendono di norma dalla fluidità della stessa lava, dal calore e dalla distanza dal punto di eruzione o di fuoriuscita della lava.
A Lanzarote è possibile trovare:

quella "*Lisa*", ovvero liscia, che si presenta come una superficie che appare quasi di asfalto, incurvata verso l'alto dal calore della lava sottostante, ed il più delle volte con fenditure e spaccature che ne lasciano intravvedere lo spessore (che, per nostra osservazione, raggiunge anche i 60/80 cm.);
quella "*ondulata*", molto simile alla precedente ma con curvature molto più pronunciate e spaccature più grosse;
quella "*a corde*", ovvero superfici con forti rugosità che ricordano delle corde;
quella a "*piel de tiburón*", ovvero "pelle di squalo", rugosa e ruvida ma stranamente regolare.

E' possibile vedere la lava "liscia" in molte zone dell'isola, come nella strada che da La Geria giunge fino

Tinguatón (vicino alla Caldera de Los Cuervos), oppure nelle vicinanze di Masdache, lungo la strada che collega il paese a La Vegueta (a Masdache, girare per la strada che incrocia accanto la chiesa).

1.3.4 Il parco del Timanfaya

Fig 1.5.

Parco Nazionale del Timanfaya, Valle della Tranquillità

Il "PARQUE NACIONAL DE TIMANFAYA" è situato nella parte ovest/sudovest di Lanzarote, compreso tra i municipi di Tinajo e di Yaiza.

Ha un'estensione di olte 51 km^2 ed è l'unico parco nazionale spagnolo interamente geologico.

In questa area esistono anche le strade di accesso da Yaiza ed, in parte, da Tinajo, che accedono fino al "Taro" di entrata del Parco vero e proprio, oppure fino al "Echadero de los Camellos", da dove è possibile fare un breve percorso attorno ad alcuni crateri sul dorso dei mitici "Camellos" (dromedari) di Lanzarote. La zona aperta al pubblico nel Parco, dove si pagano pochi Euro per l'accesso, è la zona del "Islote de Hilario", dove esiste il ristorante El Diablo ed il relativo parcheggio per i visitanti. Da questo punto panoramico è possibile prendere i classici bus color sabbia che, con il costo già compreso nel biglietto di entrata, accompagnano i turisti in un incredibile percorso di 14 Km, tra fratture vulcaniche e bordi di crateri in un'atmosfera da creazione del mondo: la "*RUTA DE LOS VOLCANES*", ideata e realizzata dallo scomparso Artista Jesús Soto.
È praticamente inutile dire che se non si è fatto questo percorso non si può dire di aver visto l'essenza di Lanzarote: è difficile raccontare l'emozione che si prova inoltrandosi, seppure dentro un Bus, in mezzo a questi vulcani, bordeggiando crateri, infilandosi all'interno di tubi vulcanici...
Presso il "*Islote de Hilario*" avvengono le dimostrazioni "geotermiche", a prova dell'attività ancora esistente, anche se non del tutto spiegata, del suolo dell'isola; a tal proposito è possibile assistere al Gayser "indotto" da un Incaricato del parco che mette un secchio d'acqua in un tubo di ferro piantato nel suolo: in pochi attimi ne esce un violento sbuffo di vapore! Altrimenti la bruciatura di cespugli secchi, per via del calore che emerge dal sottosuolo... 400° a poco più di un metro di profondità (sono varie le versioni sulla temperatura, però... è meglio fidarsi e non provare!).

Per chi lo desidera, è poi possibile pranzare con cibo cucinato al calore del sottosuolo, presso il ristorante "El Diablo", una esperienza particolare e gustosissima!
In direzione Mancha Blanca - Tinajo, esiste il "*Centro de Visitantes e Interpretación*", dove viene illustrato, sia da guide che da "zone tematiche", il vulcanismo nelle Canarie e nel mondo e tutto quanto concerne la vulcanologia e Lanzarote. La cosa più bella di questo posto è che non è riservato ad "esperti" bensì a gente "qualunque", senza conoscenze di sorta, con spiegazioni molto semplici e comprensibili. In "*Mappa ed Itinerari*" altre notizie più dettagliate sul Centro.

Fig 1.6.
Parco Nazionale del Timanfaya, "El Diablo" simbolo del parco

1.4 Cesar manrique

César Manrique Cabrera è nato il 24 Aprile 1919 a Puerto Naos, Arrecife (Lanzarote), figlio di Francisca e Gumersindo. Suo padre era un commerciante di prodotti alimentari e il nonno un notaio. Don Gumersindo originario di Fuerteventura e di buona famiglia emigrò a Lanzarote.
I Manriques costituivano una tipica famiglia della classe media, senza oneri finanziari. Nel 1934, suo padre acquistò diverse proprietà a Caleta de Famara e costruì una casa vicino al mare. Questa casa ha lasciato una traccia indelebile nella vita di Cesar che ricorda con gioia: "La mia più grande gioia è quella di ricordare un'infanzia felice, cinque mesi di vacanze estive a Caleta e la spiaggia di Famara, con i suoi otto chilometri di sabbia pulita e fine incorniciata da scogliere di più di quattrocento metri di altezza che si riflettono sulla spiaggia come in uno specchio. Quella immagine è rimasta incisa nella mia anima come qualcosa di una bellezza straordinaria che non dimenticherò mai in tutta la mia vita."

Fig 1.7. Cesar Manrique in studio

Fig 1.8. La spiaggia di Famara

Ha partecipato come volontario nella guerra civile spagnola a fianco di Franco. La sua esperienza della guerra fu atroce e si rifiutò di parlarne. Nell'estate del 1939, una volta finita la guarra, César tornò ad Arrecife. Tornò indossando la sua uniforme militare. Dopo aver salutato la madre e i fratelli, salì sul tetto, si tolse i vestiti, con rabbia li calpestò, e li bruciò.

Finita la guerra civile spagnola, Marnique accede a La Laguna University per studiare Architettura Tecnica, che avrebbe abbandonato dopo due anni. Nel 1945 si reca a Madrid ed entra con una borsa di studio, all'Accademia delle Belle Arti di San Fernando, dove si sarebbe laureato come docente di arte e pittore.

Nell'autunno del 1964, in seguito i consigli di suo cugino Manuel Manrique, uno psicoanalista di New York e scrittore, Cesar si reca in quella città dove rimase fino all'estate del 1966. E 'stato ospite di Waldo Diaz-Balart, un pittore cubano, vissuto nel Lower East Side, oggigiorno, un quartiere di artisti, giornalisti, scrittori e bohémien. In seguito fu in grado di ottenere, attraverso l'amicizia cugino di Manuel con il direttore del Institute of International Education, che è stato sponsorizzato da Nelson Rockefeller, un generoso contributo che gli permette di affittare il proprio studio e produrre una serie di dipinti che espone con successo nella prestigiosa galleria di New York "Catherine Viviano".
Mentre a New York, avrebbe scritto il suo amico Pepe Dámaso "(...) più che mai sento nostalgia per il vero significato delle cose. Per la purezza del popolo. Per la nudità del mio paesaggio, e per i miei amici (...) La mia conclusione ultima è che l'uomo a New York è come un

topo. L'uomo non è stato creato per questa artificiosità. C'è un bisogno imperativo di tornare alla terra. Sentilo, l'odore. Questo è ciò che sento ". Cominciò a sentire nostalgia di Lanzarote.

"Quando sono tornato da New York, sono venuto con l'intenzione di trasformare la mia isola natale in uno dei posti più belli del pianeta, in virtù delle infinite possibilità che Lanzarote ha da offrire.".

E questa è la realtà attuale: è impossibile immaginare Lanzarote così com'è oggi, senza César Manrique. Fu pittore, scultore, architetto, ecologista, restauratore di monumenti, consulente di costruzione, progettista degli sviluppi urbani, innovatore nel trattare la materie del paesaggio e del giardino.

Coloro che hanno conosciuto solo superficialmente Manrique ignorano il carico di puritanesimo che ha governato la sua condotta. Manrique era veramente un uomo frugale, non beveva, non fumava e non consentiva ad altri di fumare accanto a lui, andava a letto molto presto, si alzava all'alba e cominciava a lavorare nel suo studio molto presto.

Morì all'età di 73 in un tragico incidente d'auto, il 25 di settembre 1992, accanto alla Fundacion, vicino a Arrecife. L'ironia della sorte ha voluto che incontrò la morte in un incidente d'auto, considerando il fatto che detestava la quantità di veicoli presenti sull'isola.

Fig 1.9.

Cesar Manrique, Acrilico su tela, 1954

Fig 1.10.

Cesar Manrique, Acrilico su tela, 1956

1.4.1 La pittura

Scultore, pittore, architetto, paesaggista, urbanista, ambientalista ... César Manrique è stata ciascuna di queste cose e le ha padroneggiate tutte con estremo successo. "Prima di qualsiasi cosa, mi considero un pittore".

Nel 1942 tiene la sua prima mostra di pittura ad Arrecife.

E 'stato uno dei pionieri dell'arte astratta in Spagna. Nel 1953 è co-fondatore della Galleria Fernando Fé di Madrid, la prima non figurativa in tutto il paese dove incontrò Vázquez Díaz. Nel 1954 tiene la sua prima mostra astratta insieme ai suoi amici Manuel Manpaso e Luis Feito, con i quali condivideva la stessa ideologia. Egli non si lascia influenzare dai suoi punti di riferimento, Pablo Picasso e Henri Matisse.

Nel 1960 le sue esposizioni erano presenti in Spagna, Germania, Inghilterra, Svezia, Italia, Austria, Brasile, Giappone, USA e Finlandia. Vale la pena ricordare la sua mostra al Guggenheim Museum di New York nel 1964.

Il lavoro più trascendentale di César Manrique è Lanzarote. Ha trovato l'equilibrio tra l'esaltante natura vulcanica e l'arte di interpretare essa. La bellezza meravigliosa e accattivante di questa isola che ci affascina tutti è dovuta alla sua genialità.

1.4.2 La scultura

Tutti gli interventi che ha compiuto in termini di pianificazione urbanistica o architettura, hanno quasi sempre incluso elementi scultorei.

Queste sculture non hanno la continuità di un "linguaggio personale". Manrique le pensa a seconda dei luoghi nei quali sarebbero state collocate.

Ciascuna delle sue sculture ha una personalità indipendente dalle altre. non si può rilevare un tocco personale e coerente nei suoi progetti. Sono "occasione e luogo" che dettano le sue forme espressive. In ogni occasione ha usato i materiali che ha pensato più conveniente.
Il "Found Object" è uno degli elementi utilizzati da Manrique nelle sue sculture, con il riordino dei pezzi di naufragi (metallo e legno) gettato dalle onde sulla spiaggia.

L'oceano e l'oggetto trovato in se gli avrebbero dato l'idea per la realizzazione della sua scultura più importante: Fecundidad (1968), un "monumento al contadino di Lanzarote", 15 metri di altezza, messi insieme dai depositi d'acqua delle barche da pesca di diverse dimensioni e posizioni. Alcune linee rette e curve che danno luogo a varianti di una struttura astratta dipinta in bianco e cresciute in una piattaforma di roccia. La funzione simbolica dell'acqua: la scarsità che ha reso il lavoro dell'agricoltore miserabile. L'impresa eroica del contadino Lanzarote in grado di fecondare il terreno asciutto con i suoi sforzi e la tenacia.

Fig 1.11.

Cesar Manrique, Scultura in ferro, Fondazione CM,1983

Fig 1.12.

Cesar Manrique, Jameos del Agua sculpture, Lanzarote,1986

Fig 1.13.

Cesar Manrique, Wind Toy "La energia de la piramide", Fond. CM, 1994-95

Fig 1.14.

Cesar Manrique, Wind Toy "Fobos", Rotonda di Tahíche, 1994-95

Una parte importante delle sculture di César Manrique sono le sue installazioni mobili, WIND TOY, i giochi del vento.

1.4.3 I giochi del vento

Una parte importante della scultura di César Manrique sono le sue installazioni mobili, quello che lui chiama Wind Toy.

Si tratta di strutture solide, pesanti, scolpite in ferro, composte da sfere, cerchi, piramidi che stabiliscono un movimento di rotazione complicato, compenetrante e opposto.

Senza dubbio egli era ispirato dai mulini a vento presenti a Lanzarote nel passato. Voleva riempire il territorio con questi riferimenti di sostituzione, poiché il vento mulini stavano scomparendo. Il suo piano prevedeva la dislocazione dei giocattoli del vento in diversi punti strategici dell'isola.

Nel 1990 una di queste opere viene installata ad Arrieta: una spettacolare e pesante "banderuola" in ferro dipinto di rosso che si muove dolcemente indicando la direzione del vento.

Manrique lasciò diversi schizzi di queste sculture. Successivamente le fabbriche del municipio di Lanzarote, dove vennero realizzate una buona parte delle sue sculture precedenti, decisero di dare vita ai disegni del maestro dislocando le sue opere su tutta l'isola.

1.4.4 L'architettura

Chi era veramente Manrique? Questa domanda continua ad essere ancora oggi argomento di discussione, specialmente in relazione con la sua attività architettonica, distante dalle conoscenze accademiche. Cesar non è mai entrato in questo gioco. Diceva di se stesso che egli era un artista e in quanto tale si esprimeva in ogni momento con i mezzi che riteneva opportuni in un dato momento.

Lanzarote è l'opera d'arte più importante di César Manrique. Il suo lavoro e la sua influenza hanno segnato profondamente l'aspetto esterno dell'isola. I nativi dicono che lui "ha fatto" Lanzarote.

Già durante il periodo in cui studiava presso l'Università La Laguna, a Tenerife, si confronta con studenti che considerano Lanzarote un'isola piena di ginestre e di letame di capra. "Per me, era il posto più bello sulla terra e mi rendo conto che se fossero capaci di vedere l'isola attraverso i miei occhi, allora la penserebbero come me. Da allora il mio obbiettivo è stato quello di mostrare Lanzarote al mondo".

Al suo ritorno dagli Stati Uniti nel 1964, ha iniziato la sua campagna di sensibilizzazione con la gente di Lanzarote, per rispettare lo stile della tradizionale architettura. Ha spiegato al suo popolo che non doveva demolire le case o le parti di esse che erano in cattivo stato per costruire un garage; di espandere usando l'alluminio al posto del legno. Egli ha anche convinto il governo dell'isola di vietare l'uso di cartelloni sulle autostrade e del paesaggio.

Fig 1.15.

Cesar Manrique, Centro Visitatori, Mancha Blanca, 1996

Fig 1.16.

Cesar Manrique, Centro Visitatori, Mancha Blanca, 1996

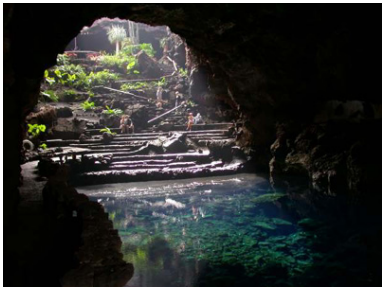


Fig 1.17.

Cesar Manrique, la Casa del Campesino, 1968

Fig 1.18.

Cesar Manrique, Auditorium naturale, Jameos del Agua, 1968

La sua prima costruzione era la grotta di Jameos del Agua, forse la più spettacolare, con il suo famoso Auditorium naturale.

Ha costruito una casa in tipico stile di Lanzarote per essere utilizzato come modello ed esempio, la Casa del Campesino.

Le sue creazioni, integrate nel paesaggio naturale, sono note per la loro semplicità. Le sue opere sono riconosciute all'unanimità da intellettuali ed esteti. Come architetto d'interni ha compiuto armonie di spazio e di volume; un esempio è il Mirador del Rio.

Il suo desiderio di vivere a contatto con la lava vulcanica lo ha portato a costruire la sua casa a Taro de Tahíche. Una bellezza unica ed un esempio di integrazione tra natura e casa, la costruzione di un oasi nel centro di un fiume di lava pietrificata nero-bluastro. Quella che sarebbe poi diventata la Fundación César Manrique.

1.4.5 La fondazione

Fig 1.19.

Cesar Manrique, Ingresso Fondazione

La Fondazione César Manrique si trova nella casa-studio in cui l'artista ha vissuto, situato nel Taro de Tahiche (Lanzarote). È probabilmente l'opera che meglio rappresenta gli ideali artistici e personali di Manrique.

Costruita nel 1968 sulla cima di un sentiero vulcanico, frutto di un'eruzione avvenuta nel 1730-1736, sfrutta, nel livello inferiore, la formazione naturale di cinque bolle

Fig 1.20.

Cesar Manrique, Giardino d'ingresso

vulcaniche dando origine ad uno spazio inconsueto ed esemplare di vita all'interno di uno spazio naturale. L'esterno della casa e di livello superiore tra inspirazione dalla tradizionale architettura di Lanzarote.

La Fondazione César Manrique, creata nel 1992, è un ente senza scopo di lucro privato ed è riconosciuta a livello internazionale. Riceve più di 300.000 visitatori l'anno.

E' una piattaforma culturale conforme ai presupposti con cui era stata concepita al momento della sua realizzazione mediante tre linee di sviluppo: l'arte, l'ambiente naturale, e la riflessione culturale. In base ai quali si sviluppano i programmi e le diverse iniziative.

La fondazione opera in tre settori:
- Conservazione, studio e diffusione del lavoro di César Manrique.
- Promozione dell'attività artistica e di riflessione culturale.
- Sviluppo di attività che favoriscono il rispetto per l'ambiente naturale e l'ordine del paesaggio.

Per César Manrique, la natura era il riferimento fondamentale della sua opera e la sua esistenza. Fino alla fine dei suoi giorni è riuscito a mantenere un impegno profondo con la difesa dell'ambiente naturale e, in concreto, della sua isola natale Lanzarote.

1.5 Fondazione Cesar Manrique

Creata da Cesar Manrique e da un gruppo di amici nel 1982 è inaugurata ufficialmente nel marzo del 1992, si tratta di una fondazione culturale privata, autofinanziata e senza scopo di lucro che persegue l'obbiettivo di contribuire a incentivare e diffondere l'attività artistica, ambientale e culturale.

In tal senso, nell'ambito dei suoi fini costruttivi, particolare attenzione viene rivolta alle arti plastiche nonché alla promozione e della conservazione e della creazione di spazi architettonici inseriti nello spazio naturale.

Al fine dei raggiungimenti dei propri obbiettivi, la Fondazione "Cesar Manrique" attua scambi nel campo dell'arte, dell'ambiente e della cultura e s'interessa sia alla creazione che alla riflessione, di una dimensione attiva e vivificatrice.

Concepita non soltanto come spazio di conservazione ed esposizione ma anche quale centro di studio e di dibattito, si prende cura, altresì, della conservazione, dell'analisi e della diffusione dell'opera di Cesar Manrique.

Fig 1.21.

Cesar Manrique, Cortile d'ingresso

Fig 1.22.

Cesar Manrique, Salone d'ingresso

1.5.1 La sede della fondazione

L'infrastruttura costituente, oggigiorno, la seda della Fondazione consta della spettacolare dimora dell'artista, degli alloggi riservati al servizio domestico nonché dei garage. Tale spazio viene riadattato, nel suo insieme, dal medesimo Cesar Manrique per adibirlo alla sua nuova funzione di spazio museale e di infrastruttura amministrativa e di servizi.

Non appena si oltrepassa il cancello all'ingresso, i primi vani in cui il visitatore s'imbatte sulla sua sinistra, ove in passato alloggiava il personale alle dipendenze dell'artista, accolgono oggigiorno gli uffici dell'istituzione.

La dimora è stata costruita in una proprietà di 30.000 m^2 che si stende su una colata lavica riconducibile alle eruzioni vulcaniche verificatesi sull'isola tra il 1730 e il 1736. Al suo rientro da New York, nel 1966, Cesar Manrique decide di stabilizzarsi definitivamente a Lanzarote e, in tale anno, avvia i lavori per questo progetto domestico.

L'edificio, costruito su cinque bolle vulcaniche naturali di grandi proporzioni, si articola in due livelli, 1800 m^2 di superficie abitabile, cui vanno aggiunti 1200 m^2 di terrazze e giardini e 2900 m^2 adibiti a parcheggio.

Il piano superiore, ideato secondo i canoni dell'architettura tradizionale di Lanzarote cui si vanno ad aggiungere elementi costruttivi di concezione moderna (ampie vetrate, vasti spazi), ospitava i seguenti vani domestici: salone, cucina (ove, oggigiorno, è esposta l'opera grafica), soggiorno (sala "Espacios"), una stanza per gli ospiti, la camera da letto dell'artista (l'odierna sala "bocetos") e una stanza da bagno in cui è presente abbondante

vegetazione.

Il livello sotterraneo è ricavato nelle cinque bolle vulcaniche naturali, collegate da Cesar Manrique tramite stretti corridoi scavati nel basalto della colata lavica e adibite ad uso abitativo. Inoltre, lo "jameo" centrale accoglie un'ampia zona di riposo (piscina, piccola pista da ballo, forno, barbecue, ecc.), il tutto immerso in una fiorente vegetazione. L'ultimo spazio, in prossimità dell'uscita, è rappresentato dallo studio del pittore, ampliato in occasione dei lavori di ristrutturazione dell'edificio per l'inaugurazione della Fondazione. Oggigiorno, vi si espongono le tele di Cesar Manrique.

L'area servizi (bar e punto vendita) è stata ricavata nei vecchi garage della casa.

Dal punto di vista artistico, la Fondazione spicca per due caratteristiche essenziali: la sintesi armonica tra una concezione moderna dello spazio architettonico e la tradizione dell'architettura popolare di Lanzarote; e il dialogo tra l'edificio e la natura, in un rapporto di comunicazione e di rispetto permanente. La sede della Fondazione costituisce, di per sè, grazie alla sua bellezza, originalità e valore emblematico, un patrimonio essenziale dell'istituzione stessa.

Fig 1.1.

Cesar Manrique, Sala esposizioni

Fig 1.1.

Cesar Manrique, Sala degli schizzi progettuali

1.5.2 Il museo

In primo luogo, si evidenzia il significato museale dell'edificio di per sé che occupa un posto di rilievo nel complesso dell'opera di Manrique, dal momento che riunisce le caratteristiche essenziali della sua proposta d'integrazione ARTE-NATURA.

Oggigiorno, l'edificio esplica la funzione basilare di museo. Le trasformazioni cui il medesimo è stato sottoposto, dirette nel loro complesso da Cesar Manrique in persona, miravano ad adibire all'edificio la nuova finalità di spazio museale, oggetto di visite.

La struttura delle costruzione è rimasta invariata. Le modifiche eseguite riguardano la "pulizia" delle pareti e degli spazi interni per potervi appendere ed esporre, rispettivamente, le opere pittoriche e scultoree; la comunicazione tra i due livelli che, dal marzo del 1992, avviene dall'esterno tramite una scala in basalto allo scopo di predisporre un percorso atto a d agevolare la visita del museo; la comunicazione dall'esterno del salone e della sal a"Espacios" e l'ingrandimento del vecchio studio dell'artista, per disporre, così, di una sala dove esporre una raccolta delle sue tele. Il giardino esterno e il murale furono eseguiti a cavallo tra il 1991 e il 1992.

Il museo accoglie la collezione di arte contemporanea della Fondazione, appartenuta al suo fondatore; un piccolo esempio di arte moderna delle Canarie e tre sale dedicate a Cesar Manrique: opera d'arte pubblica ("Espacios"), appunti dei suoi murales, disegni, sculture mobili e ceramiche("Bocetos") e, all'uscita, una ricca selezione della sua produzione pittorica ("Coleccion Manrique").

1.5.3 La visita

Il percorso previsto all'interno del museo è stato ideato per godere appieno della vista e ne privilegia la fluidità data la singolarità dell'edificio concepito per uso abitativo e non come spazio visitabile. Tale fatto conferisce una prospettiva inedita in termini di apprezzamento dell'edificio.

All'esterno, prima di varcare la soglia della dimora, sono visibile due sculture di Cesar Manrique, *La energia de la piramide* ed el *Triunfador*. Sulla sinistra, sia apre una sala spaziosa utilizzata, di consueto, per allestirvi mostre temporanee. Inaugurata nel 1994, risponde all'idea di Cesar Manrique di coprire il vecchio patio della dimora con l'intenzione di trasformarne lo spazio in infrastruttura utile per le attività organizzate dalla Fondazione. Prima di varcare la soglia della dimora, ci si imbatterà in un patio di dimensioni ridotte in cui sono visibili le aperture superiori delle bolle. Le ossa e gli oggetti che fanno parte dell'arredo di questo spazio ristretto, denotano l'inclinazione artistica dell'artista.

Una volta all'interno della casa, si accede direttamente al vano adibito, in passato, al salone centrale della dimora al cui centro spicca una bolla di grandi dimensioni, in cui è esposta la collezione d'arte contemporanea della Fondazione ("Collezione privata"). Vi si possono ammirare, tra l'altro, opere di Cuixart, Chirino, Gherardo Delgado, Equipo Cronica, Farreras, Pedro Gonzales, Guerrero, Mompo, Nestor, Zobel, Sempere.

Nel silenzioso spazio nei pressi della porta d'ingresso, è esposta parte della collezione di opere grafiche: Picasso, Tapies, Mirò, Chillida, W. Lam.

Fig 1.23.

Cesar Manrique, Vetrata vista dal salone

Fig 1.26.

Cesar Manrique, Scala in basalto

Fig 1.27.

Cesar Manrique, La bolla bianca

La visita procede dal salone centrale verso uno spazio esterno di passaggio che conduce alla sala in cui sono osservabili alcuni esempi delle opere d'intervento in natura eseguite da Cesar Manrique. Prima di accedervi, si può ammirare un'incantevole veduta panoramica sulla corrente di lava del XVIII sec. Su cui è stata edificata la casa e sul *Jameo* (parte di tubo vulcanico il cui tetto si è sfaldato rimanendo, così, allo scoperto) utilizzato per costruirvi la piscina della dimora.

Giunto nel vano denominato *Espacios* il visitatore potrà ammirare i progetti e fotografie di alcune opere d'arte pubblica eseguite da Cesar Manrique.

Un ampio corridoio che funge da area espositiva di parte della collezione di arte contemporanea delle Canarie, di proprietà della Fondazione, porta di nuovo al salone centrale in cui si possono ammirare altre opere pittoriche.

Dopo averlo attraversato, si giungerà nella sala adibita, un tempo, a camera da letto dell'artista ("Bocetos") in cui, oggigiorno, il pubblico può contemplare alcuni disegni, appunti, schizzi per murale, sculture e ceramiche.

Da questo spazio, una scala in basalto conduce al piano inferiore, in cui il visitatore si imbatterà nelle cinque bolle vulcaniche naturali collegate da corridoi scavati nella lava.

Dalla bolla con la sorgente, si passa alla bolla bianca per proseguire, poi, verso quella rossa (posta al di sotto del salone centrale che fungeva da centro di distribuzione) per poi raggiungere il *Jameo* della piscina osservato dall'alto all'inizio della visita.

Ci si avvia, quindi in direzione della bolla nera, puntellata da quattro pilastri e, dopo averla attraversata, si raggiunge la bolla gialla dalla quale ci si addentra nello studio del pittore dove, oggigiorno, è esposta la sua produzione pittorica.

Fig 1.28. Cesar Manrique, Jameo della piscina

Dopo avere ammirato le opere e la meravigliosa finestra che cede il posto ad una lingua di lava e nel contempo prolunga l'edificio verso l'esterno, si raggiungerà il giardino dove ammirare il *Murale* eseguito dall'artista nel 1992. Le linee sono state tracciate con pietra vulcanica mentre per la parte interna del disegno si è fatto uso di maioliche.

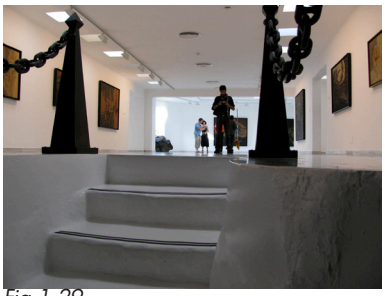


Fig 1.29.

Cesar Manrique, Sala esposizione

Fig 1.30.

Cesar Manrique, Lingua di lava nella sala esposizione

L'ultima tappa della visita è il punto ristoro e lo shop situati alla fine del giardino.

Fig 1.31. Cesar Manrique, Giardino del Murale

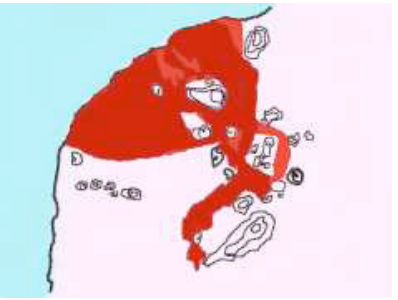
2. IL PARCO NAZIONALE DEL TIMANFAYA

2.1 La storia del timanfaya

E' il 1 Settembre del 1730. Già da qualche tempo la terra trema sempre più frequentemente. L'aria, in alcuni punti, diventa quasi irrespirabile e provoca a volte una rapida moria di uccelli. Le capre sono ormai diventate difficili da accudire ed i cani a volte fuggono inspiegabilmente. La gente cerca di non notare quello che sta capitando ma nell'aria si respira l'idea della catastrofe imminente. Il sole è tramontato da poco meno di un'ora e il silenzio è sceso sul basso altipiano. Poche sono le luci che rompono la sera. Un forte rombo scuote il silenzio, cupo e profondo e sempre più forte. Il rombo poi si trasforma in boato e qualche cosa di impensabile nelle menti semplici dei pastori e dei contadini accade.
Il parroco di Yaiza, Don Andrés Lorenzo Curbelo, racconta: *"... tra le nove e le dieci della sera, la terra s'aprì improvvisamente vicino Timanfaya", "... un'enorme montagna si sollevò dal seno della terra e dalla sua cima si levarono fiamme che continuarono ad ardere per 19 giorni".*
L'eruzione parte dalla *Caldera de los Cuervos*, a pochi chilometri dall'attuale Masdache. Dalle bocche di questa Caldera, che nasce dalla terra in questo momento, la lava si dirige, prima "veloce come l'acqua", quindi "lenta e densa come il miele", verso Nord Ovest. L'ampio pianoro a circa 300 metri d'altitudine che si stende da Nord a Sud , da Tinajo fino a Yaiza, aperto verso il mare ad Ovest e chiuso ad Est dai vecchi vulcani millenari, diventa quasi di colpo una massa ribollente di lava: la zona più fertile dell'isola scompare sotto uno strato di lava, lapilli e cenere spesso anche oltre 30 metri. I paesi di *Timanfaya* (o Chimanfaya...), proprio di fronte alla Caldera, *Rodeo*, a circa 3 Km verso Nord, e *Mancha Blanca* vengono

bruciati; stessa sorte tocca poi a *S.Catilina* e *Mazo* dopo che, il 7 di settembre, una parte del cratere della Caldera, staccatosi per una esplosione e scagliato a circa 150 metri dal cratere stesso, crea un ostacolo al cammino della lava, deviandola verso Nord Ovest, arrivando quindi fino alla costa.

La prima fase continua il 10 ottobre con l'eruzione della *Caldera di S.Catilina* e di *Pico Partido*, la prima a poco più di 1,5 Km. verso N-NO dalla Caldera de los Cuervos, ed il secondo a poco meno di 3 Km, sempre nella stessa direzione. In un primo tempo la lava segue la stessa direzione del fenomeno precedente, arrivando fino al mare, sovrapponendosi a quella già esistente; quindi, forse per l'aprirsi di nuove bocche eruttive, si dirige verso Sud, distruggendo i paesi di *Vega del Chupadero* e *Vega de Uga*.



2.1.La zona della prima fase eruttiva. Il rosso più chiaro della lava corrisponde alla primissima fase, mentre quello più scuro alla fase terminale, sovrapposta in parte alla prima.

Oltre la lava, anche i lapilli e le ceneri scagliate dalle eruzioni contribuiscono alla distruzione delle varie opere agricole dell'isola, in special modo in quei punti dove la lava non aveva compiuto la sua opera devastatrice.. Questa prima fase si conclude fra novembre e dicembre dello stesso anno. Dopo pochi mesi di pausa, nel marzo

del 1731, ha inizio la seconda fase eruttiva. La zona è sempre la stessa, sull'asse Sud Est - Nord Ovest, accanto alla Caldera di S.Catilina e appena prima del Pico Partido, nella *Montañas del Señalo*. Questa fase, che durerà fino alla fine di giugno, con almeno quattro episodi eruttivi, arriva a lambire con la lava il paese di *Yaiza* e a distruggere buona parte della *Geria bassa*, verso Sud. A Nord si sovrappone alle colate precedenti per circa 2 Km.

2.2.Colata della seconda fase

La terza fase non trova separazione temporale dalla precedente, anzi il suo inizio sembra essere contemporanea a quella finale della Montañas del Señalo. La grossa differenza consiste nella localizzazione: dall'asse NO-SE, il fenomeno vulcanico prende la direzione Ovest - Est, aprendo un nuovo "fronte di guerra" sul lato Ovest dell'isola, addirittura con una violenta eruzione sottomarina, testimoniata da incredibili gaiser d'acqua bollente lanciata verso il cielo e da pesci morti di specie sconosciute gettati nell'entroterra. E qui, il vulcano di *El Quemado* ne è la manifestazione terrestre più immediata, a pochissime centinaia di metri dal mare. Questa fase continua più a Est con i centri eruttivi della *Caldera Rajada* e *Montaña*

Rajada, quindi con le varie caldere *Quemadas*, più a Est, fino a ricoprire, nei 7 mesi di questa fase, una larga fetta prospiciente alla costa Ovest, aggirando i vecchi crateri dell'era antica, fino alla laguna del *Janubio*.

2.3.In marrone scuro la fase delle M.ñas Rajadas, mentre in giallo ocra l'eruzione delle Caldere Quemadas

Pochi mesi dopo, verso la metà di giugno del 1732, il centro eruttivo sembra spostarsi ancora più ad Est, ossia nella zona denominata *Mñas del Fuego*, un territorio più circoscritto dei precedenti. Il vulcano più attivo di questa fase è il Timanfaya. Quest'ultimo, dopo un primo momento di tipo esplosivo, passa ad una fase effusiva molto abbondante e fluida, in special modo dalle piccole e varie bocche (hornitos) createsi ai suoi lati, lungo un asse NO-SE. A Sud, un braccio di lava supera l'altezza di Yaiza, che è ormai circondata nel gennaio dello stesso anno: costeggiando la catena montuosa de Los Ajaches, la lava giunge fino quasi all'altezza della laguna del Janubio. A Nord e ad Ovest, ricopre ancora una volta gli strati lavici delle precedenti colate, fino a raggiungere il mare. Siamo ormai nel gennaio del 1733 quando il fenomeno sembra cessare.

2.4.Colata delle "M.ñas de Fuego" - Timanfaya

Marzo 1736. La popolazione, fuggita verso le altre isole o verso il continente durante gli oltre due anni delle eruzioni, è in parte già ritornata a Lanzarote con una gran voglia di ricostruire "qualche cosa" della loro vita precedente, dalle ceneri di quanto avevano posseduto. Coloro che avevano sfidato l'inferno ed erano rimasti, sono accampati o, nei migliori casi, hanno ricostruito la loro vita verso la parte Nord, fra Los Valles ed Haria, oppure a Sud, nel Rubicon o sulle alture de Los Ajaches, verso Femés. Ma sembra che non sia ancora il momento del ritorno alla normalità. A circa un chilometro dalla Caldera di S.Catilina, la terra si riapre dalla *Montaña de las Nueces* e, dalle sue viscere, sgorga una lava molto fluida che si dirige da un lato verso *Tinajo* fino a minacciarla e dall'altro fino a *Puerto Naos*, ora il porto di Arrecife, fino a penetrare per circa 300 metri nel mare. Tutta la zona circostante alla prima fase, viene ricoperta da questa lava, a tratti liscia e fragile, "croccante" al calpestare, tanto da far dire di "camminare sulle noci". La lava, a Sud, distrugge Masdache e arriva fino ai piedi di Tegoyo, quindi prosegue il suo percorso fino al già citato Puerto Naos. A Nord, prima di minacciare Tinajo, la popolazione s'unisce in una processione, invocando la *Madonna de Los Dolores*. Siamo a poche centinaia

di metri da Tinajo e La Vegueta. Un fedele pianta una croce sul lembo più avanzato della lava; questa si ferma e non avanzerà più, deviando il suo corso verso zone già colpite dalla eruzione. É l'otto aprile. L'atto finale di questi sei terribili anni è comunque l'eruzione della *Montaña Colorada*, a circa un kilometro ad Est della Mña de las Nueces, che scarica la sua lava prima verso Nord, fino alle *Montañas de los Rostros e del Cortijo,* quindi, dopo averle aggirate ad Ovest, verso il mare passando accanto alla *Montaña de Ténezara*, con uno stretto budello al massimo largo circa cinquecento metri. Il 16 aprile l'attività più evidente e catastrofica è da definirsi conclusa.

2.5.In azzurro la fase della M.ña de las Nueces, mentre in blu l'eruzione della M.ña Colorada

In direzione Mancha Blanca - Tinajo, esiste il "*Centro de Visitantes e Interpretación*", dove viene illustrato, sia da guide che da "zone tematiche", il vulcanismo nelle Canarie e nel mondo e tutto quanto concerne la vulcanologia e Lanzarote. La cosa più bella di questo posto è che non è riservato ad "esperti" bensì a gente "qualunque", senza conoscenze di sorta, con spiegazioni molto semplici e comprensibili.

2.2 Le origini del parco

Timanfaya è il prodotto di un violento terremoto tra due periodi di eruzione storicamente confermata. Il più lungo e più intenso iniziò nel 1730 e continuò fino al 1736. Il più recente si è verificato nel 1824. Le eruzioni del 18 ° secolo, che interessano un totale di 195,2 km2, hanno causato l'emergere di coni vulcanici associati con fessure di origine tettoniche che giace in direzione ENE-WSW. L'ultima serie di eruzione a Lanzarote si è verificato nel 1824, con l'emergere di tre nuovi coni vulcanici: Tao, Tiguaton o il Nuovo Vulcano, e il Nuovo Vulcano del Fuoco, noto anche come El Chinero, l'unico di quel periodo entro i confini geografici del parco. Residui del passato sono ancora presenti in superficie ad alte temperature; anomalie geotermiche prodotte da un deposito residuo o una camera di magma relativamente vicine alla superficie ad una profondità di 4-5 km cosicché si registrano temperature fino a 610 ° C ad una profondità di solo 13 metri e tra 100 e 200 ° C in superficie.

Fig 2.6.Echadero de los Camellos

Ha un'estensione di olte 51 km^2 ed è l'unico parco nazionale spagnolo interamente geologico.
In questa area esistono anche le strade di accesso da Yaiza ed, in parte, da Tinajo, che accedono fino al "Taro" di entrata del Parco vero e proprio, oppure fino al "*Echadero de los Camellos*", da dove è possibile fare un breve percorso attorno ad alcuni crateri sul dorso dei mitici "Camellos" (dromedari) di Lanzarote. La zona aperta al pubblico nel Parco, dove si pagano pochi Euro per l'accesso, è la zona del "*Islote de Hilario*", dove esiste il ristorante El Diablo ed il relativo parcheggio

per i visitanti. Da questo punto panoramico è possibile prendere i classici bus color sabbia che, con il costo già compreso nel biglietto di entrata, accompagnano i turisti in un incredibile percorso di 14 Km, tra fratture vulcaniche e bordi di crateri in un'atmosfera da creazione del mondo: la "*RUTA DE LOS VOLCANES*", ideata e realizzata dallo scomparso Artista Jesús Soto.
È praticamente inutile dire che se non si è fatto questo percorso non si può dire di aver visto l'essenza di Lanzarote: è difficile raccontare l'emozione che si prova inoltrandosi, seppure dentro un Bus, in mezzo a questi vulcani, bordeggiando crateri, infilandosi all'interno di tubi vulcanici.
Presso il "*Islote de Hilario*" avvengono le dimostrazioni "geotermiche", a prova dell'attività ancora esistente, anche se non del tutto spiegata, del suolo dell'isola; a tal proposito è possibile assistere al *Gayser* "indotto" da un Incaricato del parco che mette un secchio d'acqua in un tubo di ferro piantato nel suolo: in pochi attimi ne esce un violento sbuffo di vapore! Altrimenti la bruciatura di cespugli secchi, per via del calore che emerge dal sottosuolo, 400° a poco più di un metro di profondità.

2.3 Il Parco Nazionale

Il parco è un tipico esempio di attività vulcanica recente nelle isole Canarie. Esso presenta molte caratteristiche geologiche sorprendenti di notevole valore scientifico, come aa e colate di lava pahoehoe intervallati da isolotti di terra frutto della prima eruzione storica, coni vulcanici e tubi, le bolle, le cupole (noto come hornitos), anomalie geotermiche e così via. Insieme, questi formano un paesaggio ringiovanito, frutto di un processo di creazione e distruzione, che evoca un mondo fantastico di colori e texture. Timanfaya giunge fino a noi praticamente intatto, grazie ad un lento processo di evoluzione naturale e al fatto che sia stato minimamente intaccata dalle attività umane. Al fine di preservare questo paesaggio, è stata assegnata la categoria massima protezione come un parco nazionale, e oltre il 90% del territorio è stato riclassificato come area riservata. La ricerca scientifica e in generale l'istruzione per l'ambiente naturale sono promossi all'interno del Parco Nazionale con servizi che comprendono uno splendido centro visitatori e un laboratorio geodinamico situato nella Casa de los Camelleros. Per i visitatori in cerca di un'esperienza a contatto con l'ambiente e la natura, ci sono visite guidate per piccoli gruppi.

Fig 2.7.

Echadero de los Camellos

2.4 Antropologia

Uno degli aspetti più interessanti di Lanzarote è il modo in cui gli esseri umani si sono adattati alle difficili condizioni imposte dall'ambiente naturale. Gli abitanti di Lanzarote videro come a seguito delle eruzioni, i loro campi coltivati erano coperti di cenere vulcanica. Successivamente si accorsero che le piante che erano ancora mezze coperto di cenere erano cresciute più rapidamente rispetto a quelle che non lo erano. Scavarono fino a scoprire il terreno originale, quindi seminarono i semi e li coprirono con lapilli, o ROFE, materiale vulcanico altamente igroscopico, in altre parole, che ha una grande capacità di assorbire acqua anche dall'atmosfera.

Poi hanno costruito muretti circolari attorno a questi scavi al fine di proteggere le colture dai venti costanti che soffiano sull'isola, aiutandole in questo modo a conservare la loro umidità.

E così sono riusciti a ottenere raccolti ricchi e variegati dove sembrava impossibile perché il terreno era una superficie arida e bruciato. Il miglior esempio di questa tecnica di coltivazione può essere visto a La Geria, dove ci sono più di 3000 vigneti che sono cresciuti grazie a questo sistema. Alberi di fico e altri alberi da frutta sono coltivati nella stessa maniera.

All'interno del Parco Nazionale stesso, si possono ancora vedere numerosi esempi di questo metodo di coltivazione tradizionale. Dislocati proprio sul confine dell'area di roccia vulcanica, situati principalmente su un territorio di origine antica (con il terreno in naturale evoluzione) che ora è coperto di piroclasti (ROFE) che sono stati espulsi

nel corso delle ultime eruzione. Diversi esempi si possono ammirare dal sentiero Tremensana, alcuni dei quali sono circondati da magnifici muri di protezione completi di contrafforti.

Ci sono molti aratri, accessori ed attrezzi agricoli che sono stati appositamente progettati per i cammelli e che sono stati ampiamente utilizzati nel corso degli anni. Molti di questi strumenti e attrezzi sono esposti nella collezione dall'Amministrazione del Parco, conservata al Centro informativo di Echadero de los camellos.

2.5 Accesso

Percorrendo la LZ-2, in direzione Yaiza e successivamente la LZ-67 in direzione della Montanas del Fuoco e Tinajo ci si trova a percorrere una strada costruita con lo stesso materiale vulcanico che si trovano in tutta la zona. Seguendo questa strada, a circa 2,5 km da Echadero de lo Camellos è presente il cancello d'ingresso per il Centro Turistico de las Montanas del Fuoco, che è gestito dal Cabildo Island (Consiglio di governo). Continuando poi da qui verso Tinaja, appena fuori dal confine del Parco Nazionale, è situato il Centro de Visitantes.

2.6 Quadro generale del pubblico impiego

Per uso pubblico si intendono tutti i settori dell'attività del parco legati alla fruizione dei visitatori ed è essenziale che questo uso pubblico sia compatibile con la conservazione del parco.

Il Parco Nazionale del Timanfaya offre una gamma completa di attività per i visitatori. Ciò nonostante, a causa delle particolari caratteristiche uniche del parco e l'estrema fragilità delle sue forme di vita, l'accesso ai visitatori deve essere confinato a un numero limitato di settori.

Una delle fonti di informazione per i visitatori del Parco Nazionale è il Centro d'Arte, Cultura e Turismo gestito dalla Isular Cabildo di Lanzarote (Consiglio di Governo Lanzarote) che è situato nella Montanas del Fuego. Qui i visitatori possono usufruire di una gamma completa di servizi offerti, incluse le visite alle molteplici strutture geomorfologiche dislocate sul territorio in seguito all'eruzione del 18 ° secolo e dei servizi turistici vari trovati nel complesso Montanas del Fuego.

Le visite alla Montanas del Fuego iniziano al cancello d'ingresso dei veicoli da dove, dopo aver pagato il biglietto di ingresso, si può guidare fino ad arrivare a Islote de Hilario.
Islote de Hilario è il punto di partenza per un viaggio attraverso la Ruta de los Volcanes (la rotta dei Vulcani), e questo viaggio può essere effettuato solo a bordo del bus turistico ufficiale. Questi autobus turistici sono appositamente dipinti di un colore che richiama le

sfumature della terra del parco.

Un altro modo per visitare il Parco Nazionale è quello di fare una visita guidata. La visita a piedi permette di entrare in contatto molto più stretto con l'ambiente naturale del Parco Nazionale e permette di godere appieno del paesaggio e delle forme di vita.

Un altro punto di interesse nel Parco Nazionale del Timanfaya è la Echadero de los Camellos, dove è possibile effettuare un breve escursione guidato con i cammelli. C'è anche una piccola area di servizio, il Museo Echadero de los Camellos e il centro informazioni.
Al di fuori dei reali confini del Parco Nazionale, ma nelle immediate vicinanze, è situato il Mancha Blanca Visitors e Interpretative Centre, che è il punto informativo sul territorio e dove i visitatori possono ottenere un quadro completo dell'immenso valore del patrimonio naturale e paesaggistico della Parco Nazionale di Timanfaya.

Le strutture e dei servizi disponibili in questo Centro Visitatori e Interpretativo sono di alta qualità e si consiglia di visitarla prima o dopo la visita al Parco Nazionale, perché non si può acquisire una buona conoscenza del Parco senza una visita al Centro interpretativa .

Fig 2.8.

The Volcano Route

2.7 Percorsi interpretativi

Ci sono tre percorsi all'interno dei confini del Parco Nazionale del Timanfaya: quello principale è quello che si percorre in autobus attraverso la Ruta de los Volcanes organizzato dalla Insular Cabildo de Lanzarote (Consiglio di governo). Ci sono inoltre le passeggiate interpretative guidate della Tremensana e la fascia costiera che sono gestiti dagli Enti del Fondo Nazionale Timanfaya.

LA STRADA DEL VULCANO.

Questo tragitto parte da Hilario. Si tratta di circa 14 km di percorso e comprende le principali strutture vulcaniche formate dalla storica eruzione tra il 1730 e il 1736. Il percorso conduce il visitatore attraverso uno splendido paesaggio costituito da diversi tipi di lava: "AA"(il cosiddetto "malpaises" o Badlands) e "pahoehoe" (piatta e filante). E' possibile vedere una delle più emblematiche *hornitos* (o cupole del Parco), il *Manto de la Virgen*, e vedrete tubi vulcanici (addirittura passarci dentro). Il percorso prosegue attraverso i campi *pyroclast-filled* della Valle de la Tranquilidad, (Valle della Tranquillità), e finisce nella parte più alta della Montanas del Fuego, dove si possono ammirare i crateri impressionanti del Timanfaya. Durante il tragitto è possibile osservare le forme di vita presenti sottoforma di colonie di licheni che hanno cominciato a riconquistare la roccia vulcanica alla quale hanno aggiunto un inconfondibile tocco di colore.

IL TREMESANA A PIEDI.

E' una rilassante passeggiata di circa 2 km. Il percorso conduce i visitatori attraverso una zona del parco dove è possibile vedere una serie di diverse strutture derivanti

dalla recente o storica attività vulcanica. Inoltre è possibile prendere contatto con i processi di colonizzazione lichene che sono attualmente in corso ed i metodi di allevamento tradizionali che erano in uso.

LA COSTA A PIEDI

La passeggiata è abbastanza ardua: il terreno da attraversare si compone in gran parte di lava e di cosiddetti "calanchi". Il percorso segue la fascia costiera lungo il perimetro del Parco e permette ai visitatori di vedere il processo di formazione della spiaggia, una grande varietà di configurazioni geomorfologiche, la rupe e la fauna associata, compresi uccelli marini, granchi e molti altri.

3. IL CONCORSO

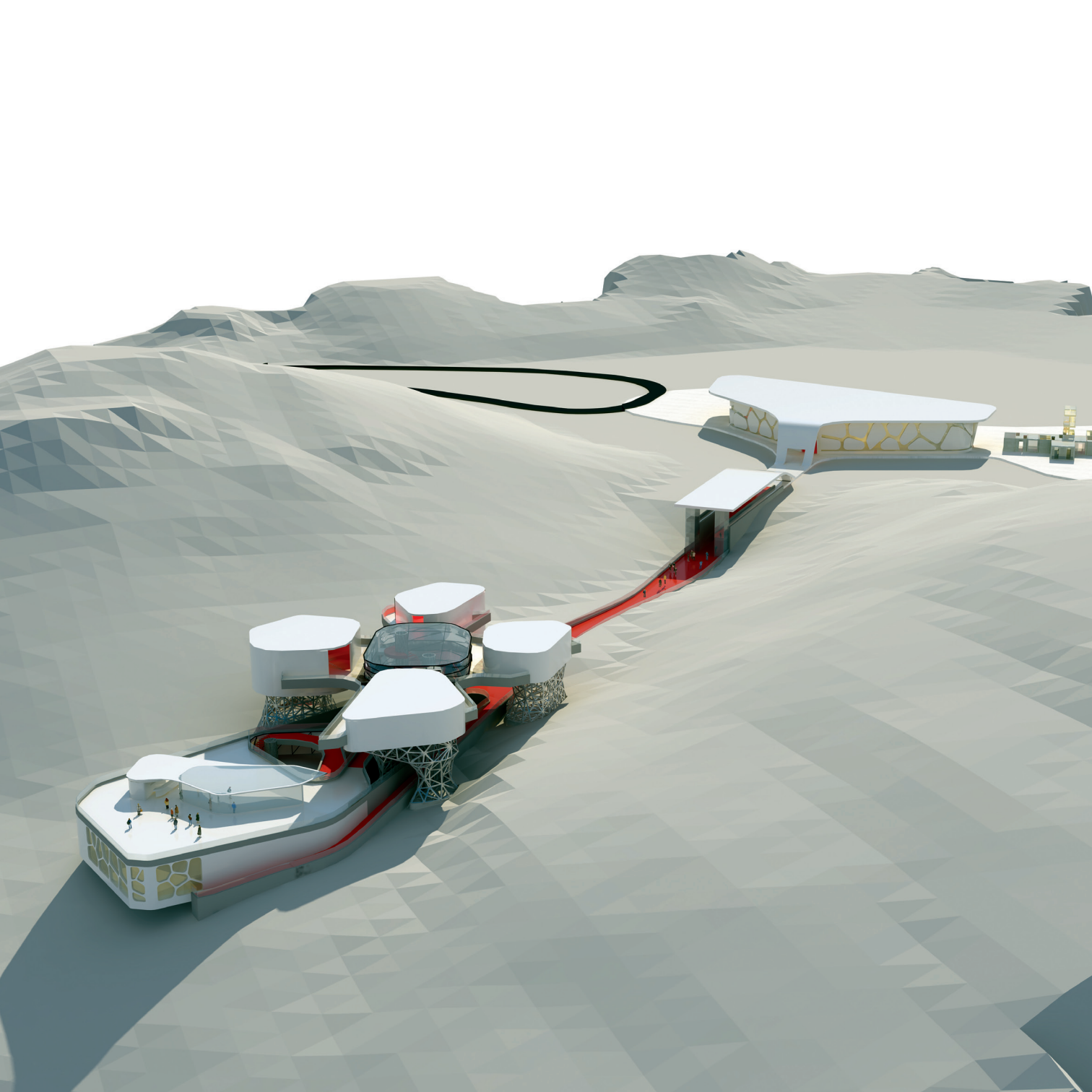


Fig 3.1.

Locandina del concorso

Estratto dal testo del bando di concorso IMOV pubblicato dalla rivista Arquideas.

Il concorso nasce allo scopo di raccogliere idee per la progettazione del International Museum of the Volcanoes (IMOV) nei pressi delle Montagne di Fuoco, sull'isola di Lanzarote.
Un museo di respiro internazionale, che riflette la realtà del caratteristico paesaggio di origine vulcanica, con l'obiettivo di diventare un luogo di incontro, dibattito e discussione per esperti in materia.
La sua posizione nel contesto del Parco Nazionale del Timanfaya, con una superficie di poco più di 50 km2 ci permette di osservare oltre 25 vulcani. Al suo centro si troverebbe il naturale monumento della Montagna di

Fuoco, una zona che conserva ancora una certa attività vulcanica, come testimoniano le emissioni di calore prodotte dalla terra.
Le immagini presentate del parco sono le più varie. Forme caotiche e irregolari che tagliano i profili del paesaggio che viene miscelato con piani di lava arrotondati e lisce e morbidi tappeti di terra scoriacea. Lingue di fuoco che nascono dall'alto muovendosi verso i confini prepotenti dell'isola andando a morire nella pace delle acque oceaniche saline. Punte taglienti, isolotti rocciosi del fuoco, "Jameos" e le creste di forme stravaganti e spettacolari, segno di un paesaggio che non è prevedibile.
Su Islote de Hilario getti di vapore simulano la presenza di geyser, nati tra i coni vulcanici, e dal Monte Rajada possiamo scorgere un orizzonte di centinaia di crateri in armonia con il magnifico paesaggio. Da questo punto la presenza del cratere Tremensana sovrasta il visitatore con la sua mole enorme. La montagna bianca e la Valle della Tranquillità sono alcuni dei punti singolari di questo spettacolare scenario.
Il centro visitatori esistente oggigiorno, è l'unico elemento, oltre al ristorante, edificato in zona e rappresenta l'unica guida per i visitatori per capire la natura vulcanica dentro la quale sono immersi.
Senza dubbio, un luogo unico al mondo per ospitare il Museo Internazionale dei Vulcani (IMOV).
Alcune delle personalità che hanno avuto una relazione speciale con Lanzarote e che in qualche modo sono stati ispirati nel loro percorso artistico dal paesaggio sono José Saramago, Ildefonso Aguilar e più di tutti Cesar Manrique.

3.1 Obbiettivi del Concorso

Lo scopo di questo concorso per gli studenti di architettura è di fornire idee progettuali per il Museo Internazionale dei Vulcani (IMOV) nei pressi dell'area delle Montagne di Fuoco, sull'isola di Lanzarote, in virtù della sua posizione unica.

3.2 Programma

Il programma fisico è flessibile nella sua stesura. Esso deve includere uno spazio adeguato per esposizione di materiali relativi al tema vulcanico.
Si consiglia di inserire all'interno del museo il seguente programma funzionale:

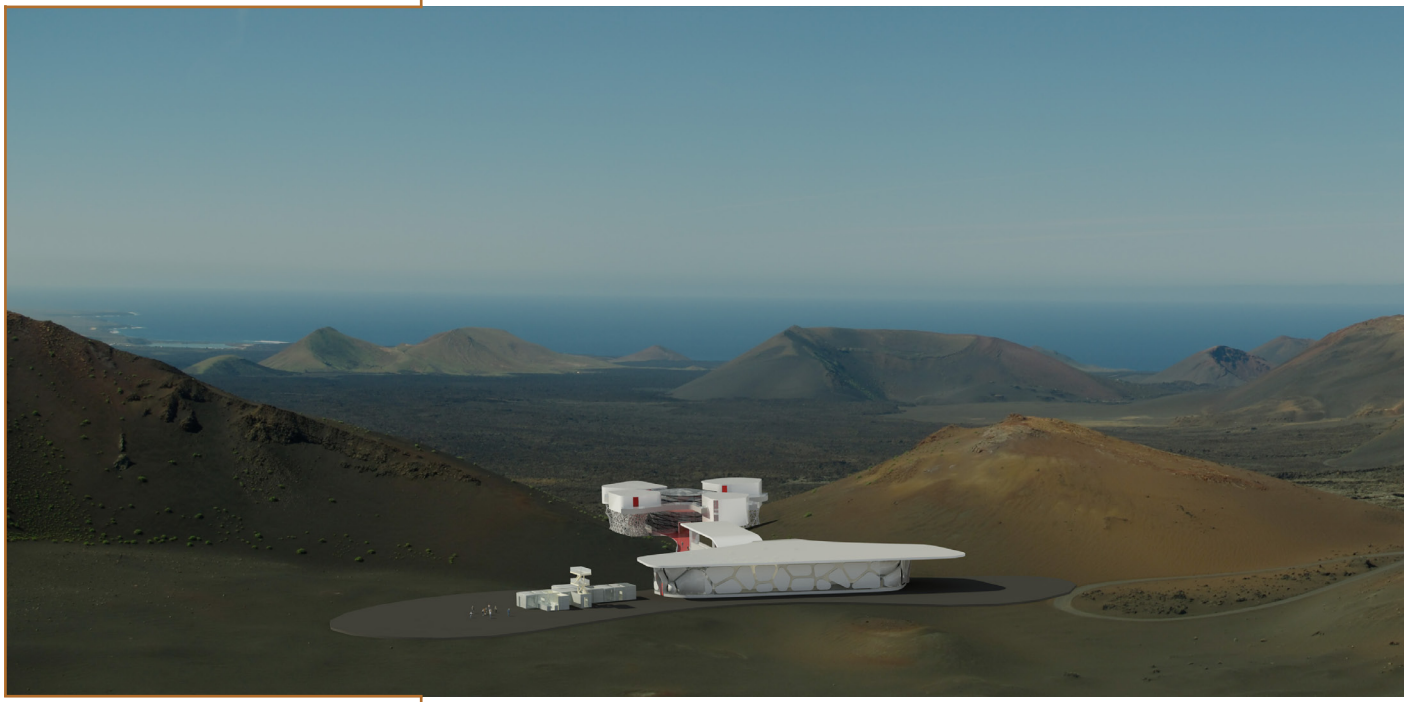
- Permanent Exhibition Hall
- Temporary exhibition room
- Audio-visual
- Conference room / Theater
- Look-out
- Shop
- Restaurant
- Cafeteria
- Offices
- Parking

3.3 Location

Il tema preso in considerazione per questo bando di concorso si concentra sull'ambiente naturale del Parco Nazionale del Timanfaya, sull'isola di Lanzarote, legata all'itinerario delle Montagne di Fuoco come illustrato dalla documentazione di accompagnamento.
La scelta della locazione del museo è libera, ma solo se opportunamente motivata e collegata, in qualche modo, all'itinerario delle Montagne di Fuoco.

Fig 3.2.

Render 1



3.4 iMOVing

iMOVing è un concetto di un museo dinamico che espone ome opera principale il Timanfaya National Park. Non potendo racchiudere quest'opera all'interno di un contenitore è il contenitore stesso che viene frammentato e distribuito in un percorso a tappe sul sito attraverso moduli componibili e trasportabili creando un'infinità di combinazioni funzionali. I moduli sono collegati tramite il percorso esistente alla piattaforma principale che si plasma al territorio con leggerezza con il tentativo di reinterpretare in trasposizione orizzontale il concetto di scultura di Cesar Manrique. La scelta del posizionamento e della morfologia della piattaforma principale è scaturita dalla volontà impattare il meno possibile sul territorio e di non occludere le viste ma crearne di nuove.

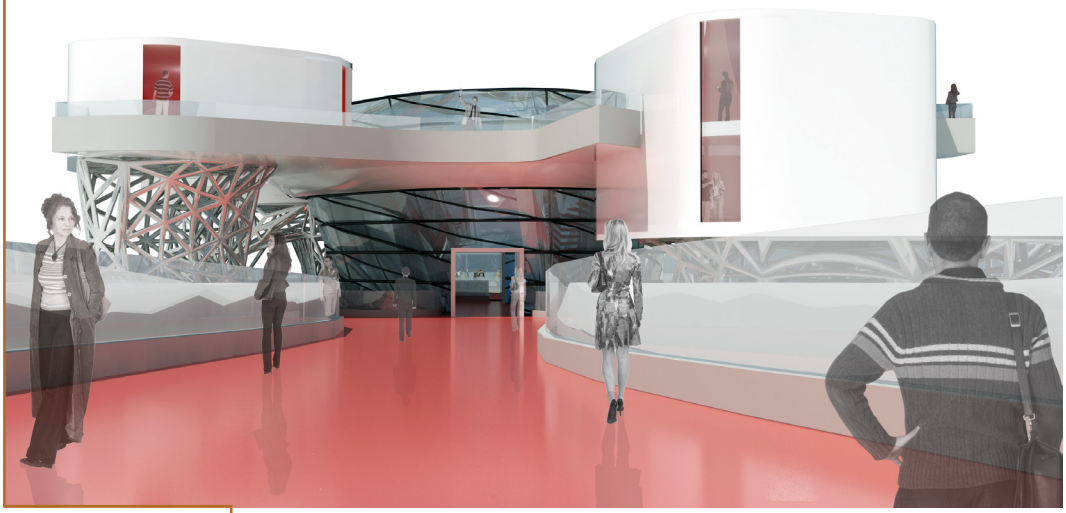
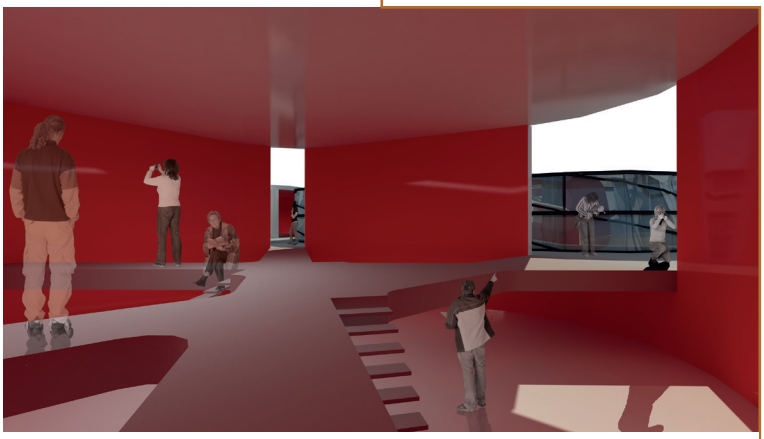


Fig 3.3.

Render 2

Fig 3.4.

Render 3



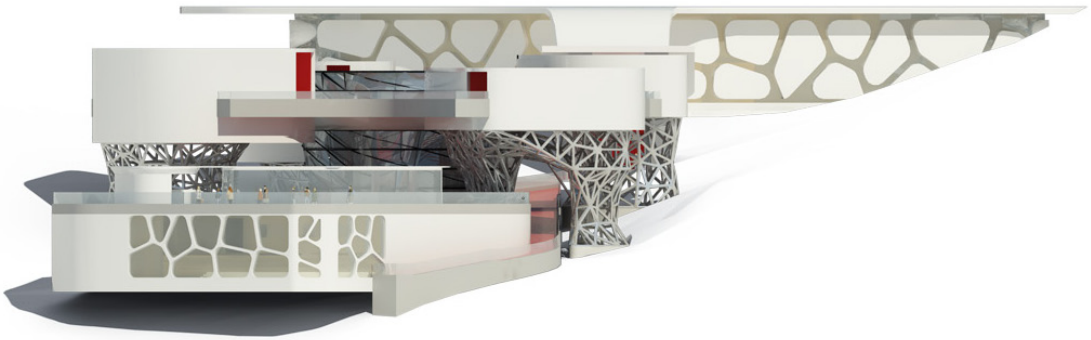


Fig 3.5.

Render 4

IMOVing is a concept of a dynamic museum, which main purpose is to exhibit its most particular artwork, the Timanfaya national park. Since it is not possible to frame this artwork inside a container, it is the container which itself gets fragmented and as being distributed on the site, composes a staged path in the area by a series of platforms and mountable/transportable modular blocks (IMOVables) with specific functions to create infinite possibilities for functional combination.

The modules are connected to the main platform by the existing itinerary and bus system. Furthermore, the main platform spreads on the site as an attempt of a horizontal transposition reinterpretation of concepts appertaining to Manrique Sculptures.

The choice of the emplacement and the morphology of the platform aroused from our aim to have the least impact on the Landscape as it evolve on the valley topography, and also not occluding any sight but creating new ones.

IMOVables:

Exhibition\2 Module

Exhibition\1 Module

Relax Module

Bar Module

Lava Walk Module

Vista Module

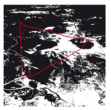
Connection Module

Look Out Module

Transport Truck

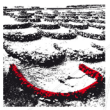
Emplacment & Refrence Analysis:

1 _ Recognizable

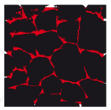

2 _ Visibility

3 _ Connection

4 _ Morphologic Force


5 _ Typology Refrence

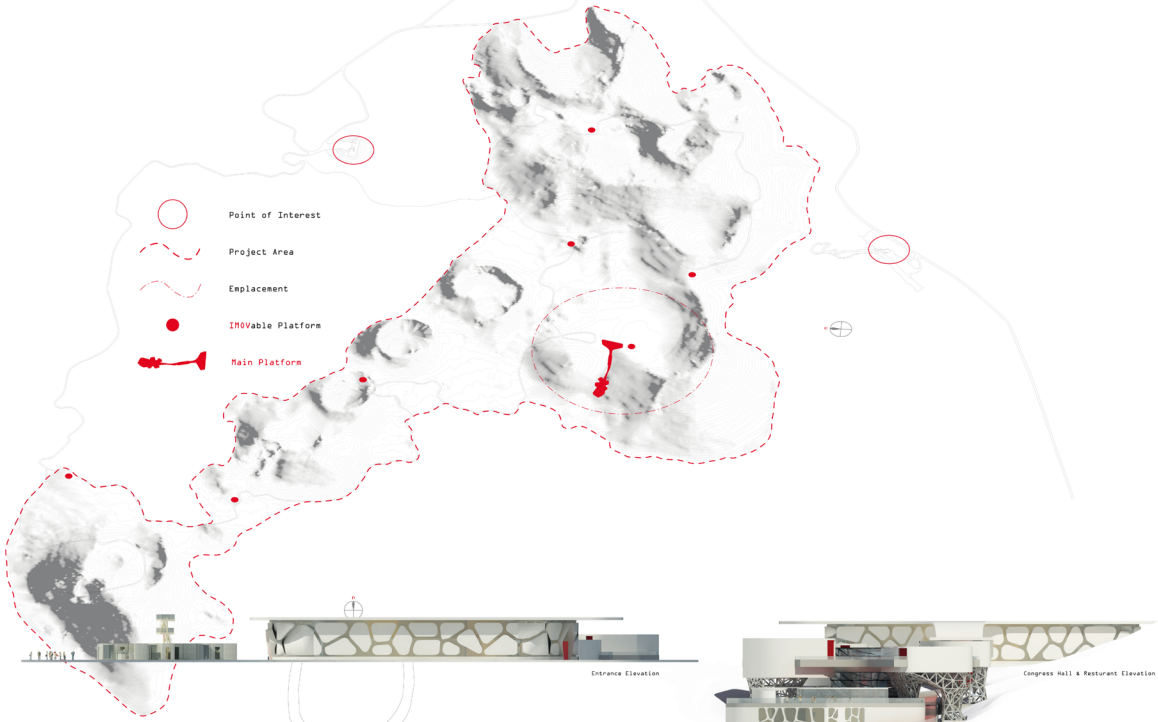
6 _ Circulation Refrence


7 _ Distribuition Refrence

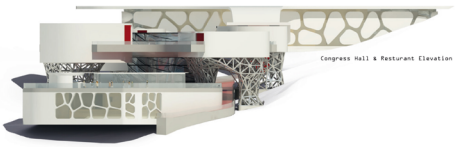
IMOV1314

International Museum Of Volcanoes

IMOVing Lanzarote



Entrance Elevation


Congress Hall & Resturant Elevation

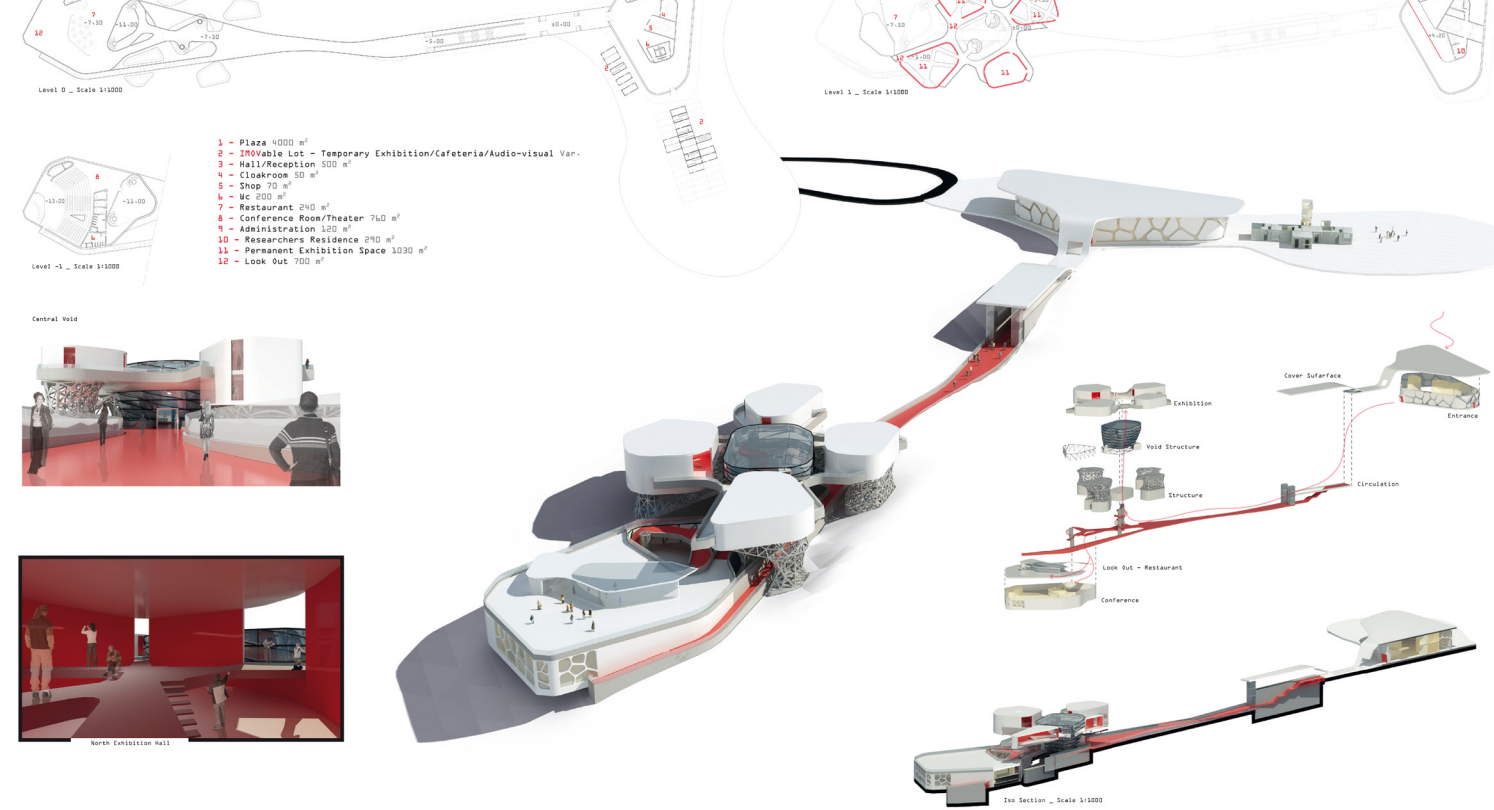


Fig 3.6.
Tavola concorso

4. TERRITORIO, ARCHITETTURA, MUSEO

4.1 Introduzione

Pensare è più interessante che sapere,
ma meno interessante che guardare.
JW Goethe[1]

4.1.1 Il paesaggio come un ritratto

Siamo abituati a considerare il nostro paesaggio fisico esterno e il nostro paesaggio interiore della mente come due categorie distinte e separate. Come progettisti ci concentriamo sulle nostre aspirazioni e valori e sulla qualità visiva del nostro paesaggio architettonico. Tuttavia, le impostazioni fisiche che costruiamo costituiscono un continuo ininterrotto con il nostro mondo interiore. Il geografo culturale PF Lewis scrive nella sua introduzione in "Interpretazione dei paesaggi ordinari": 'Il nostro paesaggio umano è la nostra autobiografia inconsapevole, che riflette i nostri gusti, i nostri valori, le nostre aspirazioni, e anche le nostre paure, in una forma concreta e visibile. Raramente pensiamo al paesaggio esterno in questo modo, e così il patrimonio culturale che abbiamo impresso nel paesaggio rischia di essere più veritiero rispetto alla maggior parte delle autobiografie, perché siamo meno auto-coscienti di come ci descriviamo.[2] Jorge Luis Borges dà una formulazione più poetica di questa interazione tra mondo e persona: 'Un uomo si assegna il compito di rappresentare il mondo. Nel corso degli anni riempie un dato spazio con immagini di province e regni, montagne, baie, navi, isole, pesci, stanze, strumenti, corpi celesti, cavalli e persone. Poco prima di morire, scopre che

FIG 4.1

Giorgione
La tempesta 1508

Giorgione rivela un paesaggio, un luogo / non-luogo che occupa l'orizzonte, ma che porta l'occhio dello spettatore a destra, fuori dal dipinto, con le figure quasi fluttuanti in primo piano, in qualche modo distaccato dalla scena della tempesta sullo sfondo.

quell'innocuo labirinto di linee altro non è che l'immagine del suo volto.[3] Abbiamo urgente bisogno di capire che non viviamo in due mondi a parte, fisico e mentale. Queste due proiezioni sono completamente fusi in una realtà singolare esistenziale . Nel momento in cui progettiamo e costruiamo strutture fisiche, in sostanza stiamo dando vita simultaneamente a strutture mentali e realtà. Purtroppo, non abbiamo sviluppato abbastanza la comprensione e la sensibilità per l'interazione dei nostri paesaggi interni ed esterni.

4.1.2 Architettura: una disciplina impura

La complessità del fenomeno dell'architettura è la conseguenza della sua 'impura' essenza concettuale di attività dell'essere umano. L'architettura è allo stesso tempo un atto pratico e metafisico, una manifestazione strumentale e poetica, tecnologica e artistica, economica ed esistenziale, collettiva e individuale. Non possiamo infatti citare un'altra disciplina che sia più complessa e sostanzialmente più conflittuale nella realtà e consapevolezza umana. L'architettura è essenzialmente una forma di *"filosofare"* per via delle sue caratteristiche e componenti: spazio, materia, struttura, dimensioni e luce, orizzonte e gravità. L'architettura risponde ad esigenze e desideri allo stesso tempo, in modo da creare le proprie realtà e i propri parametri. E' il *fine* e il *mezzo* allo stesso tempo. Inoltre, l'architettura autentica supera tutti gli obiettivi consapevolmente fissati, e di conseguenza, è sempre un dono della fantasia e del desiderio, la forza di volontà e la lungimiranza.

4.1.3 La molteplicità degli approcci teorici

Nel corso degli ultimi decenni, numerosi quadri teorici originati in vari campi della ricerca scientifica sono state applicate alle analisi dell'architettura: psicologia percettiva e della forma (Gestalt); strutturalismo antropologico e letterario; teorie sociologiche e linguistiche; filosofie analitiche, esistenziali, fenomenologiche e decostruzioniste e, più recentemente, cognitive e delle neuroscienze, per citare le più conosciute. Dobbiamo ammettere che la nostra disciplina dell'architettura non possiede una teoria tutta sua. L'architettura è sempre spiegata attraverso le teorie che sono sorte al di fuori del suo campo. In uno dei primi e più influenti trattati teorici della storia dell'architettura occidentale, Vitruvio riconosce, già nel primo secolo a.C., quanto sia sconfinata la disciplina dell'architetto e le conseguenti interazioni con numerosi campi e aree della Scienza: "Fate che lui (l'architetto) sia, colto, abile con la matita, istruito nella geometria, conosca la storia, segua i filosofi con attenzione, capisca la musica, abbia qualche conoscenza di medicina, conosca le opinioni dei giuristi e abbia familiarità con l'astronomia e la teoria dei cieli."[4] Vitruvio fornisce le ragioni per cui l'architetto necessità di padroneggiare in ciascuno di questi settori della conoscenza. La filosofia, per esempio, "fa un architetto magnanimo e non scontato, ma lo rende piuttosto cortese, giusto e onesto, senza avarizia".[5]

Fig 4.2

Edward Hopper
Second Storey Sunlight, 1960

Opere artistiche e architettoniche sono al tempo stesso sia specifici che universali. Qui, le figure e la loro impostazione sono completamente intrecciate. Le figure del paesaggio, le figure delle case e quelle umane sono avvolte da un senso di mistero, dramma e anticipazione

Fig 4.3

Giovanni Bellini
La Madonna del Prato, 1500

Architettura e paesaggio sono la presenza costante in questo tipico esempio della figura "a terra" del Rinascimento. Il terreno è tuttavia molto dettagliato con tracce lievi ma inquietanti di potenzialità discordante, come gli alberi distorti dal vento, e nelle vicinanze un corvo nero che fa da spettatore. Gli edifici sullo sfondo sono medievali e sulla difensiva, piuttosto che contesti agrari o addirittura rurali, come ci si potrebbe aspettare. L'innocenza e l'umanità delle figure chiave è comunque rassicurante.

4.1.4 La frenesia della teorizzazione

Nella nostra epoca, però, le spiegazioni teoriche e verbali degli edifici spesso sembrano più importanti della loro effettiva progettazione, e le costruzioni intellettuali più importanti della percezione materiale e sensoriale delle opere costruite. L'applicazione acritica di varie teorie scientifiche nel campo della architettura ha spesso causato più confusione che una reale comprensione della sua specifica essenza. In certi casi la messa a fuoco eccessivamente intellettuale di questi approcci ha staccato il discorso architettonico dalla suo campo esperienziale, raffigurativo ed emotivo e l'intellettualizzazione ha messo da parte, in questi casi, il senso primario dell'architettura L'uso della teoria architettonica come condizione prescrittiva o strumentale per la progettazione deve essere affrontata con molta attenzione. Ad esempio, cercare una dialettica intensiva e interattiva tra teoria e pratica di progettazione invece di un vincolo determinante. L'assoluta complessità di qualsiasi progetto architettonico richiede un metodo di lavoro raffigurativo e una totale introiezione - per usare un concetto psicoanalitico - del compito. Il vero architetto opera attraverso la sua intera personalità, invece di manipolare brandelli di conoscenza pre-esistenti o razionalizzazioni verbali. Un compito architettonico o artistico quando viene affrontato è tutt'altro che intellettualmente risolto. Infatti, nell'autentico lavoro creativo, la conoscenza e l'esperienza preventiva deve essere dimenticata. Il grande scultore basco Eduardo Chillida, l'artista che ha illustrato il libro di Martin Heidegger, Die Kunst und der Raum (1969), disse una volta: 'Non ho mai utilizzato cose e concetti che ho conosciuto prima di iniziare il mio lavoro.'[6] Josif Brodskij, il poeta Nobel, condivide questo punto di vista

nel dire:. 'In realtà (in arte e, a mio avviso, nella scienza), l'esperienza e le competenze che ci accompagnano sono i peggiori nemici del costruttore'. [7]

4.1.5 L'architettura come una pura razionalità

La questione seminale artistica degli ultimi decenni è stata "Che cos'è l'arte?". L'orientamento generale delle arti sin dalla fine degli anni '60 è stato quello di essere sempre più complicate, e individuate con le proprie teorie. Anche il compito dell'architettura è diventato una preoccupazione nello stesso periodo, in primo luogo attraverso le critica di orientamento riformista, che vedeva l'architettura sopratutto come un ingiusto uso del potere, ridistribuzione di risorse e manipolazione sociale. L'attuale condizione di eccessiva intellettualizzazione riflette il crollo del ruolo sociale dell'architettura e l'escalation di complessità e frustrazioni nella pratica progettuale. Le incertezze attuali condizionano il ruolo sociale e umano dell'architettura così come i suoi confini come forma d'arte. Da queste osservazioni emergono due aspetti distinti: l'architettura come un subconscio e proiezione diretta della personalità ed esperienza esistenziale dell'architetto, da un lato, e come l'applicazione delle conoscenze disciplinari, dall'altro. Questo è anche il dualismo intrinseco della formazione architettonica.

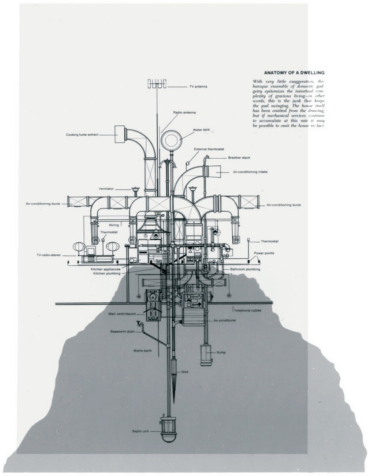


Fig 4.4

Reyner Banham e François Dallegret, Anatomia di una abitazione, 1965

La Rappresentazione ironica di sullo stato di dimora in un tecno-ambiente naturale disegnato dal suo collaboratore artistico François Dallegret.

4.2 Architettura e natura

Ipotizzando un rapporto alternativo tra architettura e natura, è doveroso valutare la produzione simultanea di oggetti architettonici e delle realtà li circonda. La possibilità di un'architettura di creare attivamente il contesto in cui è inserita. In breve, un'architettura territoriale indaga il suo mondo e allo stesso tempo infonde nelle sue immediate vicinanze concetti, modelli e sensazioni. La tendenza progettuale del passato hanno fatto si che l'architettura prendesse posto al di là della relazione con "l'ambiente" (inteso come impostazione socio-naturale che pre-esiste la produzione di cose nuove, ma evita anche di rifugiarsi verso l'architettura immaginata, logica interna) attraverso l'esercizio in corso di autonomia architettonica. In definitiva, è possibile sostenere, come ruolo per l'architettura, una strategia di pensiero contro la tendenza a considerare l'architettura soltanto come edificato, che tenga conto o meno del contesto all'interno del quale è inserito.

Dei concetti di teorie architettoniche del dopoguerra che tuttora appaiono negli scritti di architettura contemporanea (programma, schema o autenticità), il concetto di *architettura ambientale* e il concetto di *architettura autonoma* rimangono considerevolmente divergenti. Il primo può essere rappresentato da un edificio che è sublimato nella meccanica della sua impostazione, il secondo da tale opera architettonica che si erge come un contrappunto nel suo contesto. L'architettura ambientale tenta di emergere dal suo contesto naturale, sociale e tecnologico, mentre l'architettura autonoma risponde solo a se stessa. Una raffigura il mondo, e l'altra è puramente architettura. Il concetto di architettura territoriale sopra citato vuole essere un'alternativa per evitare le trappole

delle più recenti manifestazioni di entrambe. L'architettura territoriale è un modo alternativo di lavorare e di concepire l'architettura e il suo ambiente socio-naturale.

4.2.1 Autonomia contro ambiente

Potremmo capire il valore di concetto di territorio, illustrando i conflitti tra *ambiente* e *autonomia* negli scritti di Reyner Banham e Manfredo Tafuri, due fondamentali teorici e storici dell'architettura del dopoguerra. Nel suo saggio *A Home is Not a House* (1965) e il libro *The Architecture of the Well-Tempered Environment* (1969), Banham descrive l'architettura come il risultato diretto di un contesto tecno-naturale.[8] Ha concettualizzato questo contesto come qualcosa che avesse un rapporto esterno con un'architettura opportuna, anche se potrebbe essere generato da tecnologie all'interno di una struttura. Ispirato sia dal concetto di accampamento primordiale (strutturato attorno al fuoco) che dalla casa americana *shell-frame* del 19 ° secolo con il suo sistema di riscaldamento a camino, ha sviluppato un concetto di ambiente in cui i flussi di calore, acqua ed elettricità generano un confine spaziale. Questo *Unhouse* (1965), come alla fine ha definito la sua visione architettonica, ha offerto ai suoi abitanti un nuovo tipo di interazione con la natura circostante attraverso una espressione tecnologica aggiornata delle ispirazioni primitive iniziali.

Banham ha concepito il concetto di ambiente come intensamente fugace e anti-architettonico, e quindi anti-monumentale. Poiché l'ambiente è esterno all'architettura, ha permesso all'architettura di svincolarsi dalla sua storia ed entrare in un nuovo dialogo con le condizioni tecnologiche e naturali entro le quali, gli allora contemporanei soggetti

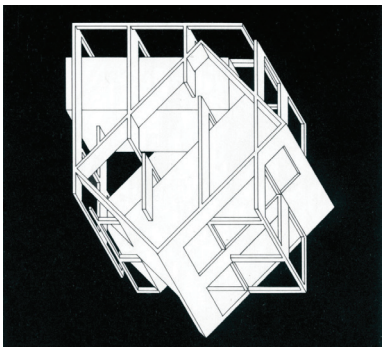


Fig 4.5

Peter Eisenman, Diagramma di House III, Lakeville, Connecticut, 1969

A differenza dell'Unhouse di Reyner Banham (1965), questo edificio autonomo sorge distinto dal tecno-ambiente naturale della tarda modernità.

Fig 4.6

Florencia Pita, Macedonian Philharmonic Orchestra, Ministero della Cultura della Repubblica di Macedonia concorso internazionale, 2007

L'ultima variazione sul autonomia si trasforma in espressione organica e vitalista, ma è generalmente resistente all' ambiente sia come ogetto che concetto.

umani, si sono trovati. Dove Banham elabora il suo concetto di ambiente attraverso le tecniche tecnologiche e naturali del capitalismo americano del dopoguerra, Tafuri d'altro canto ha chiesto all'architettura un silenzio radicale di fronte allo stesso ambiente contemporaneo.

Siamo in grado di caratterizzare *l'autonomia* come rifiuto dell'architettura di integrarsi alle condizioni circostanti di un mondo capitalista, una economia in rapida espansione che ha trasformato la natura in una risorsa, lo spazio urbano in investimenti, e le idee in spettacolo consumistico. In diversi modi, le tecnologie adottate da Banham, divennero i postumi delle condizioni intollerabili criticate da Tafuri. Nel dopoguerra l'architettura europea e americana è stata scartata senza riserve. All'interno degli scritti di Tafuri, l'unica speranza di salvarsi dell'architettura come disciplina umanista era il distacco totale dalle tendenze del momento ovvero svincolarsi dalle costruzioni che si limitano a trasformare l'architettura in uno strumento di espansione del progresso economico.[9] L'assorbimento dell'ambiente (inteso come somma degli stimoli esterni, sia umani che naturali), è surclassato da un architettura che è distante rispetto al contesto in questione. Tafuri, e gli architetti sui quali ha avuto influenza, come Aldo Rossi e Peter Eisenman, si rifiutarono di integrare direttamente i loro edifici nell'ambiente in cui erano stati concepito.[10]

La dicotomia sopra citata proseguirà negli scritti e progetti contemporanee che porteranno questa discussione ad un nuovo livello di intensità. Da un lato abbiamo una teoria d'ambiente che sostiene progetti che scaturiscono da una serie di dati sociali ed ecologici estremamente complessi (per esempio, il progetto Km3 2006, e Data City 1999, di MVRDV). E d'altra parte, abbiamo una nuova forma

più radicale di architettura autonoma che si pone in antitesi ad ogni singolo aspetto del contesto ambientale. Nell'aggiornamento del concetto di autonomia, architetti come Mark Foster Gage o Florencia Pita optano per un'architettura discorsivamente chiusa, in cui l'architettura esiste in una sfera para-ambientale comunicando esclusivamente attraverso l'impatto visivo.[11] Gage attacca ferocemente l'impegno ambientale, paragonando gli ambienti accennati dagli architetti ai "virus che mutano i globuli rossi della progettazione architettonica".[12] Se le ultime esplorazioni dell'ambiente ripropongono i problemi di un'epoca precedente (nella loro accettazione passiva delle impostazioni), l'ultima chiamata per l'autonomia ha una diversa e più complicata serie di limitazioni.

Gli argomenti più recenti di ordine architettonico sono in realtà un invito a una duplice forma di autonomia: separazione dall'ambiente e dal primo atto di disarticolazione. Siamo in grado di attribuire in parte questo approccio a Tafuri (o al primo periodo di Rossi o Eisenman), che comprende che il rifiuto di un edificio ad emergere dal dato ambiente fisico e concettuale potrebbe funzionare come una rappresentazione nitida dell'uso dominante dello spazio e della natura. In altre parole, l'autonomia di Tafuri rispecchia le realtà urbane del tardo-moderno, pur includendo la possibilità di uno sviluppo futuro.

Fig 4.7

Philippe Rahm, Second Summer, Eybesfeld, Austria, 2005

L'energia termica della Terra è incanalata in un sotterraneo, che rappresenta la forma di un cigno. Con una serie di luci incorporate, trasforma il centro della foresta di questa isola in un'estate eterna, producendo un territorio che sostituisce i parametri ambientali.

4.2.2 Territorio, ovvero autonomia ambientale

Possiamo continuare girando la testa dall'altra parte, portando avanti su due binari diversi il moto circolare e confuso del dibattito *ambiente/autonomia*, oppure si potrebbe riconsiderare i termini di questa controversia. Cerchiamo una risoluzione strutturando un pensiero che prenda maggiormente in considerazione l'ambiente a favore di un concetto più ampio di autonomia architettonica. Dopo tutto, quest'ultimo concetto rimane forte. Una maggiore attenzione verso l'estetica filosofica degli oggetti e delle realtà, delle teorie critiche della natura, delle intuizioni dei geografi (inteso come studiosi dell'ambiente fisico della Terra e l'habitat umano) post-strutturali o dei recenti scritti storici sull'architettura ci suggerisce che l'isolamento immaginato delle cose dal mondo è una fantasia e la presunta esistenza di un spazio socio-naturale di default, come punto di partenza fisso, è un errore.

Fig 4.8

MVRDV, Metatown, Data City, 1999

I dati ambientali danno letteralmente origine alla città.

In diversi casi gli scritti dei geografi critici sono i più formativi per la direzione da seguire, in quanto assorbono direttamente molte delle critiche filosofiche e delle teorie scientifiche, mentre orientano le loro intuizioni verso idee di spazio e di estetica e verso una profonda preoccupazione nei confronti del più complesso degli ambienti, l'ambiente naturale. Da geografi come Matthew Gandy e Erik Swyngedouw,

capiamo come tutte le realizzazioni artificiali racchiudano mondi che si estendono dentro e attraverso di loro.[13] Nel la loro ricerca sulla natura e sull'estetica urbana, qualcosa di completamente distinto come un monumento urbano emerge come un complesso assemblaggio territoriale di networks naturali e urbani (la sua realizzazione combina insieme natura e persone attraverso città e campagna), concetti estetici (del pittoresco e del bello), denaro e materia (gli investimenti effettuati e i materiali costituenti). La produzione di un'entità e la sua sfera sono simultanee; il monumento dà origine a percorsi, idee estetiche, porta in primo piano materie e investimenti naturali, e tutti questi aspetti delineano un sistema che permette la produzione di un monumento.

Fig 4.9

Gilles Ebersolt, Schizzi della Zattera della chiome degli alberi, 1980

Nei lavori di Ebersolt, il territorio di insediamento solitamente sono luoghi di conoscenza e piacere

I rapporti dialettici o esistenziali tra l'oggetto e il suo contesto vengono superati da un concetto più complesso di scambio metabolico circolatorio. Questi geografi non credono che i sistemi di produzione rendano testimonianza ad un'unica realtà autentica (per esempio, "l'edificio rivela il sito"), ma siano in un costante stato di potenzialità inespressa. Noi abbiamo il potere di creare il territorio della nostra esistenza attraverso oggetti artificiali (e territori), da noi concettualizzati. All'interno di questo contesto, il potere dei manufatti urbani sta nella loro capacità di consentire una comprensione più profonda delle realtà possibili celate nel mondo.

Riconoscendo queste idee, e quindi il concetto di territorio, tentiamo un riavvicinamento intellettuale e materiale tra

le trappole delle varianti contemporanee di autonomia e la vaga concezione "ambientalista" dell'oggetto architettonico. Non ci appelliamo a un'architettura che sia intellettualmente sublimata all'interno dei parametri dello spazio socio-naturale o di una chiamata in extremis per il distaccamento dall'architettura. Né chiediamo una semplice illustrazione anti-estetica dei pensieri empirici e ambientali. Invece tentiamo di spostare il concetto di architettura aldilà del puro ambientalismo, attraverso un'idea estesa, geograficamente e geomorfologicamente inspirata delle forme e la produzione di complessi mondi artificiali e naturali. In questo contesto, un *Territorio* è un ambiente prodotto (rispetto a quello dato), generato da una combinazione di concetti architettonici e da materie architettoniche e naturali. Le strutture territoriali sono il risultato di altri ambienti (o territori), ma non sono mere estensioni, o visualizzazioni analoghe, delle condizioni ambientali. Piuttosto, esplorano in modo performante la natura stessa dei tessuti ambientali nel tentativo di ricodificare l'ambiente circostante, in ultima analisi, dipingono il mondo con i propri colori e quindi mantengono una condizione di isolamento nel mondo stesso. Possiamo già vedere le prime applicazioni di queste idee; a partire da opere che emergono da utilizzi puramente scientifici di architettura, sino ad arrivare a quelle che sono o completamente a carattere discorsivo, o completamente edifici programmati.

4.3 Architettura nel paesaggio

Se il museo è stato il filo conduttore architettonico della fine del millennio, è stato surclassato nel nuovo millennio dall'architettura del paesaggio. Michael Spens, in modo molto opportuno, porta alla nostra attenzione nell'introduzione a questo problema, la difficile situazione ecologica del pianeta e il confinamento delle persone da un mondo dove l'elemento naturale è sempre meno presente e che ha catapultato l'architettura del paesaggio - nel giro di un decennio – da essere una disciplina responsabile della creazione di "Sistemi elitari" a quella tanto ambita di realizzazioni di "santuari umani". Se localizzate in siti urbani, extraurbani o greenfield, questi santuari sono predisposti per il consumo pubblico (o almeno semi-pubblico se collegato a un ente o una società). Sistemi qui descritti si possono trovare a Beirut, Singapore, New York, Toronto o di Birmingham, e capire come siano in grado di generare un senso di luogo prezioso nella sua disposizione di spazi all'aperto per i sempre più sfollati centri urbani, e, allo stesso tempo, valorizzare in termini socio--economici una città. Il progetto per Waterfront di Toronto, per esempio, guidato da Adriaan Geuze e West 8, è quello di recuperare una passeggiata continua sul bordo del lago Ontario per i quali si sono impiegati 20,1 milioni dollari per la prima fase di costruzione. Questa è solo il progetto finale del programma 'SuperBuild' sponsorizzato dallo stato che ha commissionato una scuola d'arte di Will Alsop, una rielaborazione sostanziale della Galleria d'Arte di Toronto di Frank Gehry, e un rifacimento del Royal Ontario Museum di Daniel Libeskind.

E' fin troppo facile considerare l'architettura del paesaggio un episodio completamente nuovo, separata da qualsiasi radice tecnica o artistica precedente. Spens corregge intelligentemente questa nozione tracciando le linee guida del vasto campo della architettura del paesaggio dalla Land Art degli anni '70, che di fatto ha dissipato l'ossessione dell'architettura di vedere gli edifici come oggetti. Nel dopoguerra era già stata percepita, anche se in modo latente, la potenzialità della forza del paesaggio come costituente pittoresco per l'architettura.

Il trionfo dell'atmosfera (sensazioni) sulla forma è stato profetico per il paesaggio del 21° secolo.

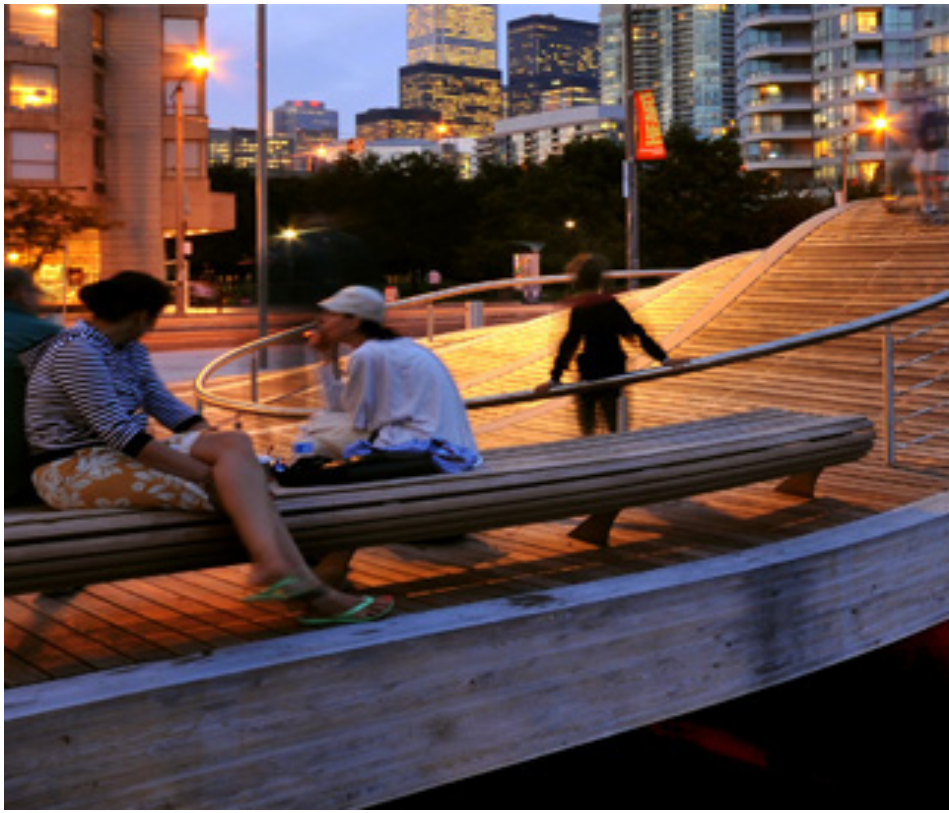


Fig 4.10

Adriaan Geuze e West 8

Waterfront di Toronto

Fig 4.11

Andrea Mantegna
'Orazione nell'orto' (1455)

4.4 Paesaggio sintetico

In uno dei suoi primi saggi, Alvar Aalto loda l'immagine di una città italiana sullo sfondo del dipinto di Andrea Mantegna "Orazione nell'orto" (1455), e lo descrive come un "paesaggio sintetico" o "la visione di un architetto del paesaggio".[14] L'idea di un paesaggio sintetico creato dall'uomo, un microcosmo architettonico appunto, è stata l'idea-guida di tutta la vita di Aalto, e tutti i suoi edifici possono essere visti come microcosmi artificiali immersi nel loro profilo paesaggistico. La professione dell'architetto in senso lato potrebbe fare meglio se cominciasse a pensare agli edifici come microcosmi e paesaggi sintetici, invece di vederli come oggetti estetizzati. L'architettura del nostro tempo è stata interessata al paesaggio solo come un contrappunto formale e visivo, o come una cassa di risonanza per le forme architettoniche. Oggi però, sempre di più, gli edifici cominciano ad essere intesi come processi che inevitabilmente passano attraverso fasi di cambiamento funzionale, tecnico e culturale, nonché processi di usura e deterioramento. La dinamica legata al tempo e la natura sconfinata dell'architettura legata al paesaggio è in grado di fornire insegnamenti significativi per le architetture "deboli" o "fragili" che riconoscono la propria vulnerabilità anziché lottare ossessivamente contro il tempo e il cambiamento come tradizionalmente fa l'architettura.[15] L'inevitabile e ritardatario punto di vista ecologico e una interazione consapevole e controllata dei sistemi naturali e degli stili di vita umani e di costruzione, sollecita strategie che sono state ingredienti essenziali per l'architettura del territorio. Il rapporto natura-architettura deve necessariamente essere esteso al di là di considerazioni estetiche e deve riconoscere la realtà dei processi fisici e biologici. Nuove aree di ricerca,

come bionica e biomimica, in settori che spaziano dalla scienza dei materiali allo sviluppo di nuove tecnologie e cure mediche, sono tutti esempi iniziali della necessaria integrazione dei contesti naturali e sistemi antropici che si spingono oltre l'assimilazione visiva e l'ispirazione estetica. Qui lo studio della zoologia, geologia, chimica molecolare, sociologie ed economia dell'ambiente, così come la filosofia dell'architettura del paesaggio, è in grado di offrire stimoli significativi per noi architetti.

4.5 Interattività e società

I giorni in cui l'architettura tradizionale veniva guidata da una agenda sociale sono ormai lontani. Essi vengono secretati nel lontano passato di una generazione più anziana di architetti dove i professionisti ha lavoravano per le autorità locali e su progetti di edilizia che venivano finanziate esclusivamente con fondi pubblici. Gli ambienti di progettazione interattiva sono, in confronto con i progetti utopici del dopoguerra che avevano l'intento di affrontare l'urbanistica su larga scala, come nuove città, e distese di grattacieli residenziali, interventi di piccola scala. Questo non va a minare la loro potenza, il loro potere di trasformare le esperienze e le percezioni della gente. Essi non possono aspirare a cambiare radicalmente la qualità di vita individuale o il corso della vita, ciò che possono fare, comunque, è cambiare il modo in cui le persone interagiscono sia con chi si trovano intorno ma anche con lo spazio intorno a loro. Per esempio in un contesto urbano, dove le principali città del mondo sono densamente popolate, spesso con popolazioni che superano i 10 milioni di persone, hanno il potere di trasformare l'aspetto di un qualsiasi passante anonimo tra la folla in un individuo ben preciso, e spesso un modo geniale.

Nei musei, l'interattività consente al visitatore di entrare in un rapporto completamente diverso con le opere d'arte. Considerando che convenzionalmente il visitatore è invitato a stare indietro e in soggezione a visualizzare un oggetto transennato e venerato, con un'opera d'arte interattiva l'esperienza tattile e sonora, se non come prerequisito, sono generalmente incoraggianti per il visitatore.

Fig 4.12

Ed Keller e Carla Leitao dell' A|Um Studio,
SUTURE, SCI-Arc and TELIC galleries, Los Angeles, California, November 2005–January 2006

Un estesa installazione cinematografica, SUTURA a SCI-Arc incoraggia i visitatori di sperimentare con l' assemblaggio dei media e di giocare con le possibilità del film. Un paesaggio di arredi scolpiti e sensori di pressione, integrati nei flussi di circolazione organizzati nella pavimentazione e in base ai punti di vista, consenteono ai visitatori di creare nuovi percorsi illuminati e nuovi cicli tra le immagini proiettate sugli schermi.

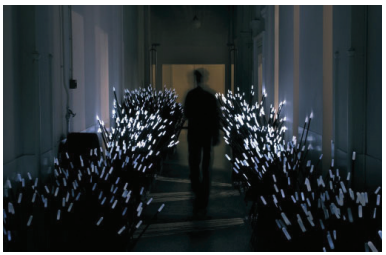


Fig 4.13

Studio Roosegaarde, Dune 4.0, Netherlands Media Art Institute,Amsterdam, e CBK Rotterdam, 2006–07

Nel corridoio iniziale fatto di fibre con microfoni e sensori nascosti reagisce al comportamento dei visitatori, le fibre si illuminano in risposta ai loro suoni (30 per cento) e movimenti (70 per cento).

Le aspirazioni dell'arte interattiva, in gran parte incentrato sulle esperienze individuali o di una piccola parte del pubblico partecipe a un progetto particolare, possono sembrare modeste. Il suo scopo più ampio si racchiude in una capacità educativa. Come Lucy Bullivant delinea nel suo articolo "Giocare con l'arte", i progetti digitali che sono stati intrapresi dai musei e dalle gallerie di Londra sono riusciti a portare un pubblico più vasto, sia in galleria che on-line. Tuttavia è nell'incoraggiamento della società che l'interattività presenta potenzialità ancora non espresse, dove si ha la capacità di trascendere dal quotidiano, che porta l'individuo a fermarsi un minuto in un angolo di strada o di un foyer di una galleria per divertirsi, essere spensierato.

4.6 Architettura sociale-interattiva

La tendenza di musei e gallerie di concentrarsi su installazioni interattive realizzate da artisti, architetti, designer e altri professionisti permette ad una gamma di applicazioni tecnologiche reattive, per esempio, rilevatori di avvicinamento, di essere evolute attraverso l'uso pubblico, e anche sperimentate in quello che è un impostazione ideale e controllata, attraverso una varietà tipologica di visitatori. I designer parigini Helen Evans e Heiko Hansen di HeHe hanno sperimentato questa teoria quando hanno realizzato il prototipo del loro progetto Mirrorspace per la comunicazione a distanza, originariamente concepito per il progetto interLiving dell'iniziativa europea Disappearing Computer (2001-03) incentrata sulla comunicazione tra i membri della famiglia in case diverse. Prendendo la galleria Mains d'Œuvres, il Centro Pompidou e poi de La Villette, tutti a Parigi, come i locali dell'esperimento per tutto il 2003, speravano di dimostrare che il lavoro ha creato un senso di spazio condiviso, superando il fallimento di molti sistemi di comunicazione video-mediata di prendere in considerazione la prossemica (disciplina che si occupa del significato e dell'uso dello spazio da parte dell'uomo) essendo progettati per un ambito specifico o per una certa distanza interpersonale.

Come sottolineano Hehe, artisti come Dan Graham già utilizzano meccanismi di time-delay attraverso impianti costituiti da specchi per consentire agli spettatori di vedere se stessi sia come "Subject" che come "Object". Presentando Mirrorspace ad una ampia gamma di visitatori della galleria, Hehe ha visto amici e parenti che liberamente sovrapponevano i loro volti in superficie arrivando perfino a baciarsi virtualmente. Perseguendo

Fig 4.14

HeHe, Mirrorspace, Pompidou Centre, Parigi, 2003

Fig 4.15

Dalla consapevolezza periferica alla comunicazione ravvicinata spostandosi verso l'apparecchio.

il loro programma sono stati in grado di concludere che lo specchio permetteva una nuova metafora ideale per un innovativo sistema di comunicazione. I test hanno dimostrato che a questo livello è stata percepita più di una videocamera collocata su un muro. Una volta effettuato l'esercizio,il design, il software e l'hardware del dispositivo, collocabili in altri luoghi a postazioni analoghe, potevano quindi continuare ad essere sviluppati.

Questo interesse comune negli input generati dagli utenti, la personalizzazione e le relazioni dinamiche tra azione, spazio e oggetti è condiviso con i professionisti in vari settori tra cui i progettisti di apparecchiature tecnologiche da indossare, e anche per alcuni artisti del calibro di Rafael Lozano-Hemmer, Scott Snibbe, Eric Schuldenfrei e Marisa Yiu, in cui nelle loro opere una proiezione prende il posto di un oggetto. In contrasto con i media dell'arte visiva che privilegiano la visuale e l'immagine, gli ambienti interattivi coinvolgono il corpo del visitatore e sostengono la sua rappresentazione. Nei casi di

Lozano-Hemmer, Schuldenfrei e Yiu, pur lavorando in differenti programmi e ambiti sociali, perseguono l'obiettivo comune di trasformare le narrazioni dominanti di uno specifico edificio o contesto urbano con la sovrapposizione di nuovi elementi audiovisivi che lo contestualizzano nuovamente. Snibbe invita i visitatori a girare l'ortodossia della narrazione cinematografica lineare in un'interfaccia più organica tra soggetto e oggetto.

Questa capacità protesica dell'architettura interattiva nella sua tendenza più orientata al design, può assegnare una serie di innovativi ruoli sociali. Esso può assumere la forma di infrastruttura sociale, una caratteristica sottolineata nel

progetto Flirtables, disegn attualmente in sviluppo da Tobi Schneidler.

La totale evoluzione recente nei metodi e le possibilità degli ambienti interattivi porta la necessità di esplorare le parole usate per descrivere gli aspetti di questa pratica e esaminare i contrappunti provocatori per i loro uso. Considerando l'architettura interattiva come architettura di relazioni sociali e degli effetti, è indispensabile capire la distinzione tra interattivo, reattivo e sensibile, e per capire l'evoluzione delle teorie di interazione e il tema interdisciplinare della cibernetica, lo studio del controllo e della comunicazione nei sistemi mirati negli animali e nelle macchine.

Sempre più spesso, la personalità dei manufatti, sia oggetti che ambienti, è costituita non solo di apparenza e di materiali, ma anche di comportamento. Il "luogo interattivo", dalle risorse di informazione pubblica ai distributori automatici di biglietti della metropolitana, esposizioni di vetrine e installazioni in gallerie, attraversa il non più solido vincolo tra prodotto e ambiente, pubblico e privato, fisico e interfaccia digitale, e ha un forte legame prototipo con essi. Nel rispondere a profondi cambiamenti socio-culturali e tecnologici, solo un approccio inclusivo ampio e la capacità di inventare nuovi programmi, farà in modo che tali trasformazioni possano essere interpretate in modo creativo aprendo in tal caso alla possibilità di sviluppo del potenziale civico dello spazio pubblico dell'era postindustriale e digitale.

La promessa delle nostre strutture in evoluzione soprannaturale, grazie a una miriade di applicazioni protesiche e delle tecnologie digitali, esige che i

Fig 4.16

Mirrorspace installato su un cartellone pubblicitario per strada, mostra due partecipanti faccia a faccia e i sensori al centro.

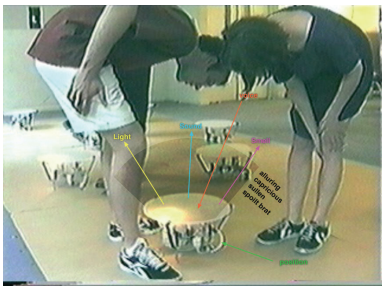


Fig 4.17

Usman Haque, Moody Mushroom Floor, Bartlett School of Architecture, UCL, London, 1996

Questo lavoro iniziale di Haque era un campo di ogetti antropomorficamente definiti 'funghi', che sviluppava una gamma di stati d'animo e aspirazioni, in risposta ai modi in cui i visitatori reagivano ai loro output, sotto forma di diverse luci, suoni e odori emessi ad intervalli.

professionisti creativi coinvolgano pienamente le persone nel loro sviluppo sia a livello soggettivo che oggettivo, permettendo loro di fare le proprie connessioni tra le sempre più permeabili soglie culturali di percezione e di essere.

Definizione di museo data dall'ICOM (International Council Of Museum)

"Il Museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali e immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, le comunica e specificamente le espone per scopi di studio, educazione e diletto."

4.7 Il nuovo museo

A partire dalla metà degli anni 90', è in atto una rivoluzione nei musei pubblici e nelle gallerie di Londra. Il digitale ha emancipato le istituzioni dalle loro precedenti costrizioni fisiche, consentendo alle opere d'arte di uscire da dietro il vetro, e liberando gli artefatti dai loro armadi sigillati. La percezione delle collezioni permanenti si trasforma in quanto i visitatori sono invitati a effettuare nuove connessioni tra oggetti e abbattere le distanze fisiche tra gli spazi della galleria separata. Un nuovo livello d'interazione è favorito da installazioni appositamente commissionate che incentivano l'utente a impegnarsi fisicamente con l'arte.

I musei sono sempre più microcosmi attivi della vita culturale. La loro accessibilità è cresciuta nell'ultimo decennio e le mostre di collezioni delle icone di stile o e serate non esclusivamente culturali aperte al pubblico sono diventate parte del loro repertorio populista. È la loro tempestiva adozione dei media digitali che ha conferito una preziosa opportunità per ampliare le definizioni dell'arte, dell'apprendimento e, soprattutto un'occasione alla quale i leader del campo hanno colto

Fig 4.18

Giles Gilbert Scott

inaugurato il 12 maggio 2000.

Fig 4.19

Herzog & de Meuron

Ampliamento Tate Modern 2, inaugurazione prevista nel 2012

con parsimonia.

L'impulso dell'ampliamento pubblico del museo è stato incentivato in seguito alla decisione del Dipartimento per la Cultura, Media e Sport del governo laburista inglese di abolire tutti i biglietti d'ingresso a musei gallerie nazionali del Regno Unito nel 2001, dopo una lunga campagna di lobbying. Il Tate Modern, che fu inaugurato nel 2000, è stato un grande successo della politica "open-door", raggiungendo 4,1 milioni di visitatori all'anno, e ora è stato ampliato per poter ospitare le varie diversificazioni delle Visual Media Arts, oltre a fornire più caffè e negozi per il suo pubblico in espansione. Questo aumento non è solo fisico ma è riflesso in una crescita nell'uso delle Tate Online, il sito web della Tate, che negli ultimi anni ha ricevuto un aumento del traffico pari al 56%. Inoltre, recentemente, è stato approvato l'ampliamento su progetto di Herzog & de Mouron denominato Tate Modern 2.

Per il loro pubblico i musei competono con tutte le forme di fornitori di intrattenimento sociale, un fattore chiave per il cambiamento incrementale nelle definizioni del loro ruolo come custodi dell'autorità culturale negli ultimi 20 anni, testimoniato dalla pro-attività innovativa del Tate, il V&A, il Museo delle Scienze e altri nella evoluzione di dispositivi palmari, cataloghi multimediali d'arte e installazioni interattive che colonizzano le gallerie. Questo spostamento verso un museo più ibrido e verso la cultura delle gallerie può essere impostato nella più ampia realtà contestuale degli effetti di mediazione della tecnologia digitale come un proliferatore di strumenti d'apprendimento e un personalizzatore dei contenuti. Giocare con questi "giochi" tecnologici come mezzo per raggiungere l'eccellenza è

diventata una direttrice del modus operandi culturale in tutti i settori.

Attraverso la personalizzazione dei contenuti con la mediazione dell'arte, i musei hanno determinato nuovi modelli di apprendimento non convenzionali e rafforzato il valore dei loro spazi pubblici come luoghi di libera esplorazione del significato personale del valore della cultura. Le mostre interattive sono passate da essere considerate ermetiche, all'adozione fisica di esperienze tattili e tecniche basate sulle prove dei visitatori nel loro utilizzo degli elementi interattivi e audiovisivi. Opere d'arte basate esclusivamente su eventi specifici come il Test Site di Carsten Höller, installato nel Tate Modern Turbine Hall nel 2006, concentrandosi su ciò che Höller chiama "spettacolo interiore" di gioia e di ansia provocato dall'esperienza vissuta dai visitatori più intrepidi che decidono di lanciarsi giù la sua gigantesca spirale tubi.
Gli strumenti e le narrazioni applicate oggigiorno per amplificare i temi riflettono e mettono rigorosamente alla prova una più ampia gamma di attività culturali nella società. Nel loro utilizzo dei media digitali, le installazioni attingono a forme più consolidate di archetipi della cultura popolare che richiedono il coinvolgimento fisico. Perché creare un videogioco limitandone l'utilizzo ad un solo bottone? Perché non renderlo materialmente fruibile pedalando una bicicletta?

Fig 4.20

Carsten Höller,

Test Site installato nel Tate Modern Turbine Hall nel 2006

Fig 4.21

Carsten Höller,

Test Site installato nel Tate Modern Turbine Hall nel 2006

4.8 Il museo contemporaneo

In nessun altro momento della loro storia moderna i musei hanno subito cambiamenti radicali come negli ultimi anni. Le sfide per creare spazi aperti inclusivi e accessibili alla appropriazione e sensibili ai programmi contemporanei, hanno portato a nuove forme architettoniche e spaziali per i musei. Il risultato del mutamento di spazio museale su larga scala è che i musei sono sempre più riconosciuti come ambienti creati attraverso un complesso sistema di attività e sistemi della conoscenza. I professionisti dei musei, in questi ultimi anni, hanno cominciato a riconoscere il carattere costitutivo e le possibilità di trasformazione dello spazio del museo così come la capacità degli utenti e degli addetti al settore di ridisegnare gli spazi museali. Lo spazio del museo è ora riconosciuto come uno spazio con una propria storia, uno spazio attivo e, soprattutto, uno spazio aperto al cambiamento.

Questo riconoscimento è indubbiamente legato ai progetti di edifici nuovi che possono essere identificati a livello internazionale e che hanno cominciato a sfidare i tradizionali concetti di architettura museale e suggerire nuove possibilità per l'esposizioni e le esperienze. Tuttavia, il ripensamento dello spazio del museo si riferisce ad un concetto che va aldilà della struttura fisica e all'hardware espositivo del museo. Molti musei si sono attrezzati per riorganizzare il rapporto tra le collezioni e visitatori al fine di generare nuove forme spaziali, senza interventi architettonici di grandi dimensioni. Questi cambiamenti assumono caratteri diversi come la creazione di spazi per l'apprendimento permanente, spazi di mutualità e spazi inclusivi, dove le barriere d'accesso fisiche, intellettuali e

culturali possono essere superate.

Lo spazio è la tensione tra l'architettura iconica e i programmi di accesso e inclusione, che costituiscono i dogmi fondamentali del museo moderno. Spesso criticati come indulgenze architettoniche, gli edifici iconici possono aggravare il distacco tra l'edificio, il suo contenuto e il suo contesto, assicurando la persistenza di una conoscenza piuttosto limitata e parziale dell'architettura come risultato dell'estetica e dell'attività privilegiata dell'architetto (una visione che tiene conto del complessità e delle difficoltà di qualsiasi progetto architettonico). Come afferma Richard Toon, i testi di architettura dedicati al museo tendono a concentrarsi sulle immagini di specifici elementi architettonici come scale, ingressi e soluzioni di illuminazione, ipotizzando che l'architettura esista nella sua forma ideale prima che la comunità inizia ad usufruirne. Allo stesso modo, libri di storia dell'architettura prediligono l'idea di museo come un oggetto architettonico, celebrando alcune opere e ignorandone altre, nascondendo alla vista il complesso percorso del passato attraverso le quali lo spazio del museo è stato continuamente ricreato.

Nel momento in cui i musei sono diventati delle guide per la rigenerazione sociale ed economica, l'architettura del museo si è evoluta dalla sue forme tradizionale, spesso in un linguaggio e in una visione architettonica unica e spettacolare. Tra gli esempi più pertinenti troviamo il Guggenheim di Bilbao di Frank Gehry e il Museo Ebraico di Daniel Libeskind a Berlino. Mentre spesso questo tipo di edifici attirano l'ammirazione e l'attenzione della massa, a volte possono anche andare contro altri obbiettivi del museo, confermando ad una vasta gamma di pubblico

Fig 4.22

Frank Gehry

Il Museo Guggenheim, Bilbao

Fig 4.23

Daniel Libeskind

Museo ebraico, Berlino

che questi musei non sono per loro. E' possibile notare una tensione tra lo spazio spettacolare di distrazione e disorientamento in un diversi musei d'arte di recente costruzione. Allo stesso modo la Grande Galerie de l'Evolution presso il Museo Nazionale di Storia Naturale di Parigi, commissionata da Fabienne Galangau-Quérat, è un esempio di buona riuscita di integrazione dell'architettura nel linguaggio dello spettacolo attraverso le sue dimensioni e il suo splendore. Ma questa esperienza riuscita è andata a scapito di un ridotto contenuto espositivo.

L'architettura iconica è in grado di ridisegnare una città o un paese sulla mappa della cultura. Si può, come in il caso di Bilbao, innalzare il profilo di un luogo o di una regione e lavorare in una direzione positiva sfidando pregiudizi e promuovendo gli investimenti economici.
Si può stimolare il desiderio di visitare un museo, creando una frenesia visuale e dando vita a suggestioni che raramente si sperimentano in altri tipi di edifici.
La sfida, tuttavia, è quello di raggiungere tale scopo in sintonia con l'integrazione del sito, l'architettura e le esposizioni.
L'esperienza dei visitatori ha la priorità sul disegno di oggetti affascinanti e la narrativa ha un ruolo chiave nella strutturazione dello spazio e nell'ancoraggio dei contenuti al contesto. Qui, le peculiarità dell'architettura e del design diventano parte di una range di micro e macro elementi, orchestrati in modo tale da creare opportunità di interazione e di esperienze.

L'aspetto comune a tutte queste teorie è la riproposizione del museo come uno spazio flessibile, aperto al cambiamento, sensibile alle esigenze dei visitatori e in contatto con le

problematiche contemporanee.
Lawrence Fitzgerald descrive le motivazioni che stanno alla base la rivisitazione del Kelvingrove Museum and Art Gallery di Glasgow, tracciando un cambiamento nella concezione dello spazio del museo in cui la permanenza ha lasciato il posto ad un sistema di moduli intercambiabili consentendo al 60 per cento delle esposizioni di essere modificato nel corso di un periodo di sei anni.
Questo ed altri esempi hanno messo in luce alcune delle sofisticate tecniche attualmente in uso in molteplici tipologie di mostra contemporanea. Tali esempi sfidano la nozione della rigidità delle esibizioni nei musei e puntano invece ad un'infinità di nuove possibilità.

Una caratteristica comune di molti degli esempi di spazi museali, citati dai professionisti del settore, è il riconoscimento da parte degli allestitori della necessità degli elementi di esibizione didattica che coinvolgano l'utente e includano vari livelli di coinvolgimento con l'oggetto, fornendo al tempo stesso spazi per immaginare, contemplare e riflettere. Analizzando le diverse caratteristiche spaziali nell'ambito del museo e in quello della galleria, Christopher Marshall distingue essenzialmente tra lo "spazio progettato" del museo e lo 'spazio riflessivo' della galleria. Il museo è più 'progettivo' nel senso che mette insieme vari elementi espositivi al fine di trasmettere un messaggio. Le gallerie d'altro canto, più che altro offrono uno spazio più 'riflessivo' basato sulla contemplazione delle singole opere.

Fig 4.24

Sir John W. Simpson and E.J. Milner Allen

Kelvingrove Gallery Museum Spitfire, Glasgow

4.9 Il museo: da cattedrale della cultura a punto d'attrazione

Originariamente percepito come una scatola opaca a scomparti, come un tesoro segreto, il museo ha ospitato le collezioni sorprendentemente varie, meraviglie, curiosità, antiquariato, perfino biblioteche: il mondo naturale a fianco dell'arte e scultura. E 'stato nel primo semestre del diciannovesimo secolo che divenne sempre più specializzato in settori e argomenti: arte, archeologia, scienze naturali, artigianato. Allo stesso tempo, il tema centrale architettonico del museo è stato perfezionato: finestre laterali, lucernari in testa, cupole e luce naturale, mentre vestiboli e scaloni segnano l'ingresso al contemplativo contenitore.

Anche se probabilmente tra gli esempi più spettacolari, Berlino, Monaco e Vienna sono semplicemente il riflesso di una più ampia tendenza allo sviluppo della metropoli ottocentesca in cui il museo, come tipologia di edificio di recente costruzione, viene a giocare un ruolo fondamentale. Così importante, infatti, che gli studiosi hanno sostenuto che la pluri-citata metafora del museo come cattedrale per le arti non è semplicemente una metafora.[16]

All'inizio del ventesimo secolo, come in tutte le arti, la rottura provocata dalle avanguardie si rifletteva sui musei, sia come istituzioni che come spazi in cui le collezioni d'arte moderna potevano essere esposte. L'irreprensibile stato del tempio classico preferito in precedenza, adatto per banche, municipi e tribunali, era stato minato. L'umore che aleggiava fu meglio descritto da Jean Cocteau, che descrisse il Louvre come un obitorio.

Il movimento moderno ha contestato la scatola opaca e la solidità è si perde attraverso planimetrie più aperte e

flessibili. Ci fu un periodo di carenza di mediazione tra lo spazio e gli oggetti esposti. L'arte è diventato un oggetto autonomo all'interno del museo, staccata dal suo contesto. Successivamente, abbiamo assistito ad un progressivo mutamento del concetto di museo configurato come organismo singolare. Fenomeni straordinari, eventi eccezionali, irripetibile occasioni. Queste tendono a sorgere in contesti urbani consolidati in cui l'edificio è in contrasto radicale con il suo intorno, nel tentativo di creare un effetto shock. Si segue il percorso tracciato da Frank Lloyd Wright con Guggenheim Museum di New York (1943-1959), progettato in risposta ai grattacieli sfalsati città. Wright ha spianato la strada per il museo che diventa patrimonio artistico-ambientale, una grande scultura ispirati a forme organiche, uno straordinario contenitore all'interno del contesto urbano.[17]

L'idea di museo come architettura monumentale e spettacolare è sostenuta dai continui interessi della Fondazione Guggenheim, dove il direttore Thomas Krens chiese che il potere di Bilbao dovesse corrispondere a quello esercitato su tutta Europa dalla Cattedrale di Chartres, quando fu completata nel 1257. L'aumento di archistar ha portato l'architettura ad opprimere l'arte nel suo interno.

In un'intervista rilasciata da Jeffrey Hogrefe per il New York Observer con Charles Desmarais, committente del Contemporary Arts Centre di Zaha Hadid a Cincinnati, è emerso chiaramente che la pre-pubblicità incentrata sulla architetto conta molto di più che l'architettura in se. Anche a Los Angeles, il Walt Disney Hall di Gehry è stato celebrato più come un edificio di promozione per la città, piuttosto che come un edificio che supporti prestazioni di alta qualità.

Fig 4.25

Frank Gehry

Walt Disney Concert Hall, Downtown Los Angeles

Molti critici sostengono la necessità che l'architetto guidi abilmente il processo realizzativo. Nel preambolo dei progetti esposti all'ottava Biennale dell'Architettura di Venezia, Max Hollein sostiene che l'architetto è responsabile del raggiungimento di risultati validi attraverso le proporzioni, la distribuzione dello spazio e del linguaggio delle forme, ma prima di tutto, ciò che conta è il gesto architettonico. Egli sostiene che l'architetto è anche colui che condiziona costantemente il modo in cui le opere installate verranno recepite, come "Prodotto" e, di conseguenza, che i musei potrebbero essere comparati a centri commerciali e perché no, a cattedrali.[18]

Altri sostengono che architetti come Gehry abbiano la capacità di collocare la più vasta gamma possibile di spazi all'interno di un grande complesso architettonico del museo, per ospitare la più estesa varietà di formati dell'arte contemporanea. La ricerca progettuale dell'artista è evocata nella "giant hall", come negli angoli e nei corridoi offrendo spazi unici per fotografie e installazioni video.[19]

In un articolo nel Observer in cui Deyan Sudjic prende l'architettura per le corna, lamentando il fatto che la ricerca del'icona architettonica è diventata un tema onnipresente del design contemporaneo: competizioni che richiedono un approccio iconico ad architetture che sembrano più adeguate se ridotte ad un logo su carta intestata. Un edificio culturale, progettato con un importante contributo proveniente da fondi pubblici, costruito con il preciso intento da parte di città fino a quel momento anonime di ottenere la copertina di una rivista.

Come ai Docklands di Londra, dove gli architetti hanno provato a mettere in campo idee interessanti, suscitando molteplici punti esclamativi, ma non molte soluzioni concrete.[20]

Il più formale, Herman Hertzberger ci ricorda l'importanza per gli architetti di avere qualcosa da dire che si erga al di sopra del gergo oscuro che condividono tra loro: ogni nuovo passo in architettura si fonda sul disarmo e idee schiette che generano scoperte spaziali. Concentrare l'essenza di un progetto in un concetto significa riassumere in una forma elementare tutte le condizioni di una particolare attività in un determinato sito come stabilito e formulato dall'architetto.
In base alle intuizioni, le sensibilità e l'attenzione che l'architetto dedica al soggetto, il concetto sarà più stratificato, più ricco e costante e non solo ammetterà più interpretazioni, ma ne stimolerà altre. L'idea racchiude il cosiddetto DNA ovvero l'essenza del progetto, guidando il processo di progettazione dall'inizio alla fine. Dunque, Il concetto è l'idea tradotta in spazio, lo spazio dell'idea. Portatore dei tratti caratteristici del prodotto che emergeranno al momento del suo sviluppo.[21]
E' stato lo spirito Illuminista che ha individuato nel museo il fulcro dell'istruzione, un centro di educazione universale, che avrebbe avuto la responsabilità di trasmettere il gusto accademico ed i nuovi strumenti di progresso al popolo. Questo è un perfetto punto di partenza per il nostro status di ventunesimo secolo. Successivamente, la cultura europea ha iniziato a definire se stessa in relazione al fenomeno del museo. Ora il museo deve rispondere alla rapida evoluzione delle esigenze di un mondo pluralista sospeso nell'era dell'informazione, con meccanismi alternativi di distribuzione competitiva di conoscenze, informazioni ed esperienze.
Sorprendentemente, la nomenclatura del "nuovo museo" raramente definisce il compito specifico e le funzioni di questo tipo di edificio onnipresente. Questo concetto

è diventato ancora più complesso nel Regno Unito dove abbiamo assistito ad una distribuzione accelerata dei finanziamenti che ha contribuito ad aumentare la confusione. Ora l'arte, la scienza, sport, i trasporti, l'ecologia, la guerra, il mare, storia sociale e storia naturale sono assorbiti in una tipologia conveniente di "museo". Le pressioni commerciali hanno costretto i musei ad avvalersi di una diversificazione di attività al fine di maggiori introiti derivanti da mostre temporanee "blockbuster", come le attività terziarie che caratterizzano il centro commerciale sotterraneo del Louvre. In definitiva il concetto che li accumuna è il loro desiderio di offrire ambienti di apprendimento informale che possono essere sperimentate da chiunque, a qualsiasi livello, in qualsiasi momento. La precedente percezione del museo poteva essere quella di sublime opere d'arte illuminate, ma adesso una accurata sequenza temporale, una raccolta casuale di elementi interattivi che rappresentano principi scientifici, o una sensibile esperienza audio-visiva di genocidio sono il tipo di elementi che frantumano questi preconcetti. Il nuovo museo è una "bestia" emergente che deve sopravvivere sul mercato feroce del piacere a tutti i costi.

Quello a cui abbiamo assistito nel Regno Unito, dove sono stati misteriosamente nominati i dirigenti e i responsabili di progetto che spesso formano il team del cliente. Spesso queste persone sono i vertici che si occupano di lavori pubblici e non hanno le competenze necessarie nella gestione di appalti pubblici di architettura, design o comunicazione mediatica. Il processo, quindi, può ingenuamente cominciare con un seducente edificio che emerge come "punto di riferimento" per la città e che considera la funzione interna come attività secondaria, sia concettualmente che finanziariamente. In alternativa,

edifici esistenti raramente convertiti sarebbero idonei allo scopo, anche se è la popolarità del loro contenuto che alla fine determina la sostenibilità economica a lungo termine del progetto.

Fig 4.26

Renzo Piano & Richard Rogers

Centre Georges Pompidou, Parigi

4.10 Locale, globale, virtuale

Patrick Geddes, biologo e geografo, ha sposato l'idea affascinante che nega il concetto di museo come monumento e, di fatto, teorizza la trasformazione di un'intera città in un museo di se stessa. Nella sua tesi asserisce che non dovremmo abbandonare il passato, ma bensì relazionarlo al presente in modo tale che possa partecipare attivamente nel futuro. "La Storia" dichiara Gaddes "è l'essenza stessa della nostra crescente reinterpretazione sociologica del passato per vedere la sua vita essenziale come continua nel presente, e anche aldilà di questo".

Una visione più contemporanea di evoluzione del museo come contenitore è stato adottato dal committente del Centre Pompidou, Pontus Hultan, che ha appoggiato Renzo Piano e Richard Rogers nel creare un centro popolare, culturale, multiuso e multifunzionale, dove l'esposizione d'arte divenne semplicemente una delle molteplici attività tra cui scegliere come un ambizioso programma di mostre temporanee, servizi mediateci e, più recentemente, servizi di vendita al dettaglio. L'imponente scala dell'edificio e il colorato e dinamico sistema di movimento sono un segno della rottura totale non solo con la sintassi urbana di Parigi, ma anche con il museo tradizionale. L'esterno in high-tech rappresenta il concetto di "fabbrica culturale", sottolineando i processi di produzione e di consumo, piuttosto che di pura contemplazione.[22]

Prendendo in considerazione l'ambizioso New Metropolis di Amsterdam, il committente, James

Bradburne, ha concentrato la nostra attenzione sul più ampio concetto di apprendimento informale. Preferisce metodi di insegnamento come il bottom-up[1], o i user-driven, in cui l'utente è considerato come il punto di partenza di ogni apprendimento efficace. Raramente centri scientifici consentono ai visitatori di partecipare attivamente alle indagini naturali. Essi si concentrano quasi esclusivamente su principi e sui fenomeni, piuttosto che sui processi, quindi travisano la natura delle attività scientifiche e mostrano la scienza fuori dal contesto (scienza definito top-down2 da parte degli scienziati) piuttosto che vissuta dai visitatori.

1_ Nella progettazione bottom-up parti individuali del sistema sono specificate in dettaglio. Queste parti vengono poi connesse tra loro in modo da formare componenti più grandi, che vengono a loro volta interconnessi fino a realizzare un sistema completo. Le strategie basate sul flusso informativo bottom-up sembrano potenzialmente necessarie e sufficienti dato che sono basate sulla conoscenza di tutte le variabili che possono condizionare gli elementi del sistema.

2_ Nel modello top-down è formulata una visione generale del sistema senza scendere nel dettaglio di alcuna delle sue parti. Ogni parte del sistema è successivamente rifinita (decomposizione, specializzazione e specificazione o identificazione) aggiungendo maggiori dettagli dalla progettazione. Ogni nuova parte così ottenuta può quindi essere nuovamente rifinita, specificando ulteriori dettagli finché la specifica completa è sufficientemente dettagliata da validare il modello. Il modello top-down è spesso progettato con l'ausilio di scatole nere che semplificano il riempimento ma non consentono di capirne il

Fig 4.27

Renzo Piano

NEMO

Fig 4.28

Renzo Piano

NEMO

meccanismo.

Raramente i centri mettono la scienza e la tecnologia in un contesto sociale.
Bradburne continua a distinguere tra due livelli distinti di apprendimento informale: la biblioteca e la collezione. La biblioteca è una risorsa e mette il suo accento sull'uso, in particolare l'uso diretto da parte degli utenti stessi. La biblioteca è radicata all'interno della sua comunità di utenti ed è globale, in termini di risorse che mette a disposizione. Una libreria non si esaurisce con una visita. Una libreria è utilizzata più a lungo in quanto fornisce le risorse e le esperienze (reali o virtuali) che sono necessarie per i suoi utenti. La collezione, d'altro canto, è pensato per essere visionata e la sua identità è legata al collezionista o, più recentemente, al curatore. L'organizzazione della collezione è una funzione del messaggio che gli allestitori vogliono comunicare. Bradburne ha contemplato una piattaforma di apprendimento costruita su quello che è considerato unico per una località specifica, su ciò che non può essere trovato o fatto altrove. Questa piattaforma deve valorizzare la cultura, le pratiche e l'esperienza locale e deve essere fermamente radicata nelle sue condizioni locali. Ora è possibile collegare il locale al globale attraverso il dominio virtuale. Reti globali d'informazione che consentono per la prima volta di visitare gli enti in tempo reale da tutto il mondo. Le esposizioni possono essere pensate in modo tale da usufruire di questa nuova opportunità. Di conseguenza, questi centri locali non necessitano di importanti investimenti ma semplicemente di un portale informatico.[23]
Quali sono i cambiamenti intellettuali che sono necessari

per ridefinire la potenziale funzione dei musei all'interno del masterplan urbano?
Per parafrasare l'articolo di Claire Fox "Nuovi musei coraggiosi" abbiamo bisogno di allontanarsi da musei fissi collocati in luoghi fissi per un tempo fisso e integrare il loro ruolo educativo con la vita reale. Senza un collegamento tra artefatti e la vita delle persone, il passato sembra lontano e irrilevante.[24]

4.11 Il Museo diffuso: reti di musei e sistemi museali

Il termine "*Museo diffuso*" indica una realtà museale ramificata sul territorio, in dialogo con esso, e si concretizza in due tipologie differenti.

Si parla di museo diffuso quando la collezione è legata a un contesto territoriale particolarmente esteso e non circoscrivibile. In questo caso il luogo di visita non è il museo propriamente detto, ma il territorio stesso, che oltre ad essere teatro della vita quotidiana, assume una valenza museale per le testimonianze artistiche e storiche di cui è custode.

Generalmente i pezzi della collezione di un museo diffuso non hanno valore di per sé, ma per la quantità e capillarità con cui sono distribuiti sul territorio (si parla, ad esempio, di un museo diffuso dei piloni votivi). Tuttavia non è sufficiente la presenza di una collezione per fare di un luogo un museo: devono essere messi in atto accorgimenti museografici tali da comunicare il significato di ciò che viene esposto.

Il termine "*museo diffuso*" indica anche la realtà, sempre più in espansione, dei musei accomunati dai medesimi obbiettivi, che vengono gestiti in modo coordinato o unitario.

Sono definiti *reti di musei* le realtà museali eterogenee con gestione coordinata. Con il termine *sistema museale* (ovvero rete dotata di vertice) si indica invece un'aggregazione di realtà museali omogenee, gestite in modo unitario. L'organizzazione in rete rappresenta, a questo proposito, la soluzione più vantaggiosa. Essa

consente la condivisione delle risorse umane interne ai musei con competenze specifiche (ad esempio didattiche storico-artistiche, ecc.), la condivisione delle competenze esterne di carattere giuridico, fiscale, di marketing, nonché la centralizzazione degli acquisti.

E' evidente, quindi, la necessità di interazione tra museo e territorio, tra la produzione culturale e realtà quotidiane.

4.11.1 Le forme del museo diffuso

Rapporto museo-territorio:

1- il museo inteso come sistema di luoghi diffusi tra loro correlati a sistema;

2- il museo organizzato come "itinerario all'aperto" fra siti e architetture, paesaggi e "panorami";

3- la collezione museografica formate dall'insieme di manufatti radicati ai siti in cui sono stati prodotti;

4- lavoro, industria e cultura politecnica come orizzonte di interesse per una "nuova museologia" attiva e operante nei processi di trasformazione territoriale e non unicamente volta alla tutela dei patrimoni.[25]

4.12 Ecomuseo

Un ecomuseo (o museo diffuso), molto diverso da un normale museo, è un territorio caratterizzato da ambienti di vita tradizionali, patrimonio naturalistico e storico-artistico particolarmente rilevanti e degni di tutela, restauro e valorizzazione.
Negli ultimi trent'anni una forma di museo innovativa si è fatta strada in molti paesi, tra i quali anche l'Italia. Si tratta dell'ecomuseo, che dalla sua nascita in Francia intorno agli anni '70 è diventato oggi un'istituzione presente in tutti i continenti. Questo lo si deve principalmente a due museologi francesi Hugues de Varine e Georges-Henri Rivière considerati i padri fondatori degli ecomusei e ideatori dello stesso termine che avrà poi un discreto successo in tutto il mondo.

I due studiosi francesi si sono impegnati per trasformare in realtà la loro idea di un nuovo museo: un museo che, oltre a fornire un servizio di conservazione della cultura, rappresentasse anche una risorsa in più per la comunità all'interno della quale nasceva. Da queste idee nasce una filosofia che, grazie alla sua malleabilità e adattabilità, verrà ripresa e reinterpretata in molti diversi contesti fino ad oggi.

L'ecomuseo è un sistema che mette in relazione l'uomo con il suo patrimonio territoriale, culturale, tradizionale.

Il territorio non è più solo il contenitore di un oggetto architettonico bensì diventa l'opera da valorizzare e da esporre, da restituire in tutta la sua ricchezza alla comunità che troppo spesso presa dai ritmi e dalla frenesia della vita

quotidiana si dimentica di tornare alla natura. Il territorio è la tela dipinta e il museo la sua cornice.

L'ecomuseo interviene sullo spazio di una comunità, nel suo divenire storico, proponendo "come oggetti del museo" non solo gli oggetti della vita quotidiana ma anche i paesaggi, l'architettura, il saper fare, le testimonianze orali della tradizione, ecc... La portata innovativa del concetto ne ha inevitabilmente determinato la conoscenza ben oltre l'ambito propriamente museale. L'ecomuseo si occupa anche della promozione di attività didattiche e di ricerca grazie al coinvolgimento diretto della popolazione e delle istituzioni locali. Può essere un territorio dai confini incerti ed appartiene alla comunità che ci vive. Un ecomuseo non sottrae beni culturali ai luoghi dove sono stati creati, ma si propone come uno strumento di riappropriazione del proprio patrimonio culturale da parte della collettività.
Dal 2005 è nata una definizione condivisa da molti studiosi sul concetto di ecomuseo: *un patto con il quale la comunità si prende cura di un territorio.*
Gli ecomusei inizialmente, realizzati ben prima che assumessero questa definizione, furono pensati come strumenti per tutelare le tracce delle società rurali in un momento in cui l'urbanizzazione, le nuove acquisizioni tecnologiche e i conseguenti cambiamenti sociali, rappresentavano un rischio reale di completo oblio di un patrimonio culturale millenario.

NOTE

1. Fonte della citazione non identificata - tratto da un discorso di Steven Holl dei primi anni 1990

2. Peirce F Lewis, 'Axioms for reading the landscape', Oxford University Press (New York), 1979.

3. Jorge Luis Borges, 'Epilogue from the Maker', Raccolta di poesie, Penguin Books (New York and London), 2000, p 143.

4. Vitruvio (Marcus Vitruvius Pollio), I dieci libri sull'architattura (De Architectura Libri Decem), Dover Publications, Inc (New York), 1960, pp 5–6.

5. Vedi precedente, p 8.

6. Tratto da una conversazione tra lo scultore e Juhuni Palaasma a Helsinki, 1987.

7. Joseph Brodsky, 'A cat´s meow', On Grief and Reason, Farrar, Strauss and Giroux (New York), 1995, p 302.

8. Reyner Banham, 'A Home is Not a House', Art in America, April 1965, pp 70–9 e Reyner Banham, The Architecture of the Well-Tempered Environment, University of Chicago Press (Chicago, IL), 1969.

9. Vedere, per esempio, Manfredo Tafuri, Architettura e utopia, MIT Press (Cambridge, MA), 1979.

10. Questo aspetto del dibattito ambiente-autonomia è stato esplorato nel libro di Reinhold Martin, 'Environment, 1973, Grey Room 14, 2004, pp 78–101.

11. Vedere, per esempio, Log, No 17, 2009 e Mark Foster Gage, 'In Defense of Design', Log, No 16, 2009.

12. Vedi precedente.

13. Vedere Matthew Gandy, Concrete and Clay: Reworking Nature in New York City, MIT Press (Cambridge, MA), 2002, e Erik Swyngedouw, 'Circulations and Metabolisms: (Hybrid) Natures and (Cyborg) Cities', 2004.

14. Alvar Aalto, presumibilmente un manoscritto per un libro the art of town planning che stava pensando di scrivere. Pubblicato in Göran Schildt (ed), Alvar Aalto in His Own Words, Otava (Helsinki), 1997, p 174.

15. Per una discussione sull'idea dell'architettura fragile vedere: Juhani Pallasmaa, 'Hapticity and time', in Juhani Pallasmaa e Peter MacKeith (eds), Encounters: Architectural Essays, Rakennustieto Oy (Helsinki), 2005, pp 320–33.

16. J. Pedro Lorente, Cathedrals of Urban Modernity: The First Museum of Contemporary
Art 1800–1930, Aldershot: Ashgate, 1998, p. 1.

17. J. Montaner, Museos para el nuevo siglo, Barcelona: Gustavo Gili, 1995, p. 12.

18. M. Hollein, 'Monumentality and its discontents', Next, 8th International Architecture
Exhibition 2002, New York: Rizzoli, 2002, pp. 70–3.

19. Montaner, Museos para el nuevo siglo, p. 18.

20. D. Sudjic, 'Landmarks of hope and glory', The Observer, 26 October 2003, p. 6.

21. H. Hertzberger, Space and the Architect: Lessons in Architecture 2, Rotterdam: 010
Publishers, 2000, pp. 100–1.

22. M. Giebelhausen (ed.), The Architecture of the Museum, Manchester: Manchester University Press, 2003, pp. 6–7.

23. J. Bradburne, 'Dinosaurs and white elephants: the science center in the 21stC', Public
Understanding of Science, 7, 1998: 237–53.

24. C. Fox, 'Brave new museums', Museums Journal, Vol. 101, No. 1, 2001: 41.

25. V. Minucciani, Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale,

Lybra Immagine, Milano, 2005

5. IL DIAGRAMMA

Adattamento agli Elementi Naturali

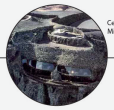
ALvar Aalto
Vaso Savoy

ALvar Aalto
Baker House, MIT

Cesar Manrique
Cesar Manrique Foundation

Riferimento Compositivo

Riferimento Tipologico Locale

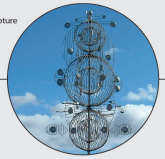


Cesar Manrique
Mirador del Rio

Riferimento Distributivo

Cesar Manrique

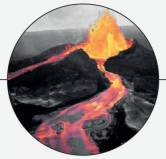
Wind Sculpture

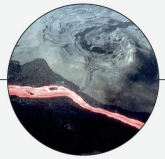


Wind Sculpture

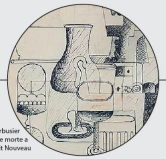
John Hejduk
Wall House #2

Riferimento Fenomeno Vulcanico (Fluidità/Circolazione)

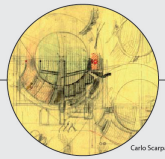




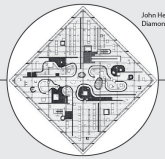
Distribuzione Interna



Le Corbusier
Nature morte a l'Esprit Nouveau



Carlo Scarpa



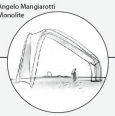
John Hejduk
Diamond House

Sanaa
Rolex Center

Sanaa
Toledo Glass Pavilion

Supeficie Definizione Spazio

Glenn Murcutt
Boyd Education Centre



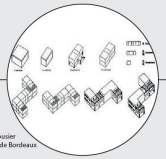
Angelo Mangiarotti
Monolite

Mobilità Elementi Modulari

Angelo Mangiarotti

Angelo Mangiarotti
Cono - Cielo

Angelo Mangiarotti
Complesso Residenziale, Piombino



Le Corbusier
Pessac de Bordeaux

Leggerezza

Fausto Melotti
Scultura Musicale

Rem Koolhaas
Casa dell'Ava

Le Courbusier
Villa Savoye

Bernard Tschumi
New Acropolis Museum

5.1 Introduzione

Visitare il Parco Nazionale del Timanfaya è un'esperienza di dir poco emozionante.

C'è una rotatoria a nord-est di Yaiza che segna l'inizio del parco. Il passaggio è talmente netto da sembrare quasi irreale. Dalle case bianche, i vigneti tradizionali e le palme si passa di colpo a una distesa infinita di roccia vulcanica, nera, spigolosa, ruvida. La prima sensazione che si avverte è quella di trovarsi sul set di qualche film di fantascienza ambientato su un pianeta lontanissimo dalla terra. E in effetti poi scopri che questa sensazione non è poi così lontana dalla realtà. Stanley Kubrik scelse proprio questo luogo per girare alcune scene del film "2001 Odissea nello spazio". Proseguendo lungo la LZ-67 per qualche km si arriva alla prima fermata del percorso all'interno del parco. Si tratta di una zona di sosta dove è situato un piccolo centro informazioni all'interno del quale è allestita una modesta esposizione di utensili e immagini fotografiche che descrivono l'attività agricola tradizionale. Inoltre, sempre all'interno della zone di sosta troviamo un vero e proprio "parcheggio per cammelli" con i quali i turisti hanno la possibilità di effettuare un'escursione guidata di pochi minuti.

La seconda fermata obbligatoria è la biglietteria di ingresso al cuore del parco. Una volta acquistato il biglietto si giunge fino all'Islote de Hilario, dove incontriamo l'unico intervento architettonico presente nell'area delle Montanas del Fuego. Si tratta di un edificio progettato da Cesar Manrique, l'artista che ha dedicato tutta la sua vita artistica all'isola di lanzarote. Si tratta di un ristorante panoramico realizzato in funzione dell'integrazione con

Fig 5.1.

La strada dei vulcani

il paesaggio naturale, sia per forme che per sapiente uso dei materiali. È possibile arrivare con mezzi propri fino al parcheggio del ristorante. Questo è anche il punto di partenza della visita all'area vulcanica, che è possibile solo tramite gli autobus ufficiali del parco. L'itinerario, che dura circa 30 minuti, si sviluppa su un percorso che tocca tutti i punti più affascinanti dell'area. Tuttavia questa esperienza suggestiva viene limitata dal fatto che non è mai possibile scendere dal veicolo. Tutto il panorama viene visto attraverso un vetro e non è mai possibile un contatto diretto con l'ambiente naturale, se non nei pressi del ristorante. Questa carenza è dovuta dall'immenso senso di protezione verso questo patrimonio naturale che nel 1993 è stato dichiarato *Riserva biosferica* dall'UNESCO. Visitando il parco in prima persona non si può fare a meno di sentire una sorta di richiamo naturale che spinge l'essere umano a prendere contato con il territorio.

Il concorso iMov (International Museum of Volcanoes) disposto da Arquideas, prevedeva la stesura di un'idea progettuale per un museo dei vulcani che fosse anche un punto di riferimento per esperti della materia.

Quando ci siamo approcciati al progetto, abbiamo fortemente tenuto conto delle sensazioni suscitate dal viaggio effettuato a Lanzarote e soprattutto al Parco del Timanfaya. Quando parliamo di sensazioni non ci riferiamo esclusivamente al tema dei vulcani ma prendiamo in considerazione tutte le esperienze fatte sull'isola: architettura, materiali, natura, profumi, colori, panorami, arte locale, agricoltura tradizionale, in tutte le loro sfumature e dimensioni. Anche il dettaglio più piccolo diventava immediatamente spunto progettuale.

Carichi di questa esperienza abbiamo preso nuovamente in mano il tema progettuale, con un diverso punto di vista dopo il sopralluogo. Gli input erano moltissimi e difficili da gestire all'inizio. L'unica cosa che costituiva il nostro punto fermo era la certezza che ciò che il nostro museo avrebbe dovuto valorizzare non poteva essere contenuto all'interno di un edificio e che il sistema naturale sarebbe stato l'unico che avremmo preso in considerazione come regolatore progettuale.

Con questo intento abbiamo voluto indagare su come altri, prima di noi, si sono rapportati progettualmente con la natura.

In seguito a letture più approfondite sul tema del rapporto dell'architettura col territorio e all'esperienza *in situ* abbiamo estrapolato una serie di concetti che ci hanno guidato attraverso il nostro percorso progettuale. Abbiamo raccolto questi concetti in un diagramma ad icone.

Fig 5.2.

L'acqua prende forma sul terreno

Fig 5.3.
I laghi finlandesi

Fig 5.4.

Alvar Aalto, Vaso

5.2 Riferimenti

5.2.1 Adattamento agli elementi naturali

Il primo punto del nostro diagramma riguarda l'adattamento agli elementi naturali. In natura, quando due elementi vengono a contatto, ve n'è sempre uno che prevale sull'altro. Troviamo sempre un elemento che domina l'altro plasmandone la forma. Le conformazioni naturali da sempre ispirano il disegno architettonico.

Si suppone ad esempio che Alvar Aalto, figlio di un cartografo finlandese, avesse tratto ispirazione per le forme dei suoi celebri vasi proprio dalla natura. Per la forma di questo vaso Aalto si ispirò a un paesaggio naturale, a lui e ai suoi utenti molto familiare: i laghi e il profilo delle coste finlandesi.

Cesar Manrique (pittore, scultore, architetto, ecologista, conservatore del patrimonio artistico, disegnatore urbanistico e paesaggistico, l'artista poliedrico che ha caratterizzato fortemente attraverso la sua opera l'isola di Lanzarote), è un esempio lampante di come il manufatto architettonico si sposa e allo stesso tempo si plasma alla forza della natura. Nella sua abitazione personale a Taro de Tahíche Manrique raggiunge forse il sua apice di integrazione tra architettura e natura. La casa si estende su una colata lavica ed è edificata su cinque bolle vulcaniche naturali di grandi dimensioni. Il piano superiore è ispirato all'architettura tradizionale di Lanzarote. Il piano inferiore è un autentico capolavoro di adattamento alla conformazione naturale scolpita da un fiume di lava che nello scorrere ha lasciato dei vuoti all'interno della roccia

vulcanica. Manrique utilizza questi vuoti come affascinanti giardini interni, uno diverso dall'altro, curati nei dettagli.

Fig 5.6.

Cesar Manrique, Fondazione, La bolla bianca

Fig 5.5.

Cesar Manrique, Fondazione, Salone d'ingresso

Fig 5.7.

Cesar Manrique, Fondazione, Jameo della piscina

Fig 5.8.

Lanzarote, Sistema di coltivazione

5.2.2 Riferimento tipologico locale

Percorrendo le strade di Lanzarote è impossibile non ritrovarsi a contemplare il sistema agricolo adottato dall'uomo che si ingegna nel momento in cui le condizioni atmosferiche pregiudicano l'opportunità di trarre profitto dalla fertile terra di origine vulcanica. L'intera isola è caratterizzata dalla coltivazione di vigne molto particolari. Le *Geria* sono dei piccoli muretti circolari in pietra vulcanica concepiti dall'uomo per proteggere le piante dal vento, dove viene scavata una buca e sul fondo delle quali cresce la vite che produce l'eccellente vino malvasia. Sopra questi campi l'agricoltore stende una fine cappa di cenere vulcanica che assorbendo la rugiada notturna, procura il grado di umidità necessario alle piante.

Fig 5.9.

Cesar Manrique, Mirador del Rio

Anche in questo caso Cesar Manrique non perde occasione per ricordarci quanto sia legato alla sua terra. E' possibile infatti notare quanto siano presenti questi riferimenti all'interno delle sue manifestazioni artistiche e architettoniche. Nel progetto del ristorante "El diablo",a Islote de Hilario, è evidente il richiamo alle *Gerie* laddove Manrique inserisce muri circolari in pietra lavica a protezione dell'ingresso e dei bagni. Anche il *Mirador del rio* in maniera differente presenta lo stesso riferimento. Questa volta si tratta di due elementi circolari, le vetrate, che, in questo caso non proteggono, viceversa aprono la vista sulle isole de la Graciosa, Alegranza e Montana Clara, tutte antistanti Lanzarote.

5.2.3 Riferimento compositivo

La pietra lavica è sicuramente la materia prima di Lanzarote. Non esiste edificio, giardino, muretto di recinzione, pavimento che non sia costituito almeno in parte dalla roccia nera di origine vulcanica. Viene spesso usata a scopo decorativo o come rivestimento di strutture in cemento.

Poste subito dopo El Golfo, proseguendo sulla costa sud-occidentale di Lanzarote, si incontrano Los Hervideros, ovvero delle suggestive grotte naturali che si sono formate nel corso degli anni delle maggiori eruzioni, durante gli inizi del 1700, dalla lava ed erose successivamente dalla forza del mare.

Percorrendo piccoli sentieri si può andare ad ammirare queste grotte, provando una forte sensazione di brivido osservando dall'alto le alte onde del mare andare ad infrangersi contro queste fantastiche grotte. Ancora una volta possiamo notare un intervento di Cesar Manrique che scava sentieri stretti e tortuosi tra la roccia, che spingono il visitatore, incuriosito dal fatto di non riuscire a vedere la fine del percorso, quasi a contatto con l'oceano. L'effetto sorpresa amplifica le suggestioni delle viste di cui può godere l'uomo alla fine dei sentieri.

"Non si tratta semplicemente di dare agli oggetti una funzione a dimensione e ad uso dell'uomo, ma anche di esprimere formalmente questa funzione, di avvicinare l'oggetto alla sua funzione organica, cioè naturale."(Angelo Mangiarotti)

Fig 5.10.

Cesar Manrique , Los Hervideros

Fig 5.11.
Cesar Manrique, Wind Toys

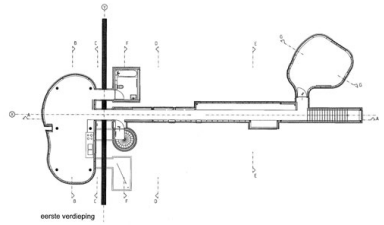


Fig 5.12.
John Hejduk, Wall House 2, plan

Fig 5.13.
John Hejduk, Wall House 2

5.2.4 Riferimento distributivo

L'isola di Lanzarote è disseminata di sculture di Cesar Manrique. Si tratta di installazioni che vengono concepite in funzione del luogo in cui saranno inserite. Molto interessanti sono le sculture cinetiche, quelle che César Manrique chiama "Wind Toys"; sfruttando il forte e perenne vento di Lanzarote (e per ricordare i vecchi mulini a vento che ormai stanno scomparendo), Manrique realizza numerose opere in ferro anche di grandi dimensioni, posizionate in punti strategici; spesso si tratta di sculture concepite con un corpo centrale al quale si agganciano forme geometriche che ruotano, girano, oscillano spinte dal vento, contrapponendo movimenti di forme piene e forme vuote che si attraversano le une nelle altre, in un perenne movimento.

L'idea è dunque quella di avere un unico elemento distributivo equiparabile ad una spina dorsale che tiene insieme tutti i corpi.

La *Wall House 2* di John Hejduk incarna alla perfezione questo concetto. Elemento portante dell'intero progetto è un grande muro (alto 14 metri, largo 18,5 metri e profondo 45 centimetri) che tiene insieme le diverse funzioni della villa. Da un lato, rivolti verso il lago, si trovano soggiorno, stanze da letto e sala da pranzo, dalle forme organiche e dai delicati colori pastello. Dall'altro lato del muro, invece, un corridoio sospeso ad alcuni metri dal suolo distribuisce alcune zone "di servizio" come i bagni, le scale e la lavanderia (in grigio) e lo studio (colorato), per terminare con l'ingresso. Per passare da una stanza all'altra bisogna necessariamente attraversare il muro che risulta essere il perno principale di tutto l'edificio.

5.2.5 Riferimento fenomeno vulcanico (fluidità-circolazione)

Per eruzione vulcanica s'intende la fuoriuscita sulla superficie terrestre, in maniera più o meno esplosiva, di magma ed altri materiali gassosi provenienti dal mantello o dalla crosta. In genere un'eruzione vulcanica avviene o dal cratere principale di un vulcano o dai crateri secondari presenti nell'edificio vulcanico.
Il processo vulcanico può essere sintetizzato in quattro tappe:
1. genesi del magma per fusione parziale della sorgente (magma primario) o anatessi crostale;
2. risalita del fuso per contrasto di densità con le rocce circostanti;
3. stagnazione in una camera magmatica dove avviene il processo di cristallizzazione frazionata e/o di mixing (magmi non primari);
4. dalla camera magmatica il fuso risale verso la superficie attraverso un condotto che può avere forma cilindrica o lineare.

Il magma può essere definito approssimativamente come un fuso viscoso ad alta temperatura ed alta pressione, che, una volta raffreddato, forma le rocce magmatiche. Nel momento della risalita dall'interno del vulcano si crea una gerarchizzazione dei flussi magmatici: una colonna eruttiva centrale e una serie di condotti secondari.

Quando il magma viene fuoriesce, comincia a colare sul pendio del vulcano. Nel momento in cui il flusso incontra una superficie pianeggiante, essendo viscoso, si ferma e raffreddandosi disegna i suoi margini.

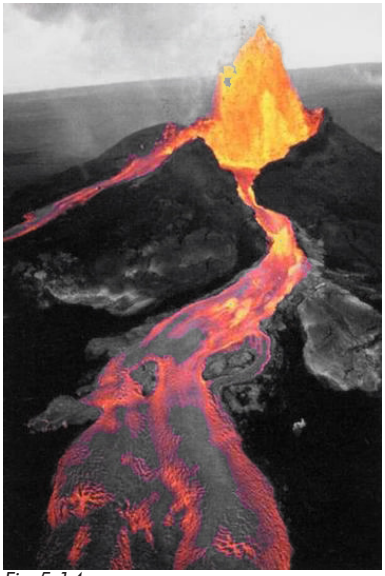


Fig 5.14.

Eruzione Vulcanica

Fig 5.15.

Magma

Fig 5.16.

Sanaa, Rolex Centre

5.2.6 Distribuzione interna

Nei progetti di Sanaa, nella distribuzione interna, le opzioni sono molteplici. Ogni spazio è modellato in un volume indipendente con le sue proporzioni distintive, accesso visivo, e la scala in relazione agli spazi intorno ad esso. Eppure, ogni spazio particolareggiato è anche relazionato con quelli intorno ad esso attraverso una rete accuratamente calibrata di spazi interstiziali trasparenti. Si tratta di una struttura non gerarchica (INTERCONNESIONE DEI VOLUMI INDIPENDENTI), un campo di configurazione, che opera in termini di due ordini di trasparenza. La prima è una trasparenza funzionale che articola la logica programmatica del piano e chiarisce i modelli di movimento attraverso di essa. La seconda è una trasparenza visiva, che attraversa la logica del piano e introduce un modello ottico contraddittorio di connessioni e disconnessioni che aggiunge strati su strati di informazioni visive a quelle astratte raffigurate nella pianta.

Alla fine degli anni '40 Le Corbousier stava sviluppando il concetto di "*espace indicible*" , spazio ineffabile, nei suoi scritti, dipinti e in architettura. Egli indica con questo termine una correlazione tra elementi formali, una loro capacità di creare tensioni su una superficie proporzionata, cosicché ogni forma si possa sviluppare pienamente in relazione all'insieme. Più di altri pittori del ventesimo secolo Le Corbousier compone i suoi dipinti in modo che lo spazio possa scorrere uniformemente attraverso e intorno alle forme, in modo che esse non siano mai costrette. La qualità di *espace indicible* si riferisce anche all'azione delle forme sullo spazio circostante, al modo in cui esse irridano all'esterno e quindi rispondono

alle forme vicine (probabilmente scaturita dalle critiche all'Unitè che veniva considerato un oggetto a se che non interagiva con i spazi attorno). La sua metafora trasforma le forme visive in piatti acustici, o riflettori parabolici, che si ascoltano l'uno con l'altro. Questo mostra come egli stesse iniziando a tradurre il suo nuovo genere di pittura e scultura *Ubu* in architettura. A Ronchamp, in effetti abbiamo una metafora sinestetica: l'acustica funziona da vista, l'orecchio da occhio, L'udire è confuso con il vedere. Dietro a questo profonda metafora, che di per sé fa dell'edificio un antesignano del Postmoderno, le undici curve fondamentali danno vita a un linguaggio frattale, costruite con forme *simili* tra loro, ma non *identiche.*

Il passaggio dalla geometria classica e moderna - Composta da sfera, cono, cilindro e così via – a quella frattale è un altra ragione per la quale questa cappella è il primo edificio postmoderno. Ci sono le "forme pure viste alla luce del sole" ma non le cinque forme platoniche che Cézanne e i classicisti ritenevano sottese all'intera natura, ma come evidenziato da Mandelbrot in *The Fractal Geometry of Nature*, ora possiamo vedere che la natura è per lo più curva, increspata, irregolare, frammentata, aguzza e granulosa.

"Le nuvole non sono sfere, le montagne non sono coni, le coste non sono cerchi, e la corteccia non è liscia, né la luce viaggia in linea retta."

Benoit Mandelbrot, nella sua introduzione alla "Geometria frattale della natura"

Fig 5.17.

La foglia

Fig 5.18.

Glen Murcutt, tettoia

Fig 5.19.
Angelo Mangiarotti, Padiglione per l'Esposizione Fiera del Mare a Genova, 1963

5.2.7 Superficie definizione spazio

Una superficie definisce sempre uno spazio, sia essa una superficie calpestabile o copertura. Come spesso succede impariamo dalla natura, dai suoi sistemi semplici ed allo stesso tempo efficaci. La foglia è la copertura per eccellenza. Un perfetto connubio di resistenza, leggerezza e flessibilità.

Non ci sono limiti allo spazio virtuale costituito da una superficie ma quello spazio diventa perfettamente contenuto, nonostante l'assenza di materia di chiusura che si oppone alla sua espansione. Trovarsi in quello spazio significa stare su un piano di taglio dello spazio stesso.

Glenn Murcutt è un maestro in fatto di leggerezza. Esili come farfalle, le sue coperture poggiano su montanti snelli, si avvolgono di strutture minime, coprono spazi trasparenti. La permeabilità è cifra di questi spazi. La continuità è la soluzione che propongono al rapporto interno-esterno: astratte come vele protese, le architetture di Murcutt si disegnano improvvisamente nel paesaggio; forti della loro diversità, instaurano con la natura un rapporto cordiale e amichevole."

Nel progetto del padiglione per esposizioni alla fiera del mare a genova 1963, Mangiarotti disegna un luogo aperto "dove guardare le navi dal vero". Uno spazio individuato da una struttura realizzata in acciaio, composta da 4 pilastri tronco-conici e da una grande copertura dal profilo lenticolare che dilata percettivamente lo spazio e che accompagna lo sguardo del visitatore verso il paesaggio marino. Sotto la copertura, al contrario, le vetrine espositive concave convogliano l'attenzione verso i proprio contenuti.

5.2.8 Mobilità elementi modulari

Il Parco Nazionale del Timanfaya è sicuramente uno scenario dinamico. Anche se nel corso di centinaia di anni, il processo di cambiamento è sempre in atto. Le manifestazioni di origine vulcanica hanno modificato il paesaggio e non è escluso che continuino a farlo. Questa riflessione ha indotto un parallelismo architettonico che trova la sua risoluzione nella modularità. Proprio attraverso l'uso della modularità, che facilita agilmente il cambiamento e il movimento, saremo in grado di rappresentare la dinamicità che caratterizza tale sito.

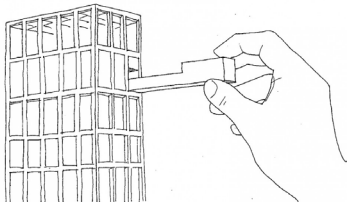


Fig 5.20.

Hand of Corb

Le Corbusier si è servito del Modulor negli studi sullo spazio minimo come nel grande edificio, nel disegno alla scala massima dell'intervento e nella decorazione, offrendo di volta in volta caratteristiche tipiche. L'Unité d'habitation di Marsiglia costituisce uno tra gli esempi più significativi: 15 misure modulari regolano l'intero disegno, dalla sagoma generale allo spessore dei tramezzi interni. Ma l'Unité ha un'altra particolarità; gli appartamenti in duplex incastrati fra loro intorno alle strade interne vengono considerati un modulo essi stessi, elementi ripetibili, prefabbricati e da inserire tra le maglie della struttura fissa a grande scala come cassetti in un armadio.

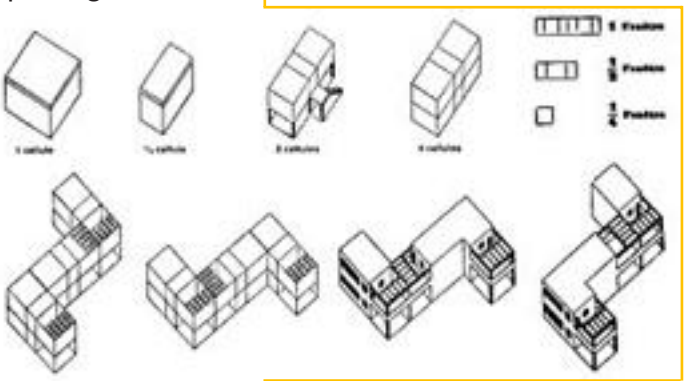


Fig 5.21.

LeCorbusier, Moduli

La produzione standardizzata, basata su un modulo replicabile all'infinito, è un concetto che domina tutta la produzione di Le Corbusier. Nel 1925 egli, insieme al cugino, in meno di un anno edifica il quartiere Pessac di

Fig 5.22.
Angelo Mangiarotti, Edificio Modulare

Fig 5.23.
Angelo Mangiarotti, Edificio per abitazioni. Arosio, Como 1977

Bordeaux voluto da un industriale che trova in Le Corbusier la sintesi dell'edificio a misura dell'abitante, dell'utente. Gli edifici di Pessac vengono costruiti a tempo di record poiché la loro pianta si basa su un modulo replicabile: le abitazioni sono costruite allo stesso modo di un auto in una catena di montaggio. Stessa cosa con le case "Citrohan", ideate fin dal 1920 ma realizzate compiutamente a Stoccarda nel 1927: s'intuisce l'assonanza con la 'Citroen', le case non sono altro che nuove realizzazioni a catena di montaggio. «Occorre creare lo spirito della produzione in serie, lo spirito di costruire case in serie, lo spirito di concepire case in serie», è l'idea di Le Corbusier, già presente nel 1910 con lo studio delle case a "Domino", basate su una struttura portante su cui può essere costruito qualsiasi edificio.

Anche Angelo Mangiarotti forte della sua esperienza nella progettazione industriale sperimenta la modularità in alcune delle sua opere. Con gli edifici per abitazione a Monza (1972) e Arioso (1977), l'architetto confeziona due piccoli capolavori di *edificio dinamico.* Mangiarotti sperimenta in questo caso pannelli di facciata opachi e trasparenti, sullo stesso modulo, che si compongono liberamente in pianta e in prospetto a seconda delle esigenze dell'utente.

5.2.9 La leggerezza

Leggerezza è un termine che può ampiamente rivendicare di essere una delle caratteristiche più importanti dell'architettura contemporanea. Le superfici che definiscono lo spazio diventano sempre meno pesanti diventando a loro volta spazi abitabili e il concetti di interno ed esterno hanno perso la loro definizione diventato sempre di più un tutt'uno, suggerendo nuovi tipi di interventi. Parallelamente a questo, troviamo anche il concetto di struttura come un meccanismo esterno che definisce l'architettura stessa (che conferisce supporto fisico seppur in modo etereo). Questo ha creato opportunità per ulteriori considerazioni sugli spazi generalmente vuoti a cui essi danno origine. Leggerezza e struttura solo legati da un background comune.

La leggerezza non sembrerebbe un attributo dell'architettura; eppure in architettura l'attributo della leggerezza è riconducibile a vari aspetti. L'aspetto più ovvio riguarda il rapporto con il peso, cioè con la forza di gravità. Corollario della gravità è l'equilibrio statico. La gravità induce continue coercizioni al nostro desiderio di libertà dai vincoli fisici; eludere la gravità è dunque un'ambizione. Essa accomuna molte architetture che la realizzano in svariate maniere, la più elementare delle quali consiste proprio nel rovesciare la piramide o, più realisticamente, consiste in ogni azione concreta che si apparenti, seppur metaforicamente, a tale rovesciamento, come accade quando s'inverte la distribuzione delle masse ed esse sembrano rarefarsi procedendo dall'alto verso il basso. Il Palazzo Ducale di Venezia o la villa Savoye a Poissy sono esempi noti di questo fenomeno: è proprio la progressiva sottrazione di massa verso il basso

a determinare il senso di leggerezza e levitazione che tali edifici suggeriscono.

Il *Lotus Temple* si trova a Kalkaji, a sud di Delhi, è considerata il "Tempio Madre" del subcontinente indiano. Architetto iraniano Fariborz Sahba ha progettato il Tempio del Loto, costruito nell'arco di sei anni e aperto al pubblico nel 1986. La forma del tempio prende spunto ancora una volta dalla natura ed in particola dalla *ninfea* che rappresenta un fiore di luce. L'intero edificio è completamente bianco (il colore che meglio rappresenta la leggerezza). L'interno è uno spazio completamente aperto e vuoto, peculiarità che conferiscono ancora più leggerezza all'opera.

Fausto Melotti, già dall'anteguerra, spazia dall'astrazione geometrica (concetto di modulazione, di ritmo musicale delle strutture) alla scultura monumentale e tra i diversi materiali, dal gesso, ottone, rame, bronzo all'acciaio (le differenti materie corrispondono a differenti percezioni dello spazio). La nuova concezione wildtiana dello spazio, secondo la quale lo scultore deve saper vedere l'oggetto inteso come "pieno" e il "vuoto" che lo circonda o lo penetra, lo portava a scavare e a bucare il marmo nelle sue figure: un insegnamento che Fontana e Melotti riscopriranno nelle loro ricerche. Secondo il maestro essenziale era anche la lunga fase di pulitura e lucidatura prima di considerare un'opera ultimata, operazioni che rendevano il marmo quasi diafano e leggero, evidenziando tutte le forzature volute dalla mano dell'artista. Ricercare almeno ipoteticamente ciò che Melotti recepì dalla poetica del maestro, anche se i loro linguaggi sono diversi, conduce a rilevare almeno dei nessi sottili, delle coincidenze sorprendenti: partendo dalla meno significativa come l'ammirazione per la scultura di Donatello e di Michelangelo, per passare al

Fig 5.24.

Fausto Melotti, Scultura in metallo

metodo di procedere con precisione, con calcolo, tenendo sempre al primo posto l'intelligenza e il ragionamento evitando risultati casuali; la necessità di conquistare nelle opere l'armonia, l'equilibrio dei volumi e delle linee; l'interesse per il mestiere, la tecnica; il problema spaziale del contrasto 'pieno' e 'vuoto', tra positivo e negativo.

Bernard Tschumi, nel progetto del New Acropolis Museum ad Atene, utilizza la leggerezza come approccio architettonico allo scopo di preservare l'integrità del sito archeologico. L'intero edificio rimane sospeso su pilastri consentendo al visitatore di contemplare le rovine archeologiche dall'alto.

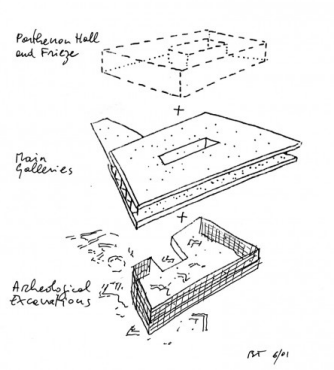


Fig 5.25.

Bernard Tschumi, nel progetto del New Acropolis Museum ad Atene, schizzo

Fig 5.26.
Bernard Tschumi, nel progetto del New Acropolis Museum ad Atene

Fig 5.27.

LeCorbusier, Ville Savoye

Un'altra osservazione deriva dal confronto tra due progetti: Villa Savoye di Le Corbousier e Villa dall'Ava di Rem Koolhaas. In entrambi i casi, i progettisti, sono intervenuti tramite un differente uso dello stesso elemento architettonico: il pilastro. Questo elemento contribuisce alla leggerezza perché solleva, in parte, l'edificio da terra andando a configurare vuoti architettonici e dando l'illusione visiva dell'apparente leggerezza del volume.

Fig 5.28.

Rem Koolhaas, Villa dall'Ava

6. ANALISI E PROGETTO

International Museum Of Volcanoes
MOVing
Lanzarote

6.1 La scelta del sito

Il primo passo da compiere nel processo che ci ha portati alla progettazione di questo museo è stato quello di prendere in considerazione l'area proposto dal concorso e scegliere il punto preciso di inserimento del progetto. Siamo partiti quindi effettuando un'analisi del sito senza mai perdere di vista il bagaglio di sensazioni e di emozioni acquisito durante il sopralluogo al Parco Nazionale.

Abbiamo preso in considerazione tutte le peculiarità partendo da quelle a grande scala fino ad arrivare alle più capillari configurando una piramide virtuale di considerazioni che culminasse in un punto ben definito.

Fig 6.1. Sito

6.1.1 Area di progetto

La linea tratteggiata in giallo delimita l'area assegnata all'interno della quale è possibile inserire il progetto.

Fig 6.2. Area di progetto

6.1.2 Accessibilità

La linea viola rappresenta la viabilità predisposta per raggiungere e per poter visitare il sito a bordo dei bus del Parco.

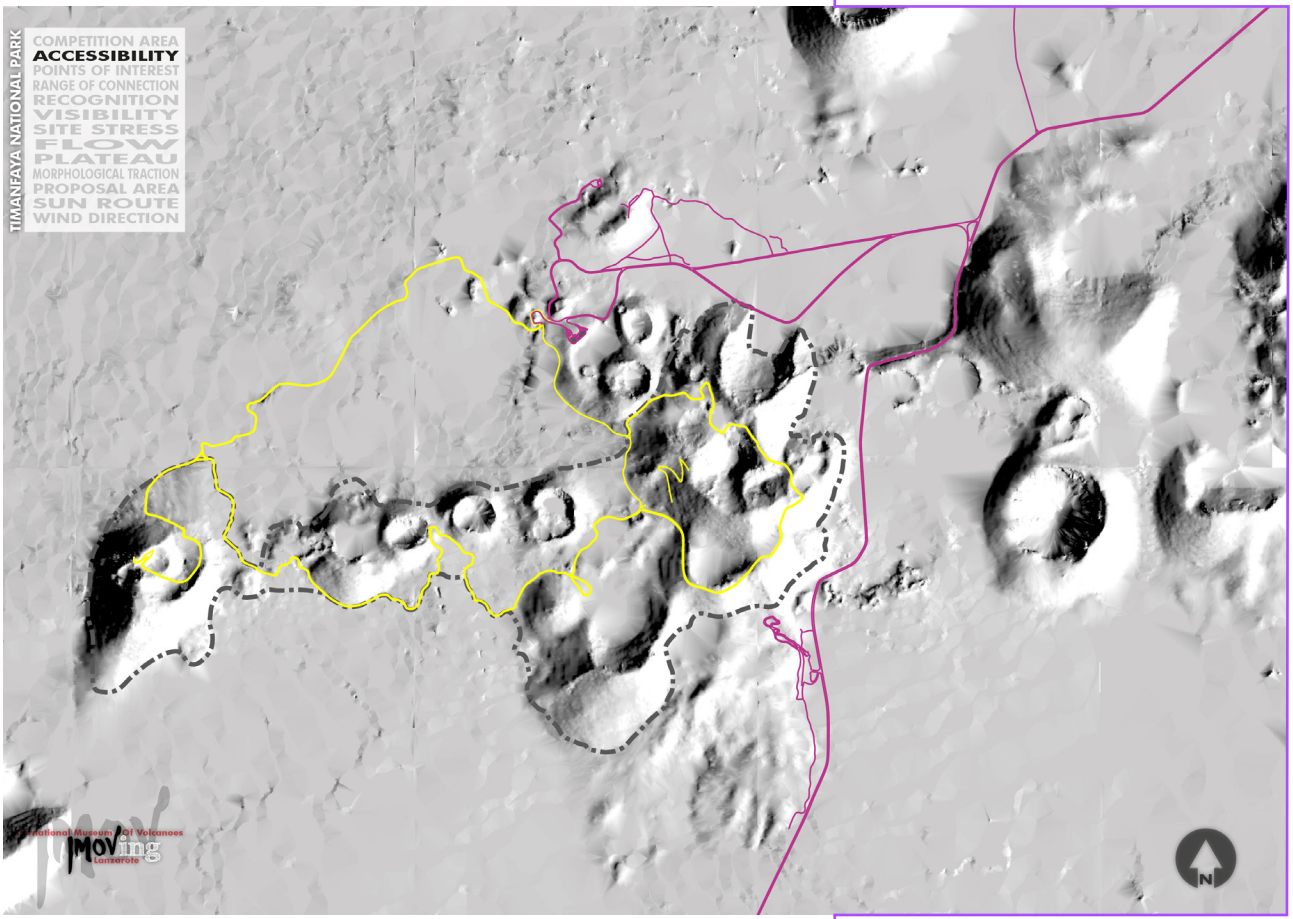


Fig 6.3. Accessibilità

6.1.3 Punti di interesse

Sono i punti di sosta e di interesse attualmente presenti nel Parco Nazionale:

1- Echadero de los Camellos, dove è possibile effettuare una breve sosta al centro informazioni del Parco;
2- Check point, dove si paga il ticket d'ingresso;
3- Islote de Hilario, è il punto di partenza del tour con i bus ufficiali del Parco.

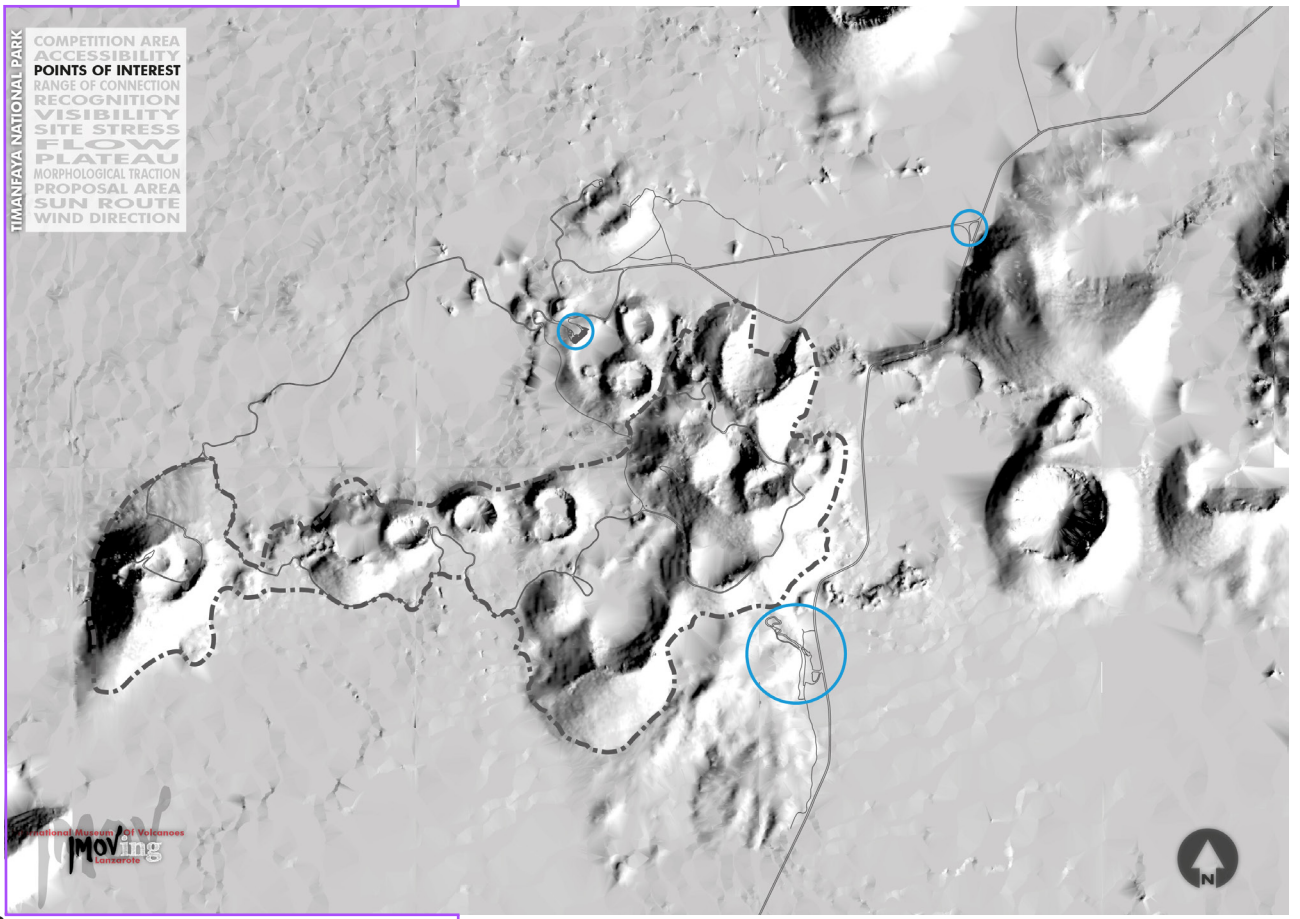


Fig 6.4. Punti di interesse

6.1.4 Range di connessione

È una sottrazione virtuale tra l'area di progetto e l'accessibilità. Data la necessità e la scelta progettuale di posizionare il progetto in stretta connessione con il percorso esistente, questa sottrazione restituisce un range virtuale nei pressi del quale sarà possibile andare ad individuare il punto di inserimento del museo.

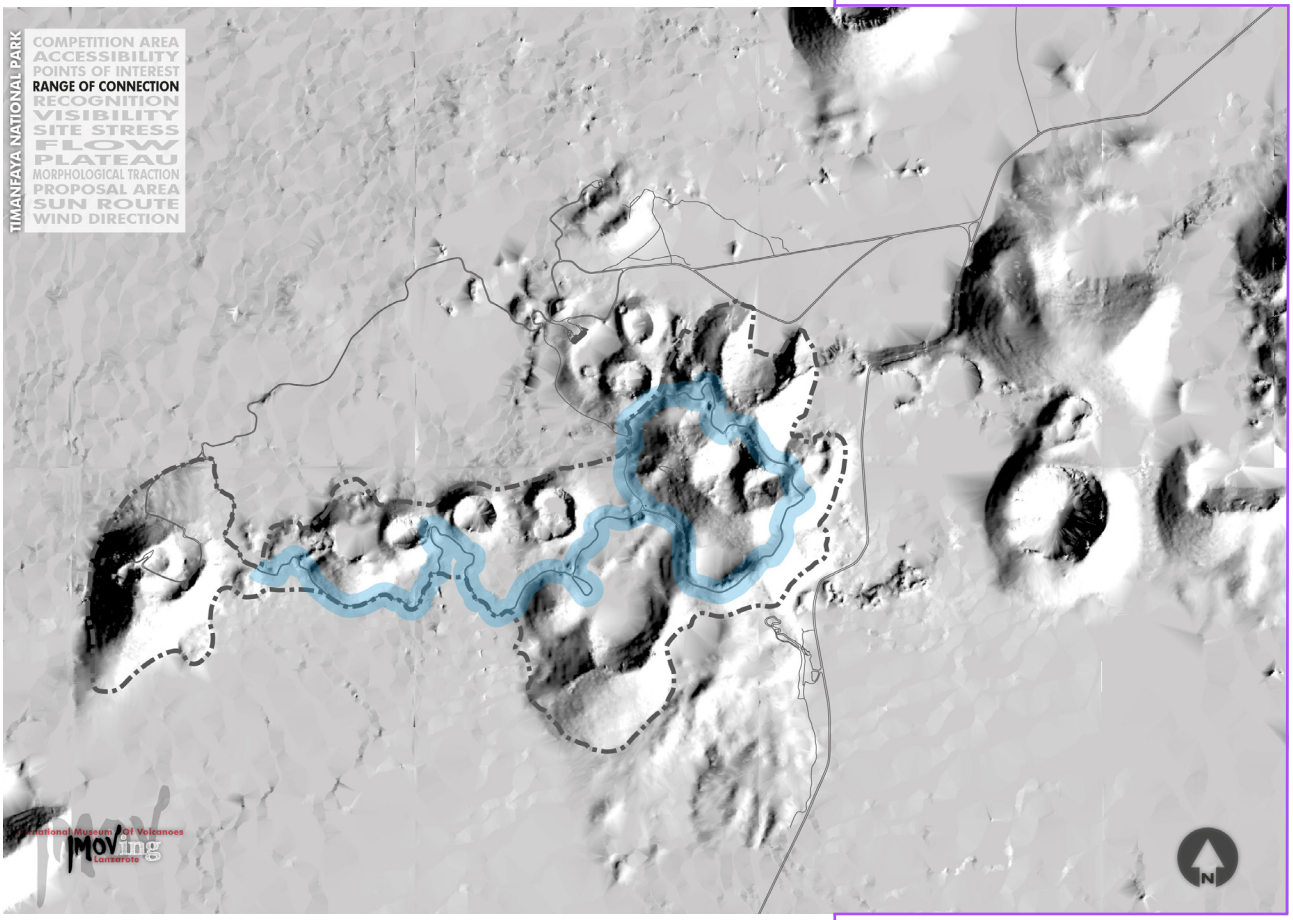


Fig 6.5. Range di connessione

6.1.5 Riconoscibilità

È il punto più riconoscibile per conformazione all'interno del Parco che consente sempre al visitatore di orientarsi all'interno di un percorso così articolato.

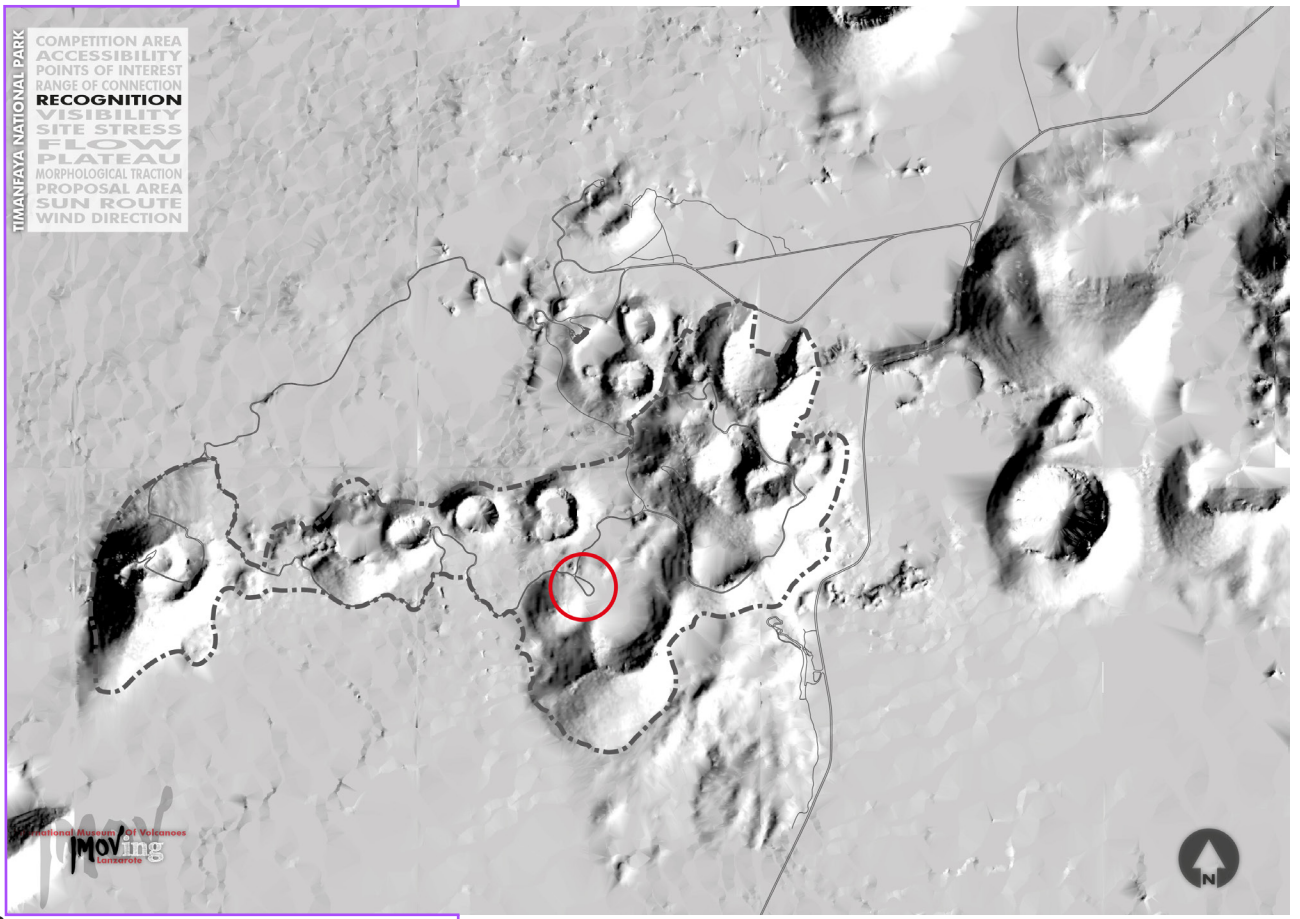


Fig 6.6. Riconoscibilità

6.1.6 Visibilità

È un ipotetico triangolo sui cui vertici sono posizionati i punti di riferimento visivo (che sono anche i punti più alti dell'area).

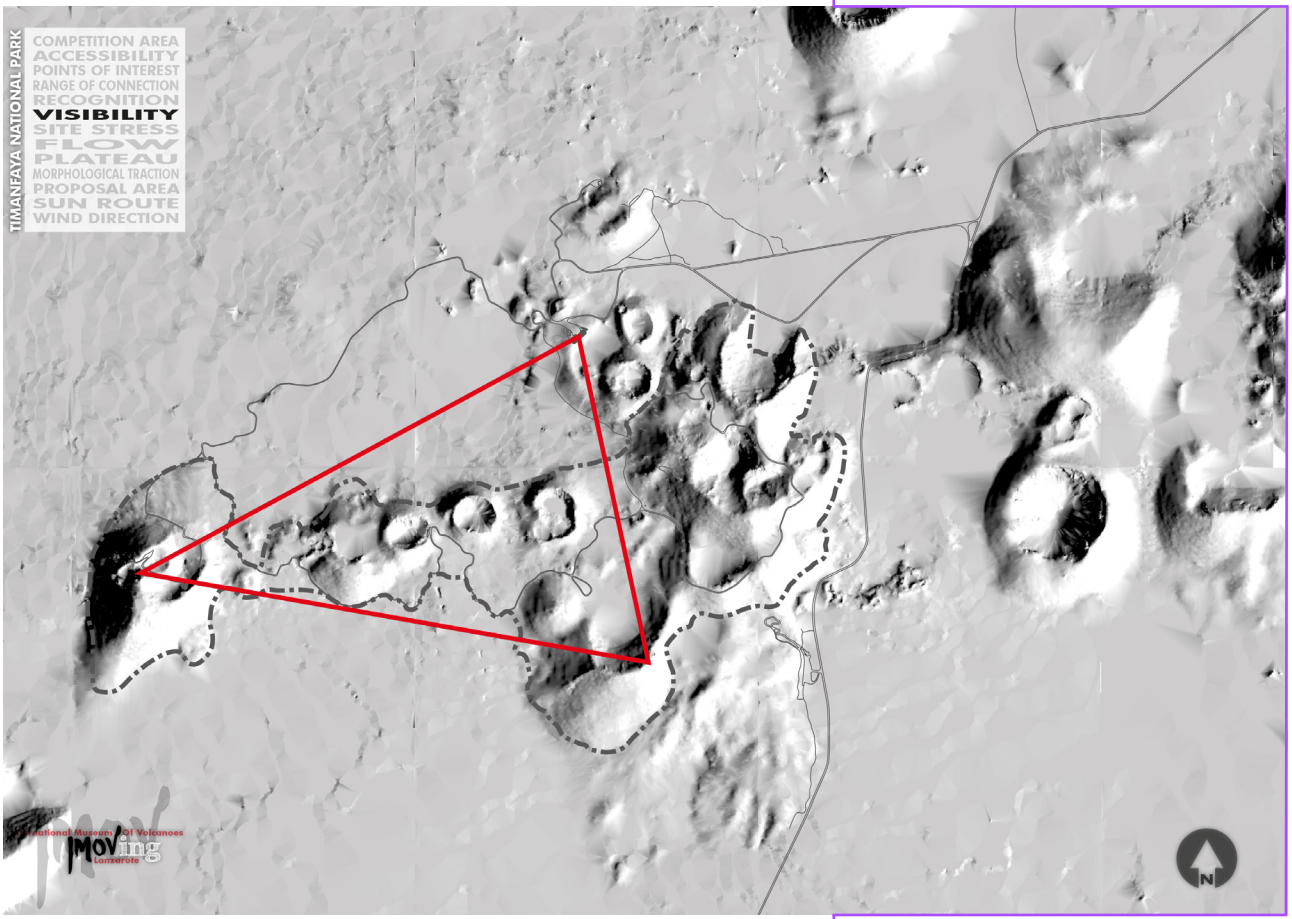


Fig 6.7. Visibilità

6.1.7 Site stress

Indicano una forza virtuale di spinta che insiste su un'arcata di vulcani.

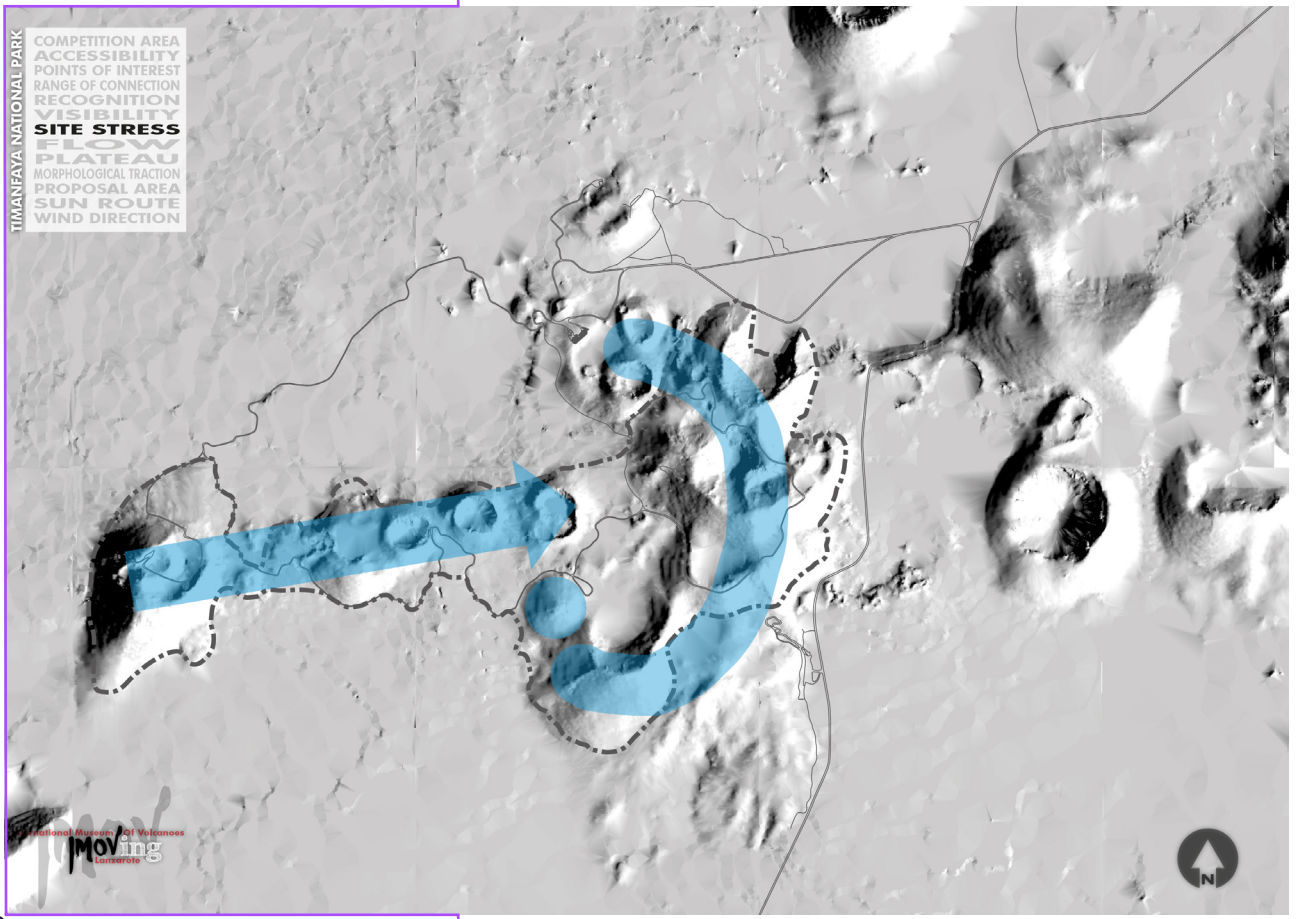


Fig 6.8. Site stress

6.1.8 Flusso

È il prodotto della suddetta spinta che produce un flusso di forze che per gravità (morfologia e pendenza) si concentrano tra due promontori in corrispondenza del nodo andando a liberarsi nuovamente una volta superati questi.

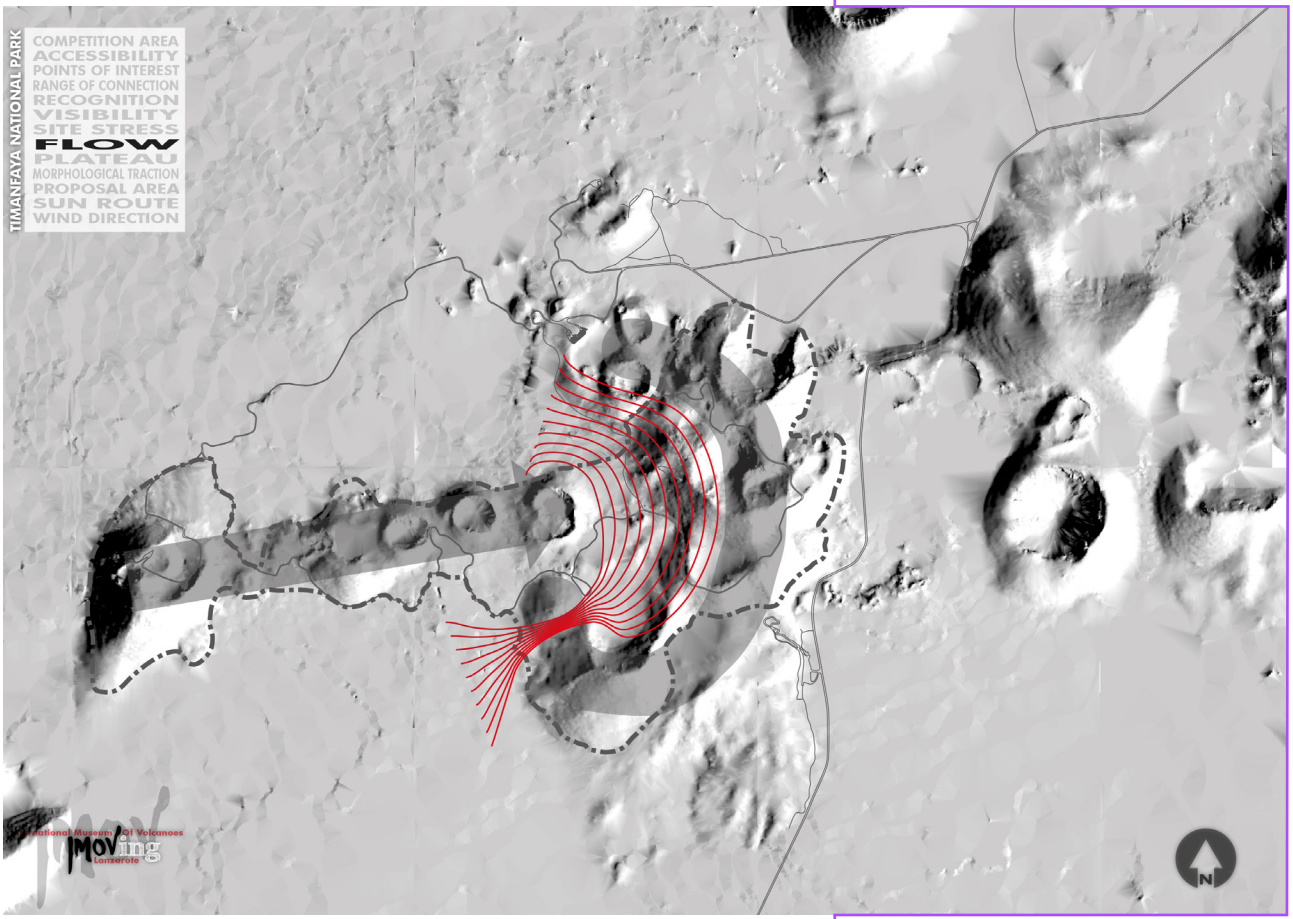


Fig 6.9. Flusso

6.1.9 Zona piatta

La valle della tranquillità, nel pressi del nodo stradale, è uno dei pochi punti dell'area in cui il terreno presenta una conformazione pianeggiante. È quindi un eccellente punto di partenza per il museo.

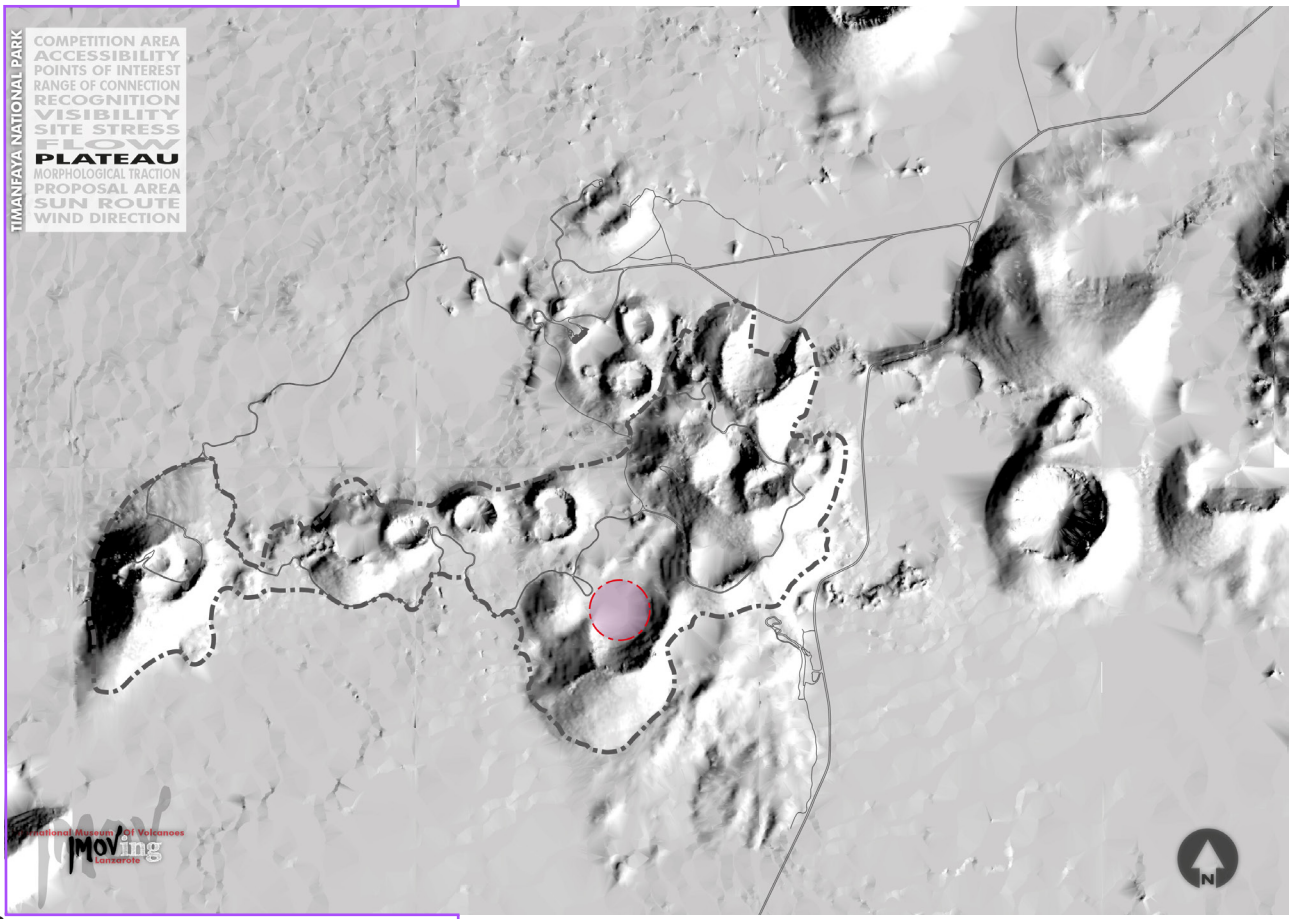


Fig 6.10. Zona piatta

6.1.10 Trazione morfologica

Stabilito il punto di partenza nella valle della tranquillità e in prossimità del nodo possiamo notare come la morfologia del territorio in pendenza ci porta naturalmente a passare nel mezzo dei due promontori presenti, proprio come fa il magma una volta fuoriuscito dal vulcano.

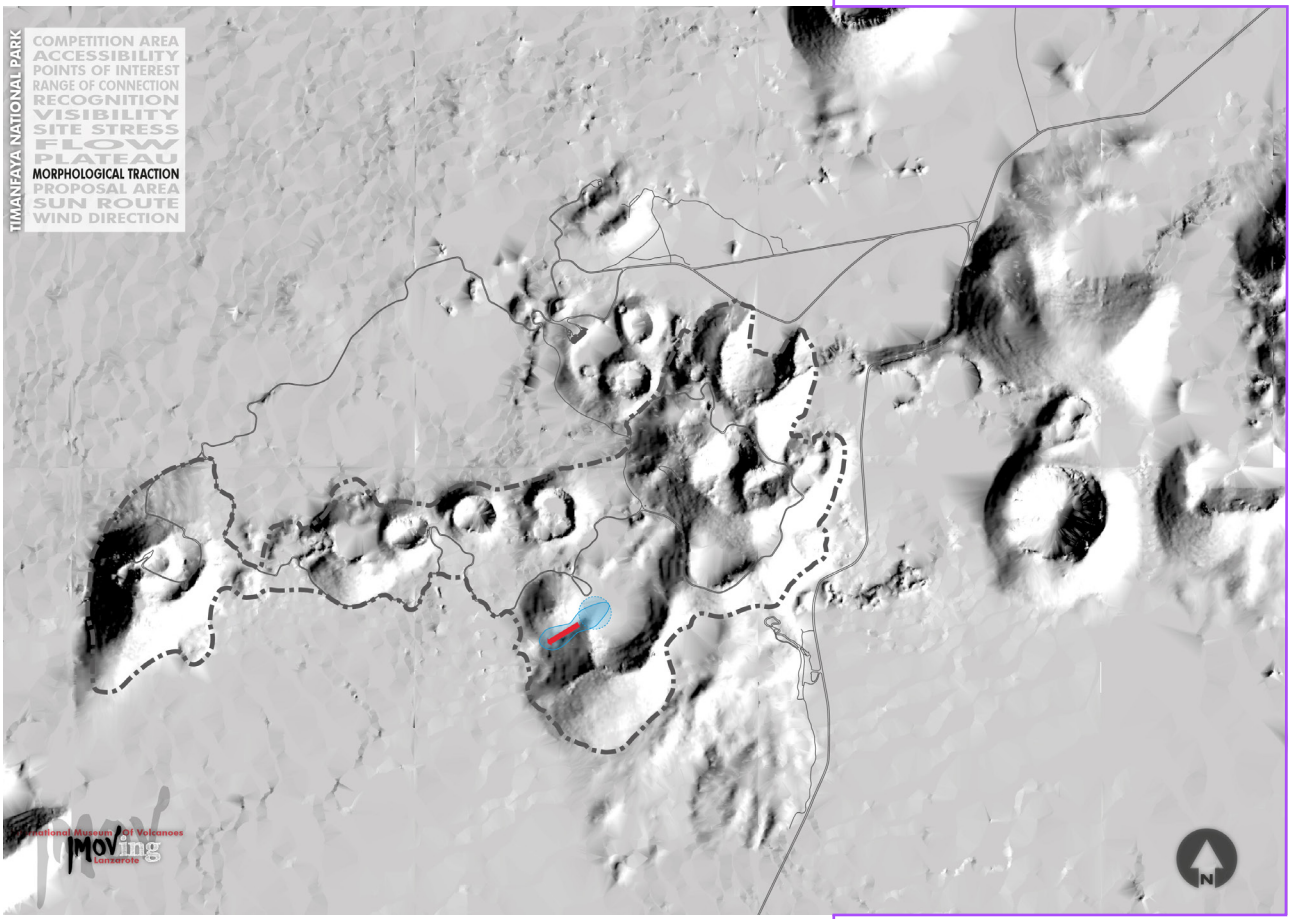


Fig 6.11. Trazione morfologica

6.1.11 Area proposta

A questo punto abbiamo tutte le condizioni necessarie per individuare il punto di inserimento del progetto.

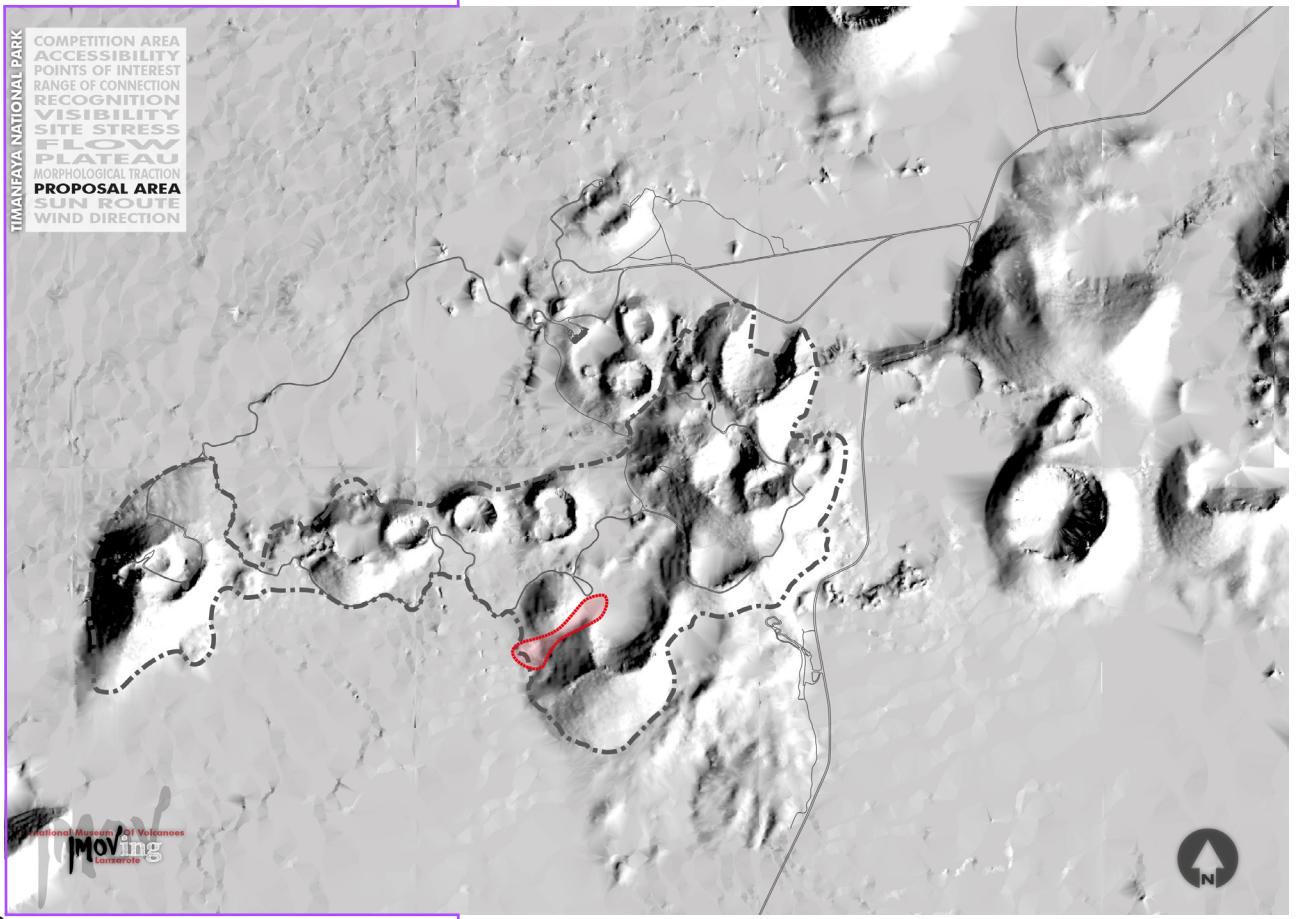


Fig 6.12. Area proposta

6.1.12 Orientamento solare

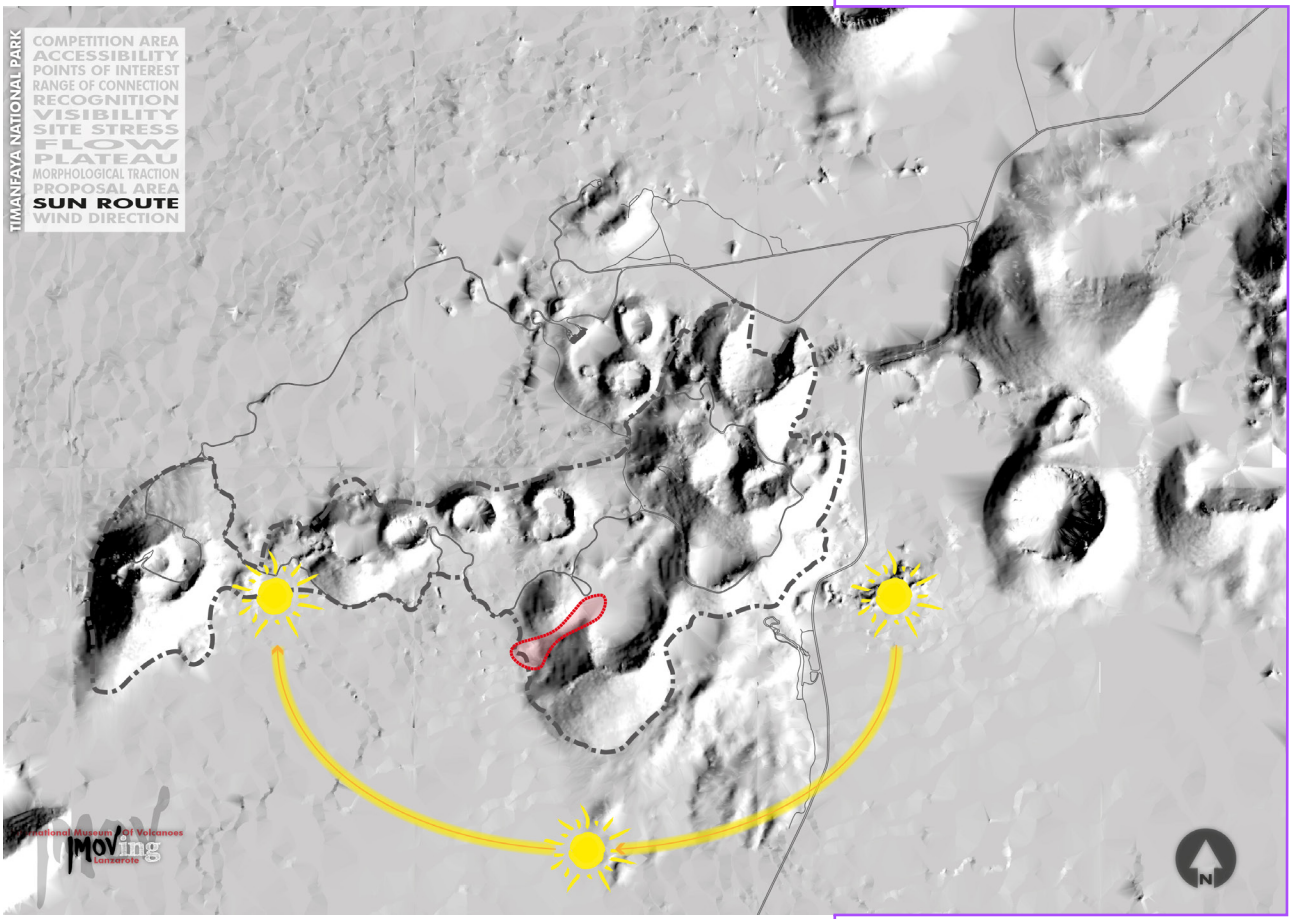


Fig 6.13. Orientamento solare

6.1.13 Direzione del vento

L'orientamento solare e la direzione del vento determinano direttrici prese in considerazione nella stesura del progetto.

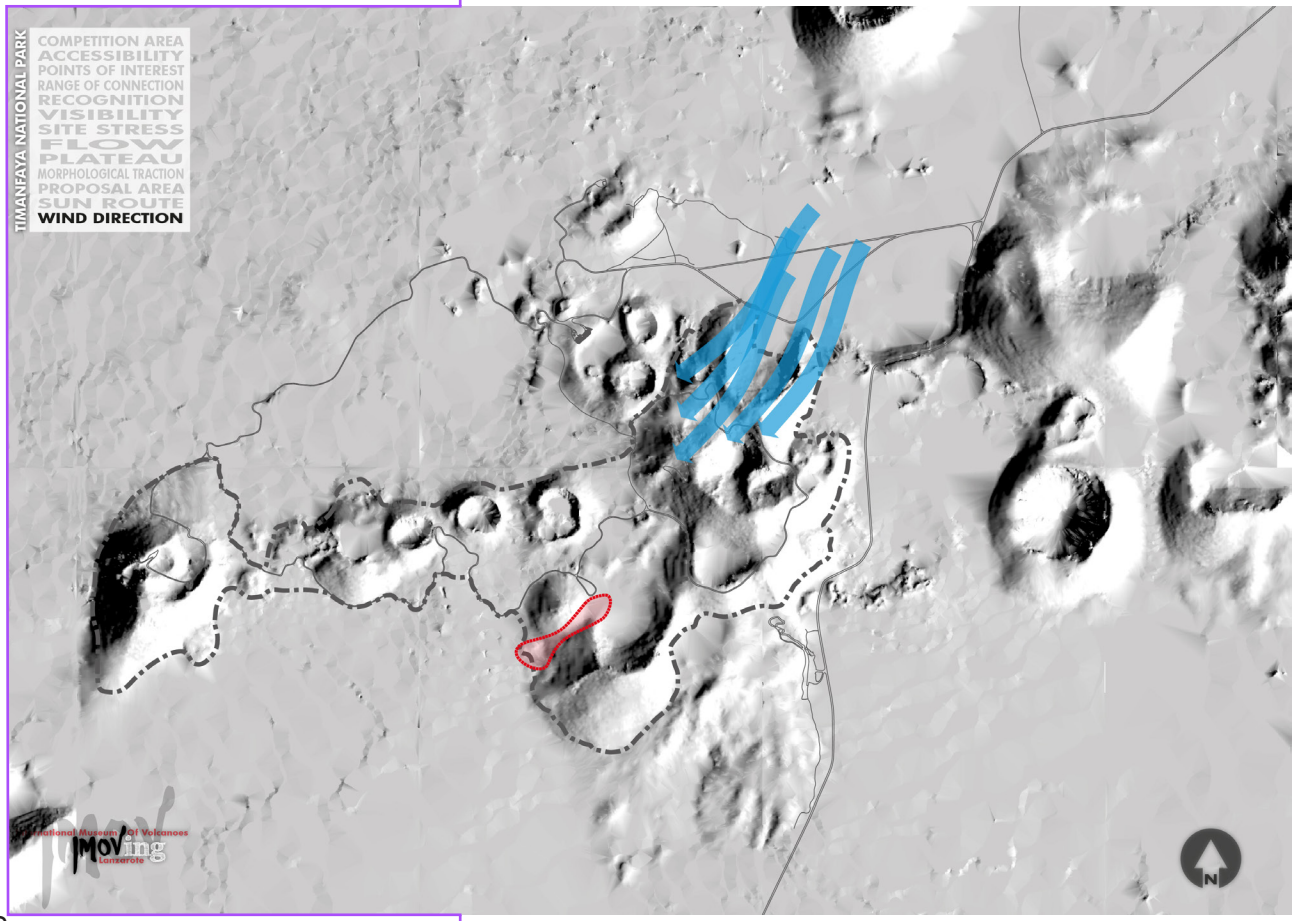


Fig 6.14. Direzione del Vento

6.2 iMOVing – Il museo in movimento

6.2.1 Premessa

PAESAGGI OPERATIVI:

- Paesaggi resi operativi per uso, funzione e architettura che allo stesso tempo dimostrano condizioni naturali e artificiali.

- Architettura e contesto. Definire questi termini sarebbe come parlare di un altro dualismo, una sorta di assemblaggio di architettura e contesto, di sovrapposizione, della inevitabile somma di contaminazioni sovrapposte. Si tratta di una sistema singolare, in cui l'architettura e ciò che già esiste si incontrano. L'architettura è incorporato come un paesaggio: è il paesaggio e non un oggetto.

LAVA PROGRAMMATICA

Più strati sovrapposti, costituiti da superfici ondulate, devono consentire una combinazione simultanea di funzioni diverse. Non è più un intervento legato ad un oggetto su cui fare esperimenti con metodologie diverse, ma la costruzione e l'ampliamento di piani che costituiscono il territorio andando a contaminare il sito. In questo tipo di progetto, i concetti che accelerano la rottura del rapporto bivalente tra figura- insediamento o architettura-contesto, sembrano spingersi oltre limiti finora inimmaginabili. I limiti del progetto sono stati dissolti; l'edificio si radica nel territorio attraverso i suoi flussi e le attività; le facciate perdono la loro condizione di margine diventando simultaneamente superfici attive; il piano di terra perde la sua organizzazione stratificata e parallela includendo, tra

i concetti fondamentali di tali progetti, le condizioni della *linea obliqua*, che trasmette continuità spaziale. Vale a dire, il rapporto speciale tra figura e sfondo o tra terra e architettura: la sua condizione di simultaneità surclassa la condizione di contrasto. Il carattere focalizzato sull'oggetto dell'architettura e dell'arte precedente sembra essere scomparso ed è stato sostituito da un desiderio più ampio e aperto a valore del vuoto (terra, aria, ecc) come parte integrante del lavoro. Il desiderio di avvicinare lo sfondo verso la superficie, in breve, di trasformare la terra e la superficie in oggetto del progetto.

Fig 6.15.

Shoei YOH, Social centre for children and the elderly, Uchino (Fukuoka, Japan), 1995

Fig 6.16. Shoei YOH, Social centre for children and the elderly, Uchino Fukuoka, Japan), 1995

L'idea di fondo che ha ispirato il nostro progetto è nata dalla visita guidata che abbiamo effettuato al Parco Nazionale del Timanfaya. Attualmente L'area dove sono concentrati i vulcani principali è percorribile esclusivamente attraverso gli autobus ufficiali con partenza e arrivo presso il parcheggio a Islote de Hilario. L'idea del bus-tour è di per se interessante. Tuttavia nel compiere l'esperienza in prima persona ci si rende conto della mancanza di un fattore fondamentale: il contatto diretto con il territorio. Tutto quello che è possibile vedere viene visto attraverso un vetro.

Quando successivamente abbiamo visitato il Centro Visitatori di Manrique, aldilà della bellezza dell'opera e del perfetto inserimento in ambiente naturale, siamo rimasti affascinati da un dettaglio che ha illuminato la nostra personale lettura di quell'architettura: una semplice e sottile passerella in ferro e legno che conduce il visitatore dal Centro a un'infinita distesa di roccia vulcanica. Oltre 200 metri di percorso per arrivare ad un piccolo patio, sedersi su una panchina completamente lontani dalla realtà e contemplare in silenzio la poesia del territorio. Ancora una volta, la chiave di volta è il contatto con la natura.

Fig 6.17. Visitor Centre, Passerella

La domanda che ci siamo posti è stata: "Perché non integrare il tour in autobus con delle fermate che consentano al visitatore di scendere, prendendosi il tempo che vuole per osservare da vicino quello che gli stà intorno? E ancora, perché rinchiudere dentro quattro mura l'opera d'arte che puoi vedere dalla finestra? Basta solo aprire la porta ed uscire per ritrovarsi immersi proprio in quell'opera d'arte.

E' così che nasce il nostro progetto per IMOV (International Museum of Volcanoes), con il preciso intento di riprendere il rapporto con il territorio attraverso la leggerezza. Un *museo a tappe* (quindi in movimento) che possa integrarsi con il sistema naturale e che allo stesso tempo possa completare e potenziare quello che di artificiale già esiste. Aggiungendo il suffisso "ing" sottolineamo il concetto di *Museo in movimento* - **iMOVing** .

L'idea è quella di dislocare una piattaforma madre che raccolga tutte le funzioni necessarie per un museo. All'interno dell'area assegnata e in prossimità della strada esistente saranno inoltre collocate delle piattaforme satellite che vanno a disegnare le tappe del tour in autobus.

6.2.2 Le piattaforme satellite

Le piattaforme satellite sono destinate a funzione di look-out ed esposizione temporanea. Sono concepite con un sistema modulare di pannelli che vengono assemblati a seconda della forma che il punto di inserimento richiede e della funzione che ospitano. I moduli (1,50 x 6,00 mt) sono costituiti da un telaio in ferro al quale sono fissate delle assi di legno. Al telaio sono saldati quattro piedi regolabili che agevolano il posizionamento su un territorio morfologicamente irregolare.

Ogni singolo modulo avrà una collocazione ben precisa sul ove riteniamo sia fondamentale fermarsi al fine di contemplare i punti più suggestivi dl tour. Abbiamo previsto che i tempi di sosta per ogni piattaforma siano pari a15 minuti, trascorsi i quali il visitatore riprenderà l'autobus per raggiungere la tappa successiva.

6.2.3 La "Main Platform"

Come La Gioconda al Louvre, Il Parco Nazionale del Timanfaya è il capolavoro d'arte da valorizzare nel nostro museo. Dal momento che non potremmo mai racchiudere quest'opera d'arte all'interno di un contenitore, è il contenitore stesso che viene dischiuso, frammentato e distribuito sul territorio (contenuto).

Il tour parte a Islote de Hilario e nel corso delle varie tappe incontriamo quello che è l' "edificio" principale di iMOVing. La scelta della collocazione di questa piattaforma scaturisce dall'analisi sviscerata nel precedente capitolo.

Successivamente abbiamo decretato quali fossero le funzioni da inserire all'interno del nostro progetto.

1- Ingresso e reception

2- Shop

3- Bar - Ristorante

4- Sala conferenze

5- Spazio espositivo temporaneo

6- Spazio espositivo permanente

7- Sala audio-video

8- Look - out

9- Magazzino

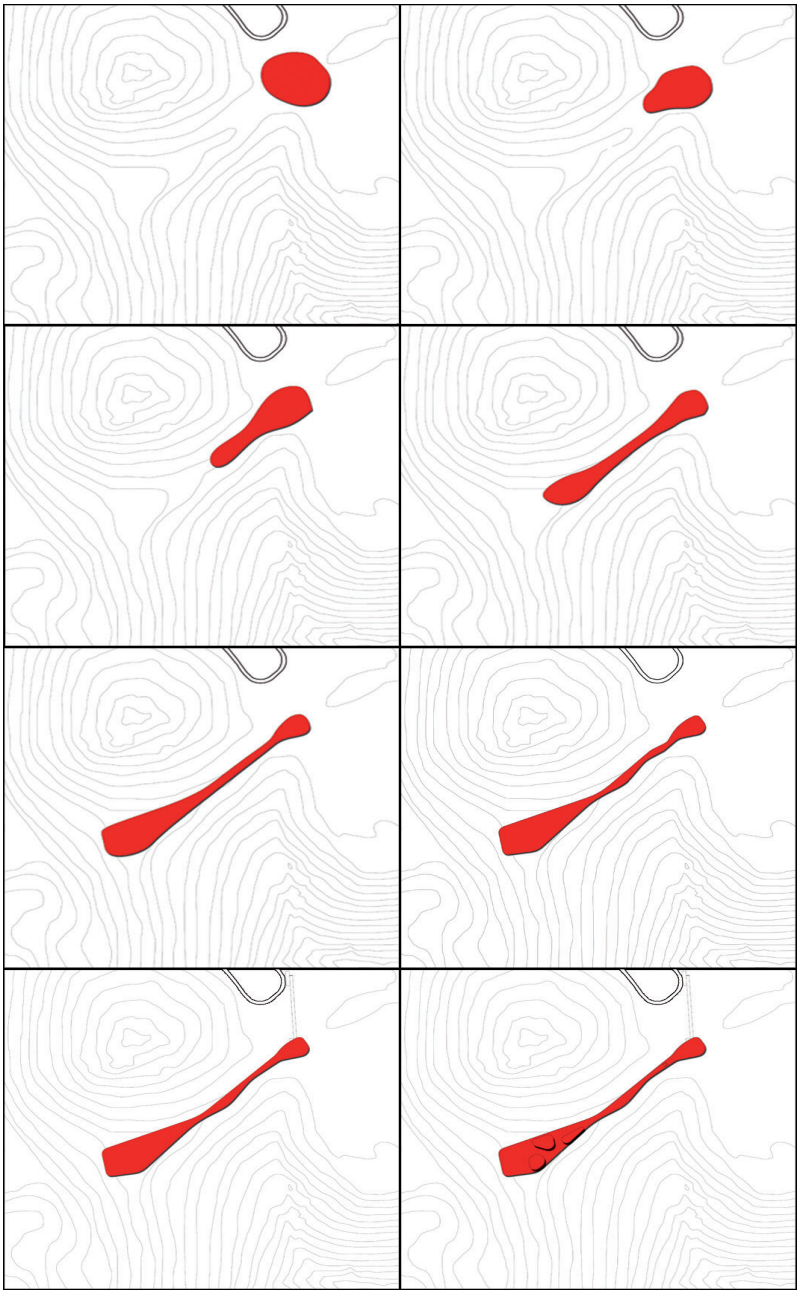
10- Servizi igienici

A questo punto abbiamo decretato quelle che fossero le nostre priorità progettuali e compositive.

Leggerezza è il "concetto chiave" che racchiude in se il filo conduttore di tutto il progetto. Puntare sulla levità è stato il nostro intento sin dall'inizio. Il nostro tentativo di non "sporcare" quello che di bello la natura dona. Provare a camminare su quello che non possiamo calpestare. La volontà di lasciare che fosse proprio la natura a dettarci le linee guida, quasi come se il territorio e la sua morfologia disegnassero e plasmassero le forme di questo museo.

Così il concept di questo progetto nasce dalla materia su cui si posa. Il magma, materiale caldo e viscoso, che viene liberato dall'esplosione vulcanica, cade a terra e comincia la sua corsa sul pendio. La morfologia del terreno modella la materia densa fin quando questa non incontra pendenze più dolci e raffreddandosi solidifica, *disegnando i proprio margini*.

Fig 6.18. Concept Goccia



La main platform prende le sembianze di una goccia di magma che cade sul terreno, si insinua tra due promontori, andando a terminare dove si apre il panorama sul parco e, più in là, sull'oceano. Si tratta di una piastra unica, che parte come copertura, si piega come fosse una *foglia* e diventa pavimento. La leggerezza ci porta a tenerla sollevata da terra, quasi galleggiasse sospesa a pochi metri dal suolo.

IL NON EDIFICIO: una delle caratteristiche dell'architettura contemporanea è l'indeterminazione formale ovvero l'assenza di una sua determinazione. Un'architettura basata su un design formale non può resistere ai cambiamenti di ognuna delle sue parti senza perdere di dignità. Un'architettura senza forma (informale) permette cambiamenti, reintegrazioni, e mutamenti della sua immagine senza che il suo corpo venga alterato, e come tale, l'obbiettivo rimane. Può spontaneamente sopportare addizioni, sottrazioni e modifiche tecniche senza che il suo ordine essenziale venga intaccato. Lo stato di massima libertà dell'architettura è quando la forma piuttosto che essere ricercata appare come il risultato di un processo. L'a-formale è senza peso, profondo, misteriosamente nero.

Le condizioni climatiche di Lanzarote sono decisamente confortevoli. Temperature medie intorno ai 25 gradi tutto l'anno, ventilato e scarse precipitazioni (appena venti giorni all'anno). Il "fattore climatico" in aggiunta al "fattore panoramico" confluiscono, a nostro parere, in un'unica direzione: apertura totale. Sapevamo sin dall'inizio che il nostro museo non sarebbe stato un "edificio" bensì un *percorso aperto al servizio del paesaggio: una passeggiata*

tra i vulcani. In questo modo le funzioni si dislocano sul percorso attraverso volumi liberi proprio come i "giochi del vento" di Cesar Manrique.

I volumi liberi in questione racchiudono le funzioni che per ovvi motivi non possono rimanere scoperte. La composizione di queste forme è dettata da un'armonia naturale e sono disposte sulla piastra. Questa rappresenta il flusso (magma) che passa attraverso le forme libere (roccia).

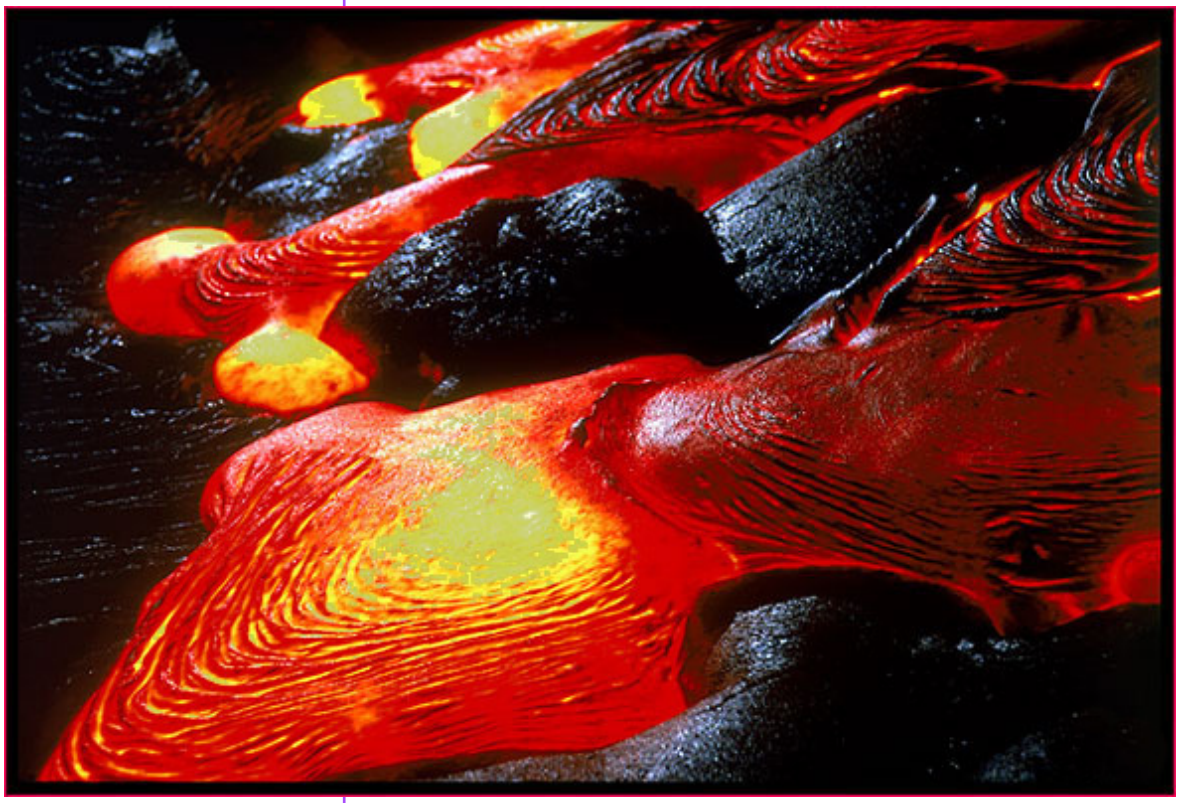


Fig 6.19. Magma tra la roccia

La visita alla piattaforma madre inizia proprio dal nodo stradale che, nel diagramma di analisi precedentemente illustrato, avevamo individuato come punto di partenza. Proprio all'altezza di questo nodo l'autobus ufficiale effettua una fermata permettendo all'utente di scendere sulla banchina predisposta per raccogliere il gruppo di visitatori. Da qui parte una passerella composta con gli stessi moduli che costituiscono le piattaforme satellite sparse sul sito. La passerella conduce ad un patio di forma regolare, ancora una volta assemblato con i moduli, sottostante l'inizio della piastra sospesa, e che funge da look-out per la Valle della Tranquillità. È qui che parte ufficialmente la visita, mediante una scala "solleva verticalmente" il visitatore come fosse il flusso di lava dentro al cono vulcanico poco prima dell'eruzione. Questa "spinta" porta direttamente a livello della piastra (+ 4,20 mt) in uno spazio aperto ma coperto dove troviamo tre volumi: reception-amministrazione, shop e servizi igienici. Una volta acquistato il ticket d'ingresso il visitatore si trova a percorrere una lunga passerella che conduce direttamente alle tre sale espositive.

La prima sala concepita come una piccola galleria, è riservata alle esposizioni temporanee (dipinti, sculture, fotografie) ed è disposta su due piani collegati internamente da un ascensore. Adiacente alla sala troviamo una scala che, scendendo, conduce all'ennesima piastra costituita ancora una volta dai nostri moduli in ferro e legno e sulla quale sono disposte opere scultoree adeguate per l'esposizione all'aria aperta. Risalendo le scale (che hanno accesso anche al piano inferiore della sala per esposizioni temporanee) torniamo sul percorso principale e proseguiamo verso la seconda sala.

Questa è concepita come un richiamo a un punto del percorso in autobus molto suggestivo, durante il quale la strada si abbassa sotto il livello del terreno mostrando ai passeggeri la stratificazione della roccia risultato delle diverse eruzioni. In questo modo abbiamo ricreato una scenografia artificiale in cui il visitatore passa attraverso pareti stratificate a gradoni sulle quali sono esposti tutte le tipologie di frammenti e reperti del Parco del Timanfaya.

La terza ed ultima sala, disposta su più livelli, è dedicata alle esposizioni audio-visive. Entrando troviamo due rampe di scale. La prima conduce al piano inferiore (-1,05 mt) dove è collocata una sala buia all'interno della quale è possibile assistere a proiezioni che raccontano la nascita e l'evoluzione di Lanzarote e del Parco Nazionale. Al di sotto di questa sala troviamo un altro livello che ospita il deposito e il magazzino al quale ha accesso esclusivamente il personale. Tornando al livello della piastra (+4,20 mt) il visitatore trova la seconda rampa che porta al piano superiore (+7,70 mt) dal quale parte una struttura a forma di mezzo cono rovesciato che arriva fin sopra la copertura e convoglia la luce naturale all'interno della grande sala dove saranno allestite delle esposizioni audio-visive. Salendo ancora, con le scale o con l'ascensore situato all'interno del cono, si raggiunge il punto più alto (+14,70 mt) dove troviamo un piccolo look-out interno dal quale è possibile ammirare il paesaggio in direzione nord. Da qui si ritorna nuovamente al livello del percorso principale (+4,20 mt) e si prosegue arrivando finalmente sul look-out, una grande terrazza che affaccia a sud e dalla quale è possibile contemplare la bellezza del parco che si estende fino a perdersi nell'oceano atlantico.

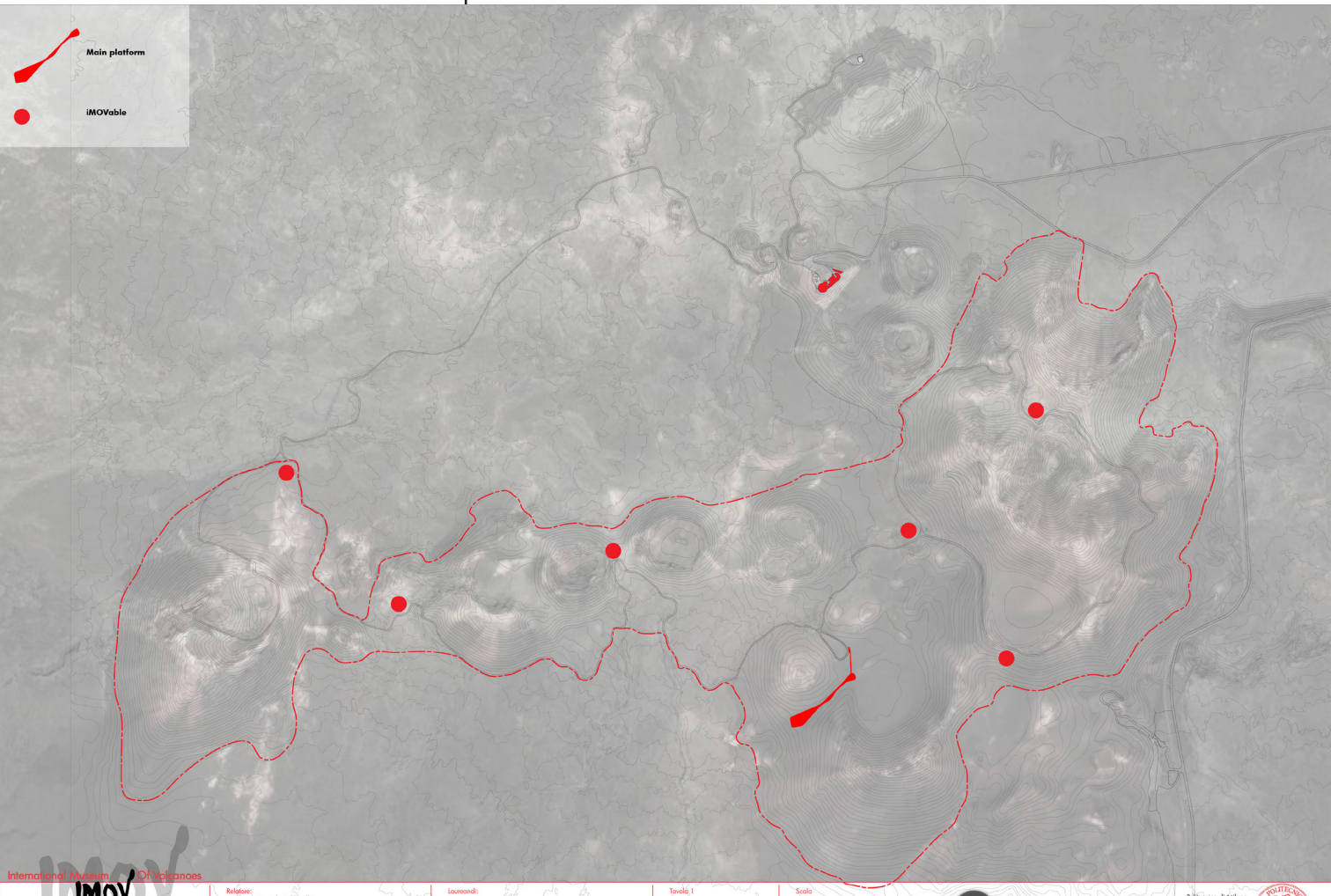
Nel retro del terzo volume troviamo gli ascensori che

conducono al ristorante con vista panoramica (-1,05 mt) e, scendendo ancora, la sala conferenze (-6,30 mt).

Il volume finale, nel quale sono contenuti ristorante e sala conferenze, è intersecato con il volume della terza sala ed è concepito come una sorta chiusura che bilancia l'equilibrio dell'intera struttura. Proprio per questo motivo è l'unico volume che tocca il terreno e rappresenta *il magma che si raffredda disegnando i suoi margini*

Per uscire dal museo il visitatore percorre il percorso principale a ritroso tornando sulla banchina, presso il nodo stradale, dove salirà nuovamente a bordo dell'autobus per riprendere la visita alle piattaforme satellite e concludere il tour.

7. CONCLUSIONI



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 1
Masterplan

Scala
1:5000

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011

Concludiamo questo percorso progettuale pienamente soddisfatti dell'esperienza.

Abbiamo cercato di interpretare al meglio le nostre sensazioni, riversandole in questo progetto. Non è mai stato facile, sin dall'inizio. Abbiamo dovuto rapportarci con un contesto a noi poco familiare, tanto seducente quanto insidioso. Uno dei pochi posti al mondo in cui sono presenti tutti i quattro elementi naturali: aria, terra, fuoco, acqua. Abbiamo avuto occasione di confrontarci con un tema progettuale differente da quelli convenzionalmente affrontati durante il corso di studi, muovendoci a piccoli passi su un "terreno che scotta", sempre alla ricerca di un equilibrio plausibile tra architettura e natura, tra progetto e territorio. Abbiamo colto l'insegnamento dei maestri dell'architettura che prima di noi hanno affrontato questi temi cercando di reinterpretarli e restituirli attraverso il nostro personale punto di vista.

La difficoltà più grande è stata quella di avere tra le mani una grande quantità di input da dover mettere in ordine e gestire al meglio.

Oggi sempre più spesso si parla di architettura integrata. Questo è stato il nostro approccio, la nostra scelta in termini di progettazione dettata dalle emozioni di cui questo posto meraviglioso ci ha fatto dono e che abbiamo cercato di racchiudere all'interno di un progetto che possa restituirle amplificate a chiunque visiti il Parco Nazionale del Timanfaya.

Bibliografia

E. Martinez Puebla, J. Prieto Ruiz, A. Centellas Bodas , *Visitor's guide Timanfaya National Park,* Autonomous Organisation of National Park, Lanzarote, 1997

M. Gausa, V. Guallart, W. Muller, F. Soriano, F. Porras, J. Morales, *The Metapolis dictionary of advanced architecture*, Actar, Barcellona, 2003

L. Basso Peressut, *Musei per la scienza. Spazi e luoghi dell'esporre scientifico e tecnico*, Lybra Immagine, Milano,1998

L. Basso Peressut, *Il museo moderno. Architettura e museografia da Perret a Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005

L. Basso Peressut, *Musei. Architetture (1990-2000)*, Motta Federico, Milano, 1999

V. Minucciani, *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano, 2005

P. Reed, *Alvar Aalto : 1898-1976*, Electa, Milano, 1998

H. Allen Brooks, *Le Corbusier, 1887-1965*, Electa, Milano, 1993

A cura di R. Tamborrino, *Le Corbusier, scritti*, Einaudi, Torino, 2002

A cura di F. Burkhardt, *Angelo Mangiarotti : opera completa*, Motta architettura, Milano, 2010

B. Finessi , *Su Mangiarotti : architettura design scultura : 72 progetti, 227 inediti, 3 contributi critici*, Abitare Segesta cataloghi, Milano, 2002

A cura di F. Fromonot, *Glenn Murcutt : tutte le opere*, Electa, Milano, 2002

A cura di F. Dal Co e G. Mazzariol, *Opera completa / Carlo Scarpa*, Electa, Milano, 1984

A cura di A. Di Lieto, *I disegni di Carlo Scarpa per Castelvecchio*, Marsilio, Venezia, 2006

L. Miotto, *Carlo Scarpa : i musei*, Marsilio, Venezia, 2006

Sitografia

www.google.com

www.maps.google.com

www.arquideas.es

www.pepephelipe.com

www.360cities.net

www.archdaily.com

www.cesarmanrique.com

www.designoitaliano.it

www.discoverlanzarote.com

www.lanzarotetourist.com

www.studiomangiarotti.it

Main platform

iMOVable

International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 1

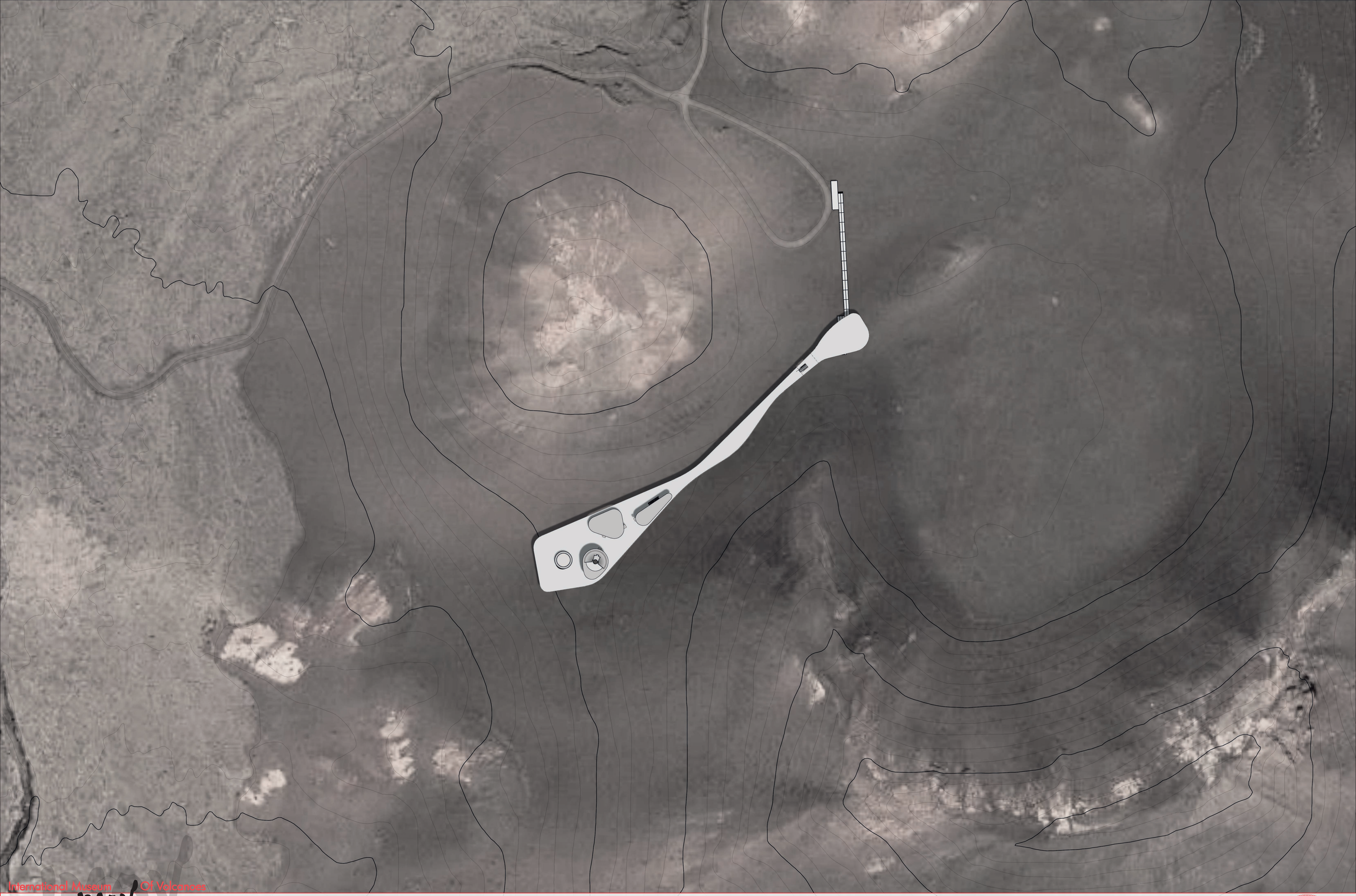
Masterplan

Scala

1:5000

N

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 2

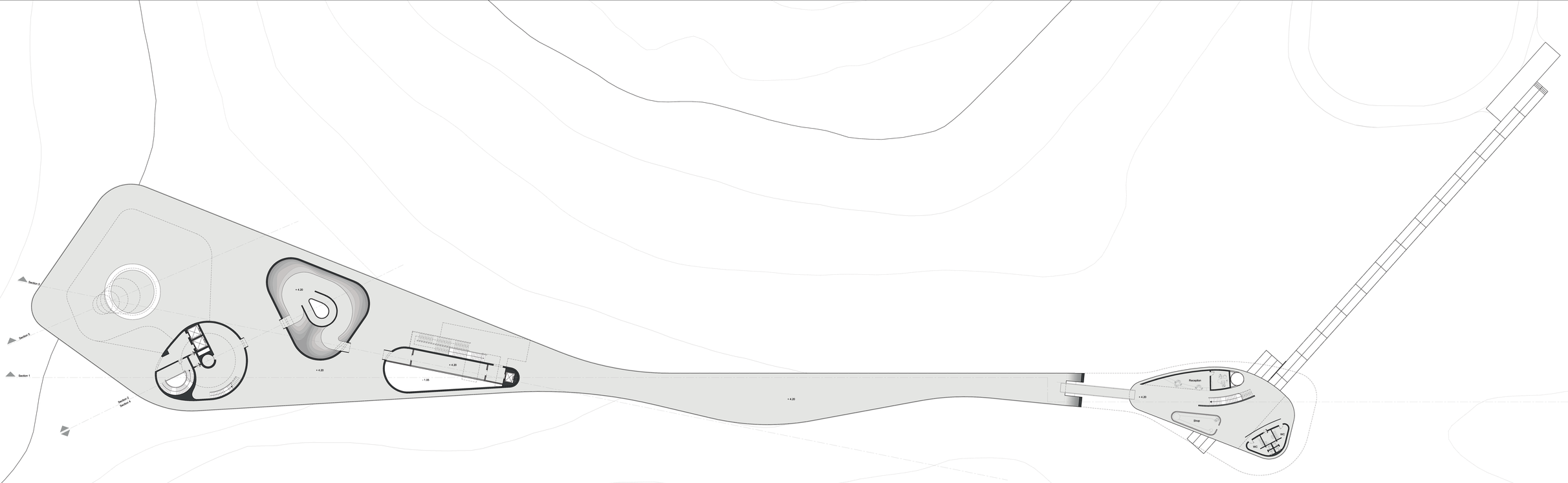
Masterplan

Scala

1:1000

N

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

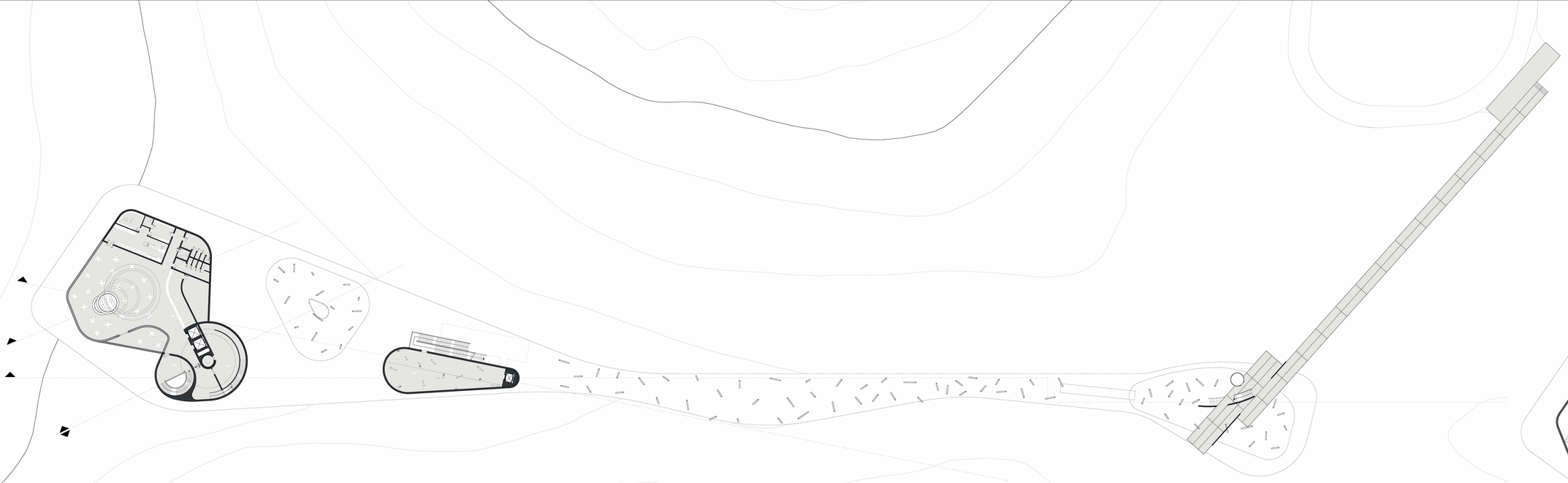
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

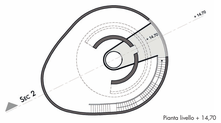
Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 3
Pianta livello + 4,20

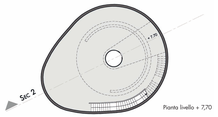
Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Societa
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011

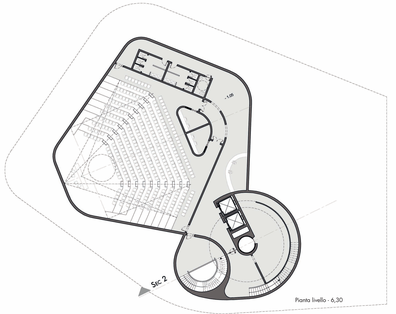




Pianta livello + 14,70



Pianta livello + 7,70



Pianta livello - 6,30

International Museum of Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bilokur 740667
Pedram H. Kalhori 736895

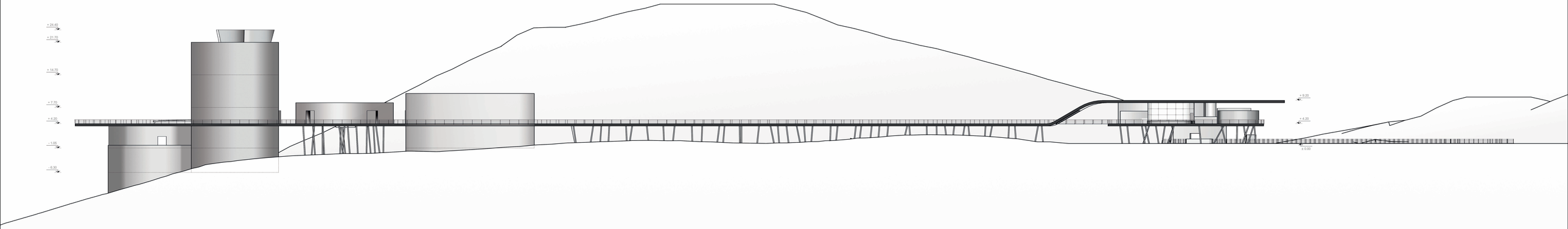
Tavola 4

Pianta livello - 1,05
- 6,30
+ 7,70
+ 14,70

Scala

1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

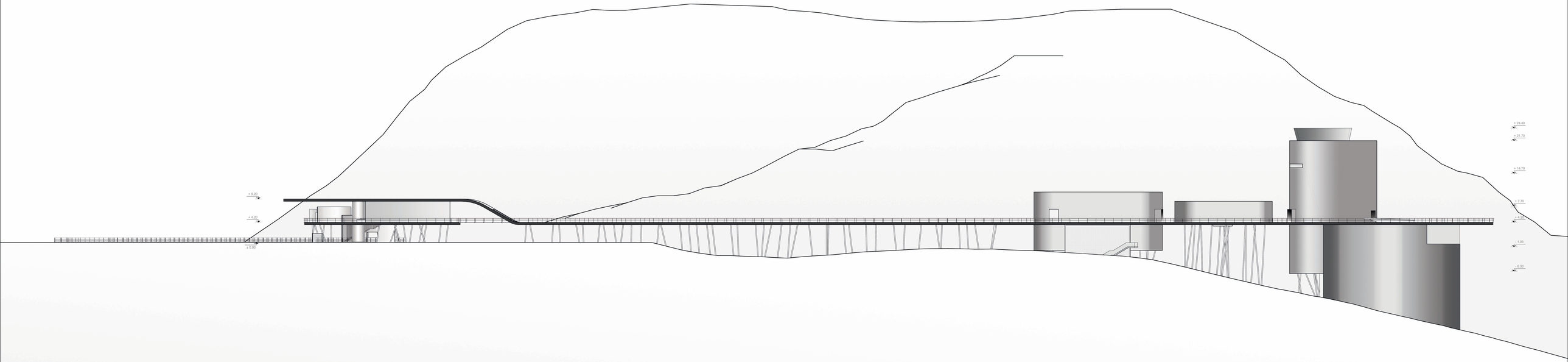
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 5
Prospetto Sud

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

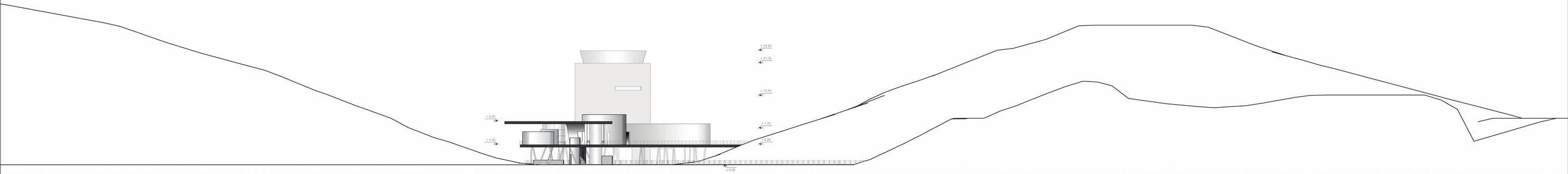
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 6
Prospetto Nord

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Societa
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

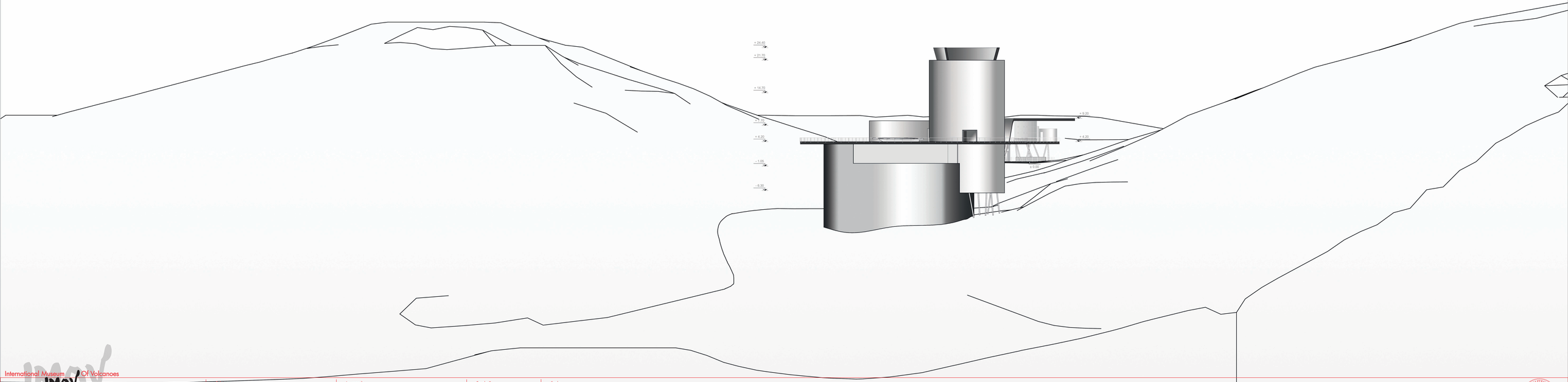
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 7
Prospetto Est

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

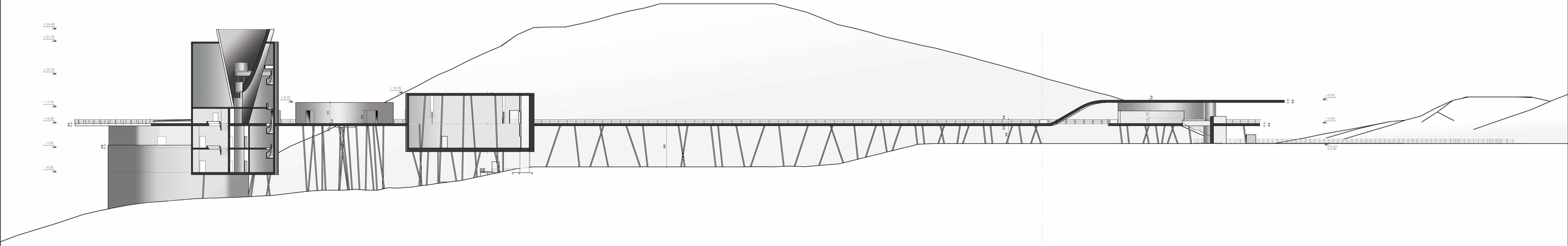
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 8
Prospetto Ovest

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Societa
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco	740667
Pedram H. Kalhori	736895

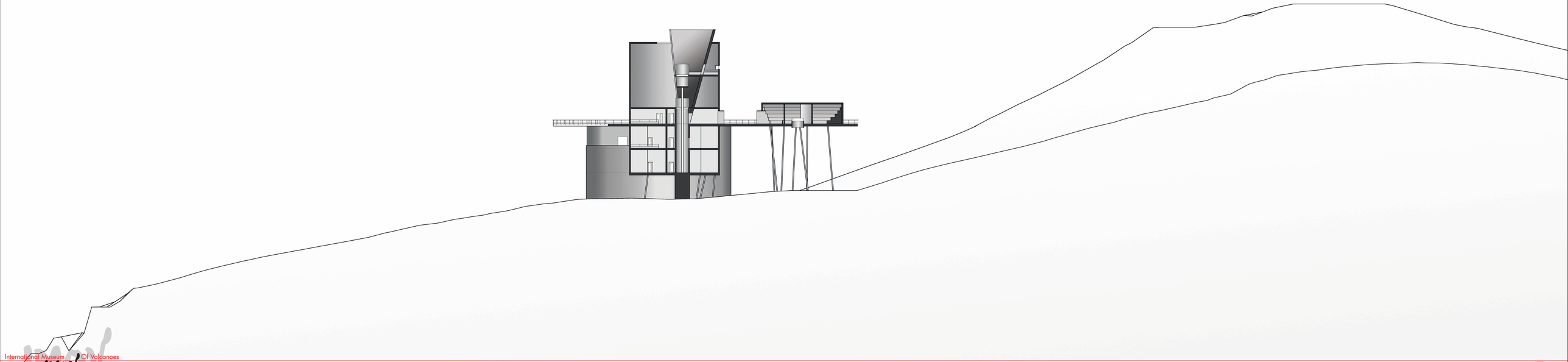
Tavola 9

Sezione 1

Scala

1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Societa
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

ELABORATO DI TESI

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

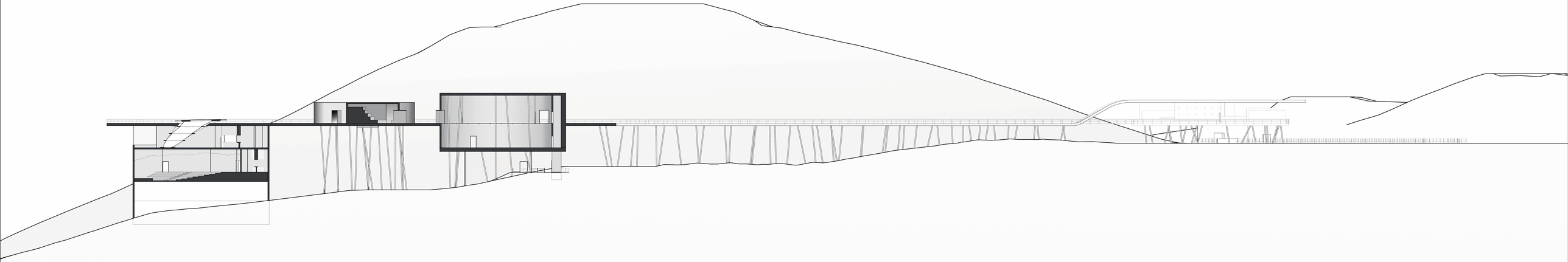
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 10
Sezione 2

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

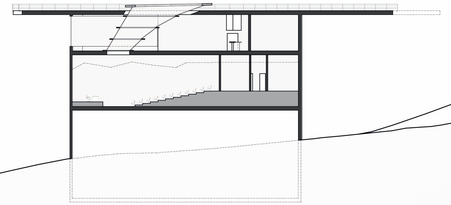
Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:
Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 11
Sezione 3

Scala
1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 12

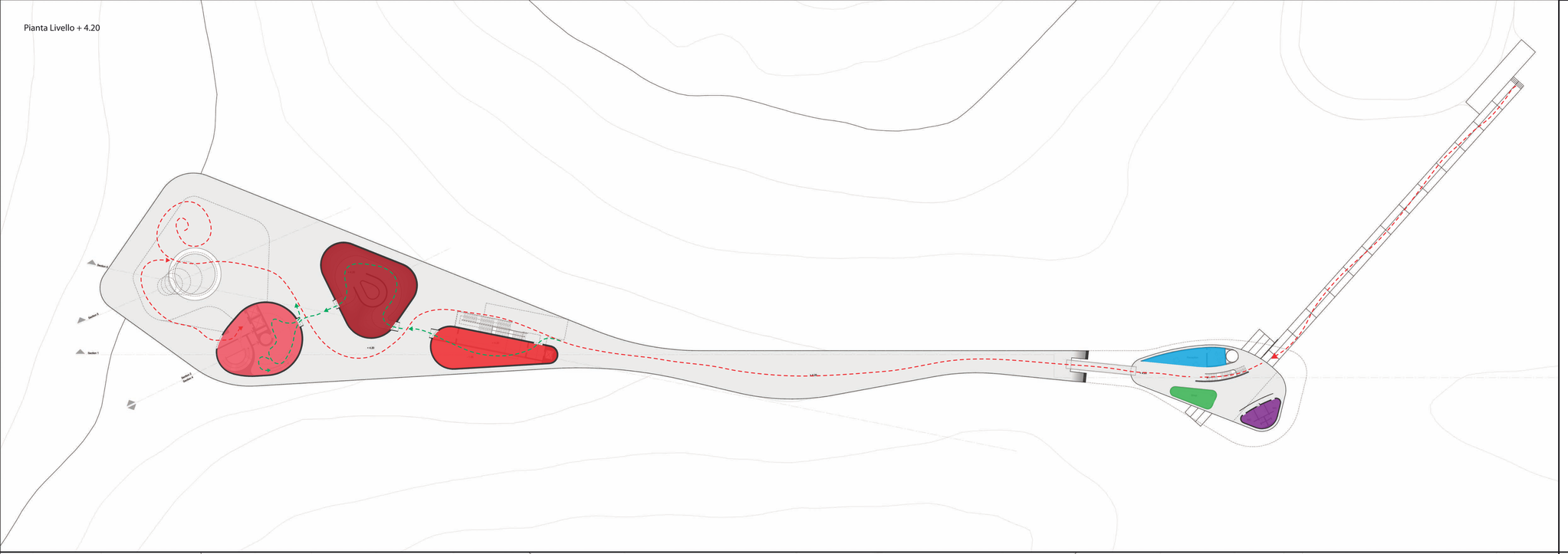
Sezione 4

Scala

1:200

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011

Pianta Livello + 4.20



Reception / Office

Shop

Servizi

Sala Esposizioni Temporanee

Sala Esposizioni Permanenti

Sala Esposizioni Audio/Visulal

Auditorium

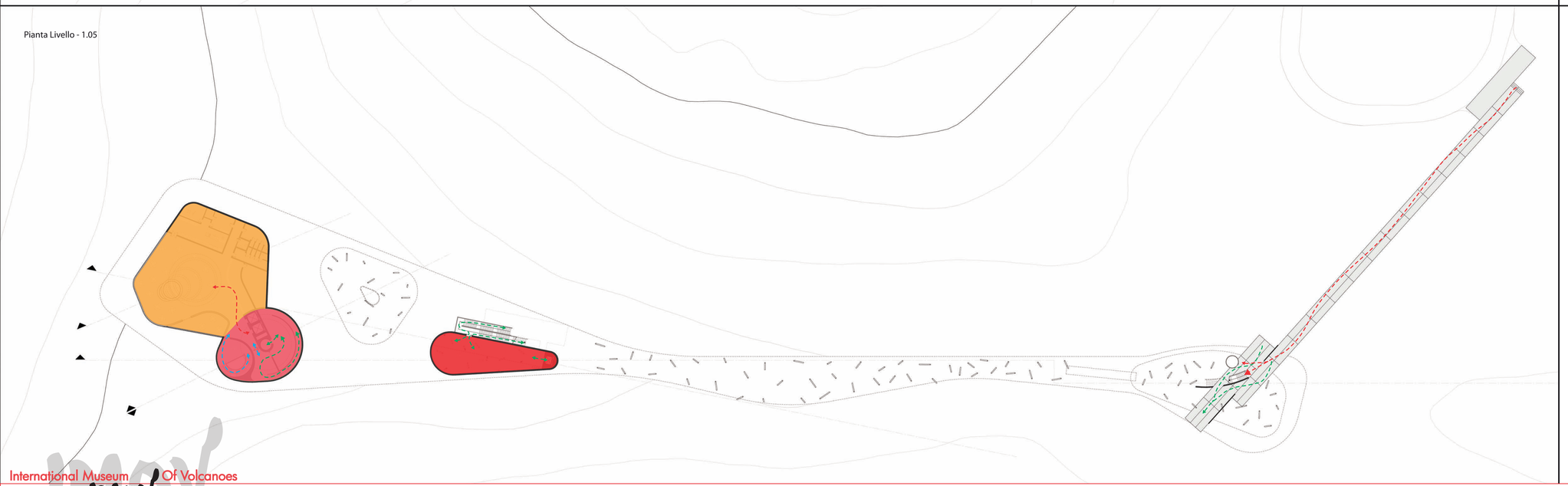
Ristorante / Bar

Percorso Principale

Percorso Esibizioni

Percorso di Servizio

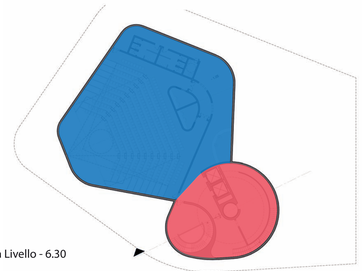
Pianta Livello - 1.05



Pianta Livello + 14.70

Pianta Livello + 7.70

Pianta Livello - 6.30



International Museum Of Volcanoes

IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 13

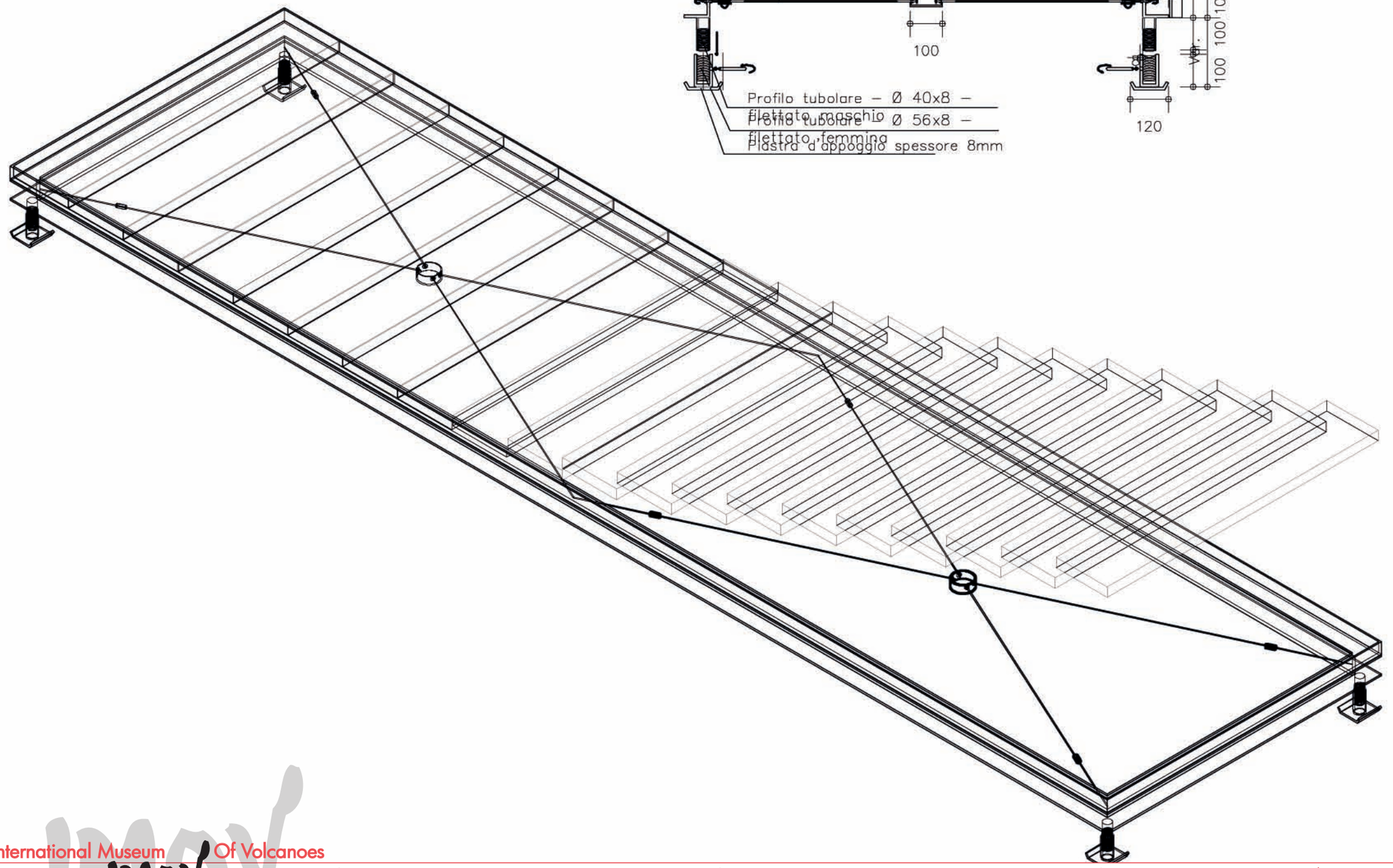
Funzioni e Percorsi

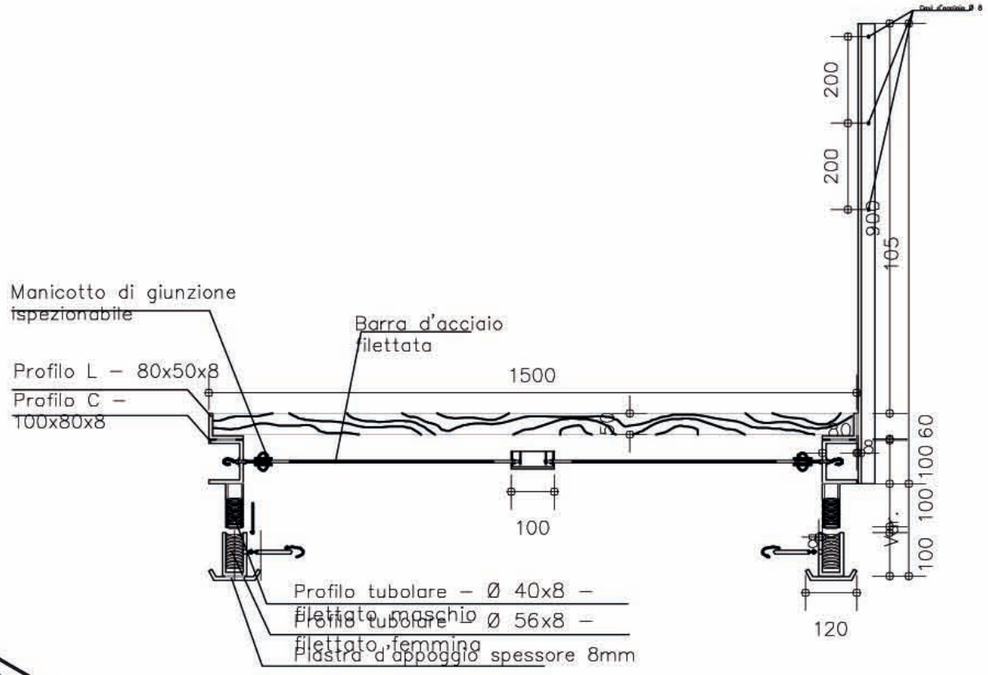
Scala

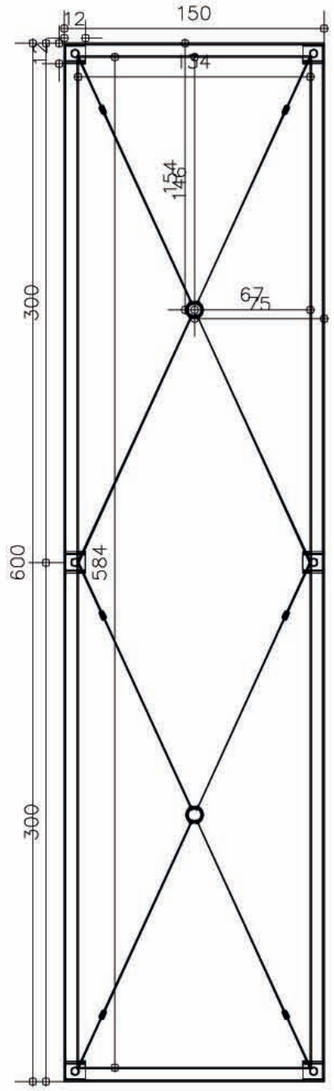
1:500

N

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011







International Museum Of Volcanoes
IMOV Lanzarote

Relatore:
Prof. Arch. Daniele Balzanelli

Co - Relatore:
Arch. Benedetta Grigoli

Laureandi:

Christian Bifolco 740667
Pedram H. Kalhori 736895

Tavola 14

Dettaglio moduli

Scala

1:20

Politecnico di Milano
Facoltà di architettura e Società
Corso di Laurea Magistrale in Architettura
Sede di Mantova
a.a. 2010 - 2011