

2006

**Concorso di progettazione International Competition for Gyeonggi_do Jeongok
Prehistory Museum**

Gyeonggi_do – Corea del Sud

Illustrazione delle scelte progettuali

La complessità del progetto nasce dalla delicatezza dell'argomento, carico di valori culturali, e dalle specificità tecniche dettate da esigenze di studio e conservazione dei reperti, quindi un edificio particolare a cui non è estraneo un contenuto simbolico.

Abbiamo puntato all'originalità dell'idea, al contenuto culturale ed al valore intrinseco di una raccolta che giustifica un progetto che serve per dare valore culturale, scientifico e comunicativo e per tenerlo in vita nel tempo.

Il museo viene identificato come luogo per lo studio e per la formazione culturale del pubblico per offrire al visitatore un ruolo primario e partecipativo.

Il museo ricuce la vita quotidiana con la tradizione locale, attraverso i documenti del patrimonio culturale sparsi nel territorio, la presenza di queste testimonianze creano la condizione per un museo che sia aperto al territorio non solo ideologicamente ma anche fisicamente.

L'idea è di un museo che rimandi il visitatore all'esterno in luoghi deputati dove è attestata la realtà che non può essere costretta da "quattro mura".

Le aree archeologiche sparse in un contesto unitario ma percepibili come appartenenti ad una unità ambientale fanno capo ad un unico centro visita (museo) dove sono collegate sia attraverso itinerari di visita (percorsi) e sia da supporti didattici (audiovisivi) che rimandano il visitatore ad una conoscenza più attenta del luogo.

Il museo è stato immaginato come perno centrale e raccordo di funzioni circostanti, scelta che caratterizza il suo inserimento nel contesto quale elemento in qualche misura reversibile e in relazione dialettica con il sito archeologico poco distante, nonché con le emergenze storiche e paesaggistiche che lo circondano.

Progetto Architettonico (Architectural design concept)

L'organizzazione funzionale dell'edificio è caratterizzata nella parte centrale da un blocco servizi verticale, da un lato il museo (exhibition) e dall'altro da spazi amministrativi (curatorial, Educational, Administration).

I piani del museo sono circondati da pareti oblique e inclinate che ampliano "lo spazio espositivo", rendendo al fruitore un cambio continuo di vista e veduta.

Piano interrato (basement plan - 5,00)

sono stati posizionati da una parte gli archivi ed i magazzini (Archivi/storage) che comprendono: (collection storage, Special storage, loading dock, chemical storage,) e nell'altra la zona degli impianti elettrici e meccanici (Mechanical e Electrical equipment) che comprendono: (machinery room, electrical room, maintenance office, telephone/communication, duty staff, guards)

Il percorso veicolare, per l'accesso al piano interrato avverrà attraverso una rampa posta lateralmente al museo.

Piano terreno (ground floor plan 0,00)

sono stati posizionati gli spazi ricreativi (Public amenity) fra cui: Lobby/tickets, lounge, cafeteria, Museum shop, ecc., oltre alla zona riservata per la "funzione speciale" (special function)

L'ingresso principale alla hall avverrà dalla piazza antistante dell'edificio, una rampa pedonale di collegamento ai piani del museo (exhibition) la divide dalla zona delle funzioni speciali.

Nella parte a nord della funzione speciale viene ritrovata, per tutta la sua altezza la parete di basalto, che fa da sfondo all'ingresso principale.

Nella area delle "funzioni speciali" sono state ritrovate delle zone di sedute attorno alle teche.

Gli oggetti esposti vengono descritti e visualizzati nei sottostanti schermi ed ascoltati con cuffie in varie lingue.

Saranno i reperti esposti che si muoveranno all'interno delle teche attraverso una continuità circolare, mentre i visitatori accomodati nelle sedute, saranno introdotti ad una visione di conoscenza generica e culturale e preparati alla "esposizione" dei piani superiori.

A destra del museo, attraverso altro ingresso, sono collocati gli uffici della direzione del museo (curatorial) e gli uffici dei ricercatori (researchers offices).

Piano primo (first level + 6,00)

Il piano conterrà due zone, una per l'esposizione nelle teche dei 300 reperti ritrovati nei siti archeologici di Jeongok-ri, e l'altra relativa alla conoscenza dei luoghi archeologici dello scavo, verranno infatti ricostruite aree e scavi che rappresentano i ritrovamenti effettuati.

Schermi televisivi proietteranno la ricostruzione dei percorsi, dei luoghi, e dei ritrovamenti.

Alla destra del piano, è collocato lo spazio per (educational) dove sono inseriti i (media lab) e (multi-purpose hall).

Piano secondo (second level + 10,00)

Viene collocata la (administration) con gli uffici della direzione (director), gli uffici amministrativi (administration office), e (conference room).

Piano terzo (third level +12,00)

La zona espositiva conterrà la storia dall'era del paleolitico all'era della preistoria relativa al luogo di Jeongok-ri.

Piano quarto (fourth level + 18,00)

L'esposizione riguarderà in generale la cultura paleolitica di Jeongok-ri.

Terrazza panoramica (observation platform +27,00)

rappresenta il punto di vista più alto del museo, una terrazza che permette di osservare dall'alto le zone strategiche della area, al nord i luoghi archeologici degli scavi, a sud il fiume di hantan.

L'articolazione planimetrica è studiata in modo che lo spazio espositivo non risulti interrotto, a questo si aggiunge la fluidità spaziale definita dalle pareti inclinate, che distaccate dalla pavimentazione, rendono gli spazi senza limite perimetrale.

Al fine di non compromettere la continuità spaziale interna si esclude la possibilità di realizzare divisori interni che raggiungano l'altezza delle pareti inclinate. In ogni caso per ampliare la superficie espositiva, per definire degli ambienti in cui far risaltare gli oggetti più importanti, si prevede l'utilizzo di pannelli di media altezza.

All'interno il motivo architettonico che caratterizza tutti gli ambienti è rappresentato da un solaio in cemento realizzato con travi che per la loro geometria consentono di alloggiare gli impianti di illuminazione e di condizionamento nelle cavità, così da ottenere la massima flessibilità del sistema di illuminazione, di conferire agli ambienti quel senso di spaziosità di cui il museo necessita e di avere un sistema costruttivo di grande effetto percettivo ed estetico.

Ne risulta uno spazio interno fluido, cadenzato da una maglia con un modulo di circa 3m x 5m che rende possibile ogni trasformazione e adattamento degli interni alle varie esigenze espositive. L'unica parte fissa è la fascia dei servizi dove dipartono i collegamenti verticali e orizzontali, per la fruizione sia del museo che degli uffici.

Una doppia rampa, per ogni piano, in cemento lasciato a vista, caratterizza il percorso per gli accessi ai piani espositivi, cattura l'attenzione degli utenti invitandoli a scoprire suggestioni visive e diverse dello spazio interno.

L'illuminazione interna avviene dall'alto, attraverso elementi di copertura, che si prolungano opportunamente verso il piano terreno attraversando gli altri piani, in modo da formare lucernari permettendo così di creare visuali sulle zone di interesse all'esterno.

Per poter sfruttare la luce naturale, nella copertura sono inseriti "lucernari" a forma di piramide tronca, che attraversando i piani del museo, portano la luce diffondendola nello spazio, mentre il controllo della luce è affidato a diffusori metallici forati e vetri traslucidi per evitare ogni problema di sovrailluminazione e i conseguenti danni alle opere.

La luce viene utilizzata come materiale costruttivo, elemento determinante del progetto.

All'effetto generale di luminosità soffusa contribuiscono anche le ampie "feritoie" nei muri esterni, anche la scelta dei materiali risponde a queste esigenze, per le pareti di tamponamento si privilegia un colore chiaro che non assorba i raggi del sole, creando cromatismi interni che rendano movimento all'interno dell'edificio

All'esterno l'edificio appare in tutta la sua chiarezza stereometrica che gli garantisce un inserimento coerente nel tessuto ambientale circostante. Oltre alla volumetria anche il materiale utilizzato, il rame esterno per rivestimento, assume la coloritura uniforme dipendente dalla luce del sole, conferisce all'edificio un aspetto rigoroso ed essenziale. L'idea di ricoprire l'edificio con una "pelle" crea un effetto visivo partecipante all'ambiente circostante, e inserisce l'edificio nella uniformità ambientale.

L'idea, in questo tipo di museo, è orientata a promuovere una nuova forma di esperienza visiva, a creare una complicità emozionale, un'unione tra osservatore, opera d'arte e architettura, elementi che "uniti" fra loro ma fisicamente separati, suscitano interesse nel fruitore.

Non a caso abbiamo ritenuto di "separare" fra loro "opera d'arte" e "architettura", i solai dei piani del museo dove sono esposti gli "oggetti" sono distaccati dalle pareti perimetrali interne, come per creare una "esposizione" non limitativa ma lasciata all'immaginazione del fruitore, uno spazio senza barriere, senza limiti e senza pareti, dove, la cromia delle ombre sulle pareti inclinate ed oblique scandisce lo spazio museale diversamente da ogni punto di visuale.

Il progetto rientra in una politica di abbattimento delle barriere architettoniche e nasce dall'idea di permettere che anche i diversamente abili, come i non vedenti, gli anziani e i bambini, possano visitare strutture di interesse culturale e scientifico, patrimonio di tutti, godendo e beneficiando delle opportunità che esse offrono.

Per alcune categorie di visitatori, come i bambini, gli anziani e i non vedenti, l'uso del tatto è una componente fondamentale per comprendere, ricordare e far propri i contenuti che l'esemplare stesso trasmette. Inoltre, adeguati sfondi sonori, oltre a fornire un supporto irrinunciabile per i non vedenti, possono rendere più suggestiva la visita e calare in un contesto ambientale e realistico i reperti con cui il visitatore interagisce.

Per questo, il progetto prevede la realizzazione di “spazi” in cui il visitatore potrà toccare reperti e modelli, nonché “leggere” informazioni direttamente sui pezzi, mediante etichettature e schede esplicative in “Braille”.

Analisi ambientale (Site/enviromwnt analiùysis)

Tra i criteri guida del progetto vi è quello di ritenere il paesaggio come parte integrante inteso come “paesaggio culturale”, è di realizzare un edificio multifacciale per ricordare l’intenzione dell’uomo di sfaccettare la pietra “handaxe di Acheulian”.

L’edificio viene posizionato fra le due colline con l’intenzione di essere protetto per ciò che lo rappresenta “contenuto simbolico” e per ciò che “contiene”. Si adagia nell’ambiente amalgamandosi e mimetizzandosi nei luoghi circostanti, da ogni punto di vista avrà una veduta diversa così da attenuarsi all’impatto ambientale.

Il rivestimento esterno dell’edificio, in tessuto metallico color rame, lo rende partecipe al paesaggio circostante, dove ne acquisirà colorazioni e sfaccettature cromatiche.

La realizzazione di una nuova viabilità, che collega la strada # 37 alla strada # 3, condurrà ad una area di sosta veicolare (parcheggio) dove attraverso percorsi pedonali si accederà ai siti circostanti di interesse culturale.

A nord del parcheggio, attraverso un breve percorso, si accederà ad un ampio slargo “Piazza” dove darà l’accesso principale al museo. Una piazza intesa come centro di unione, di raccolta e di smistamento per le aree di interesse circostanti, un accesso pedonale a sinistra del museo porterà da una parte al sito preistorico (prehistoric site) e dall’altra al sito archeologico (outdoor exhibition).

i progetti ed i disegni contenuti in questa sezione del Sito sono di esclusiva proprietà dell’Arch. Domenico Delfini – STUDIO DI ARCHITETTURA DELFINI