

## FUORIMUSEO

### *Nuovi spazi e nuovi usi per i musei di Milano*

FUORIMUSEO è un progetto di allestimento urbano che parte dall'idea di elaborare un piano per la gestione della "nuova normalità" a seguito della pandemia che sta interessando il paese.

Facendo seguito alla chiusura delle istituzioni museali e di quasi tutte le attività legate all'arte e alla cultura, si propone di sviluppare un progetto che possa interessare l'ambito culturale della città di Milano al fine di colmare il vuoto creatosi durante questo periodo di chiusura, ma che persisterà anche in un futuro prossimo nel quale sarà necessario del tempo prima che il dramma della pandemia venga superato e che i turisti, anche quelli internazionali, riprenderanno ad affollare monumenti e centri storici.

Nonostante i musei si siano adoperati, attraverso la tecnologia e la digitalizzazione, a coinvolgere il pubblico anche da casa, attraverso il web e tour virtuali, si vuole proporre un modo per far vivere l'arte e la cultura dal vivo, senza la costrizione di uno schermo digitale, in questo assecondando delle tendenze di esternalizzazione delle istituzioni culturali già in atto nel pre-pandemia

La domanda alla quale si vuol dare risposta è: "perché non far uscire le istituzioni museali dalle loro quattro mura portandole in una dimensione diffusa nella città utilizzando così gli spazi aperti per garantire nuove e mutate condizioni di vita e d'uso?"

Questo non solo in un'ottica emergenziale, ma in una vera e propria nuova condizione di normalità che apre nuovi spazi e nuovi usi per la cultura e l'arte.

Si è studiato Milano osservando che i Musei si trovano, nella maggior parte dei casi, all'interno della cerchia centrale della città: a questo proposito la nostra proposta serve anche a diffondere e far conoscere la realtà museale su tutto il territorio milanese andando ad interessare quelle fasce della popolazione normalmente distanti dall'offerta culturale.

Il progetto vuole uscire dall'idea di museo fisso e immutabile nel tempo, per avvicinarsi alla dimensione di mostra che muta nel tempo colmando, quindi, la distanza storica sempre esistita fra allestimenti permanenti e temporanei, fra mostra e musei, offrendo delle proposte ogni volta nuove ed in grado di adattarsi a cambiamenti della vita anche repentini ed inaspettati, quali quelli che abbiamo vissuto nel corso del 2020. Si vuole progettare un sistema che si rinnovi negli spazi aperti della città raggiungendo così un nuovo livello di sostenibilità, di resilienza e di facilità di utilizzo in tutte le condizioni.

Ma come possono uscire le istituzioni museali dai loro edifici? Attraverso quali mezzi possono coinvolgere i cittadini? Si vuol fare uscire un'opera o se ne vuole riproporre l'immagine? Si vogliono portare all'esterno i contenuti di approfondimento collegati alle opere che si trovano nel museo o si vogliono portare all'esterno le opere stesse, o almeno le loro immagini?

Queste sono le domande che ci si è posti per capire come creare un sistema di comunicazione di facile lettura che possa coinvolgere tutti, dai bambini agli adulti, da chi è interessato all'arte a chi non lo è, nei termini di un allestimento che sia effettivamente universale.

L'idea è stata quella di creare dei percorsi guidati che partano dai musei del centro per andare verso la periferia di Milano, dei "raggi di cultura". Dal centro alla periferia si svolge un percorso virtuoso che collega istituzioni, spazi aperti, parchi e giardini offrendosi a tutti. Ogni percorso viene, quindi, caratterizzato da un tema basato sul museo da cui dipende.

Sono state scelte, come punto di partenza e a titolo di esempio non esaustivo, quattro istituzioni museali che vanno a delineare cinque raggi che solcano la città in tutta la sua ampiezza:

1. La Triennale e l'ADI Design Museum dal quale nascono i percorsi sul Design e sull'Architettura;
2. Il Museo della Scienza e della Tecnologia che dà origine ad un percorso focalizzato sull'industria e la tecnologia.
3. Il Museo del 900 dal quale si viene condotti in un percorso sull'arte del 900 Milanese;
4. La Pinacoteca di Brera che genera un percorso sull'Arte, la Pittura e la scultura di ogni epoca.

Si vuole creare un'infrastruttura comunicativa che diventi forma del paesaggio urbano e che si integri con esso diventando strumento di fruizione culturale autonomo, quando le condizioni lo impongano, prodromico alla visita ai musei in condizioni normali, ma anche e soprattutto estensione permanente dei Musei.

In questa proposta è stata analizzata la Triennale come caso pilota cercando rendere evidente e sottolineare ad esempio quanto siano importanti per la città di Milano i temi dell'Architettura e del Design.

Il design è una risorsa fondamentale del patrimonio culturale ed economico di Milano. Da sempre sinonimo di creatività e ricchezza culturale, il design milanese è un'arte trasversale nutrita da una moltitudine di spazi creativi e aree espositive.

Il design è parte integrante della cultura di Milano e della Lombardia. Una fitta rete di musei, studi e archivi privati testimonia l'importanza della sua storia per il patrimonio cittadino.

Ma anche la presenza architettonica e artistica a Milano rappresenta uno dei punti di attrazione del capoluogo lombardo. Milano è stata, infatti, tra i centri italiani più importanti della storia dell'architettura italiana ed europea per arrivare oggi ad una dimensione globale.

Sono diversi gli esempi che possono fornire un'immagine dello sviluppo dell'architettura a Milano. Sono cambiati gli architetti e le loro visioni, mutati i progetti, le soluzioni e le volontà dei committenti, e si sono trasformati i linguaggi.

Dal 1923, Triennale Milano è una delle istituzioni culturali più importanti a livello internazionale, capace di restituire la complessità del contemporaneo attraverso una pluralità di linguaggi: design, architettura, arti visive, sceniche e performative.

La sua mission è quella di espandere e innovare i singoli modi di pensare, portando esperienze di culture e lingue diverse in un solo posto e tempo.

Nel 2007 viene inaugurato il Museo della Triennale che "mette in scena" il design italiano attraverso un sistema di rappresentazioni che si rinnovano ogni anno. Un museo dinamico, in grado di rinnovarsi continuamente e di offrire al visitatore sguardi, punti di vista e percorsi inediti e diversificati. Un museo emozionale e coinvolgente che oggi sta trovando una sua condizione permanente e vede nel nascente ADI Design Museum un ulteriore pilastro del mondo del design milanese, nazionale ed internazionale.

Quindi, i due percorsi individuati, uno incentrato sul Design e l'altro sull'Architettura raccontano attraverso alcune tappe come il mondo del progetto si sia evoluto nel tempo, come abbia influito nel panorama Milanese e in questo ambiente abbia potuto crescere e

diventare una realtà internazionale. Il progetto vuole dimostrare d'altro canto come design e architettura possano e debbano essere alla portata di tutti, coinvolgendo chiunque si trovi a scoprire le installazioni urbane anche solo percorrendo le vie cittadine facendo leva sulla forza delle immagini.

In particolare, il percorso sul Design si sviluppa su tre livelli di comunicazione.

Il primo visivo, il secondo visivo e informativo e il terzo interattivo.

*Il primo livello.*

Viene portato all'esterno e fatto conoscere al pubblico quello che viene esposto all'interno del Museo del Design. Sono così posizionate lungo il percorso una serie di sagome colorate che stilizzano gli oggetti iconici di design esposti. Si crea così una familiarità con gli oggetti che abbiamo magari visto mille volte, ma che non conosciamo il loro ruolo all'interno della storia del design. È un approccio inconscio, ma che costituisce una prima segnaletica che individua il percorso e mira a creare una curiosità nei cittadini.

*Secondo livello.*

Chi sarà in attesa alla fermata del tram potrà vedere, oltre alle sagome posizionate sopra la pensilina, anche dei manifesti pubblicitari sulle installazioni progettate per le varie tappe scelte nonché avere delle informazioni sui vari oggetti iconici esposti. Alla fase inconscia di pura visione fa seguito un livello di informazione che permette al pubblico di associare forma e nome, disegno e autore, funzione e caratteristiche. Una didattica semplice, ma efficace, che si offre ai tempi di attesa come valida alternativa al telefonino che abbiamo in mano e, crediamo, possa costituire il primo passo verso una conoscenza più approfondita.

*Terzo livello.*

Nelle varie tappe che si snodano sul percorso il pubblico può farsi coinvolgere in un'installazione che presenta le sagome iconiche che vanno a comporre una sorta di libreria del design completa di alcuni video di approfondimento che conducono nel cuore dell'installazione ove vengono proiettate a rotazione immagini di film, conosciuti da un vasto pubblico, nei quali compaiono, quali elementi della scenografia, oggetti di design. La forma architettonica, una composizione di pareti ad arco, riporta al labirinto della X Triennale ma, al posto dei graffiti di Saul Steinberg, utilizza il linguaggio cinematografico, l'immagine in movimento, come la più universale delle forme di comunicazione al giorno d'oggi. Si creano così dei punti di interesse che, basati su una interazione semplice, possono però costituire il mezzo per veicolare contenuti sempre diversi facendo diventare l'installazione una vera e propria macchina comunicativa sempre in grado di rinnovarsi e suscitare l'interesse in chi vi si accosti e la guardi. Il Design ci viene così vicino più di quanto si possa pensare, e ci insegna a capire e ad apprezzare anche ciò che può parere lontano dal nostro mondo ma che, in realtà, ne fa strettamente parte.

L'esempio illustrato vuole essere esplicativo di un approccio innovativo all'uso degli spazi urbani e allo stesso tempo offrire possibilità di condivisione semplice ed immediata dell'ingente patrimonio artistico e culturale delle nostre istituzioni cogliendo la difficile situazione imposta dalla pandemia come una condizione per ripensare le modalità di fruizione della cultura che, lontane dal tentare vie che rifuggano dall'esperienza reale e fisica, possano però offrire valide condizioni di utilizzo e comunicazione in una visione nuova ed allargata a tutti.