

GRAMSCI
DI TUTTI I TEMPI DI TUTTI I LUOGHI CASA MUSEO

Pensare un Museo dedicato ad una figura particolare ed importante della storia del pensiero occidentale implica necessariamente indirizzare la riflessione progettuale verso la ricerca di una possibile consonanza, attinenza, finanche adesione o comunque una qualche relazione, tra l'immagine architettonica del luogo che ospita il ricordo di tale figura e l'immaginario che la stessa figura produce nella collettività.

Ed è, in questi casi e ogni volta, lo scontro tra la vastità irrimediabile di un pensiero umano profondo e significativo e la limitatezza intrinseca di uno spazio architettonico definito. Così nel dover pensare la Casa Museo di Antonio Gramsci come luogo che evocasse la particolarità, profondità e attualità del suo pensiero ci siamo imbattuti in questo compito (quasi) impossibile per molti versi paralizzante. Ecco allora che le passate letture degli scritti gramsciani, rievocate e collettivamente ridiscusse per l'occasione anche in un serrato confronto generazionale, hanno così scandagliato le possibilità di questo impossibile compito; tra i compiti sicuramente impossibili c'è però anche quello di poter condensare in questa breve relazione temi, riflessioni, possibilità e scenari evocati e poi condensati nella proposta qui presentata. In questa necessaria sintesi la riflessione sul progetto si è voluta soffermare sul periodo più drammatico dell'esistenza di Gramsci, ma certamente anche il più denso, dove all'azione politica si sostituisce, ob torto collo, la riflessione filosofico-politica; qui il tema della costrizione da metaforico e giocato sul piano del rapporto pensiero/spazio assume connotati finanche epici. I temi certamente importanti nella parabola evolutiva del pensiero gramsciano quali ad esempio il superamento del pensiero crociano, la particolare interpretazione del marxismo o le questioni contadine e meridionali, solo per citare tra le più centrali, possono passare, in un'ottica di sintesi architettonica-emotiva o se vogliamo architettonico-percettiva e quindi fenomenologica, su un piano più squisitamente umano tornando proprio su quella vastità di pensiero incredibilmente pensabile e resa possibile, reale, tangibile da una mente umana costretta in uno spazio fisico inumano quale l'isolamento in carcere per reati di pensiero. La realtà esterna per Gramsci è costantemente filtrata, egli non ne ha contezza, riuscendo eppure ad aprire finestre concettuali enormi senza poterne fare esperienza diretta. Il progetto per una Casa Museo di Antonio Gramsci dedicata, si pone quindi nell'aporia di voler tentare di tradurre in termini spaziali e materiali e quindi misurabili un pensiero che al contrario ha fatto della propria istanza di liberazione da confini materiali e persino coercitivi un vero e proprio principio di esistenza, facendo diventare quindi l'architettura strumento involontario di costrizione.

In conclusione, il nostro progetto, conscio dei propri limiti reali, altro non è che un tentativo, speriamo riuscito, di evocare, attraverso degli elementi architettonici necessariamente finiti connessi ad una iconografia (sintetizzata anche nello studio del logo), un universo emozionale e denso come quello gramsciano. Certo, una traduzione impossibile come detto, la cui prematura scomparsa ha lasciato interrotto un discorso poi foriero di grandi aperture e opportunità di riflessione.



A. Strategia generale e territoriale

I luoghi dei suoi ricordi sono principalmente Ales, paese natale, e Ghilarza, paese materno ove oggi ha sede la Casa Museo. Altre tappe importanti che affiorano nei suoi ricordi sono Sorgono e Santu Lussurgiu, dove Antonio frequentò il ginnasio prima di raggiungere il fratello *Nannaro* a Cagliari. Da qui si affacciò nel *grande e terribile mondo*, fatto di lotte dei lavoratori, di sfruttamento delle risorse, ma anche di teatro e divertimenti. È la sua vita biografica a tessere un percorso in grado di collegare in un unico filo l'esperienza individuale (quella storica di Gramsci come la propria) a tutta una rete di saperi – culturale, artistico, produttivo e politico - in cui le microstorie incrociano la storia più ampia e sino ai nostri giorni.

LUOGHI D'INFANZIA



1. Vallata di Cheale



2. Scuola elementare A. Gramsci



3. Chiesa di San Palermo



4. Ospedalelletto



5. Lago Omodeo



6. Fontana

POLARITÀ



7. Torre Aragonesa



8. Centro espositivo



9. Casa Badalotti

NUOVO POLO



10. Cortile di Nino



11. Corte Gramsci



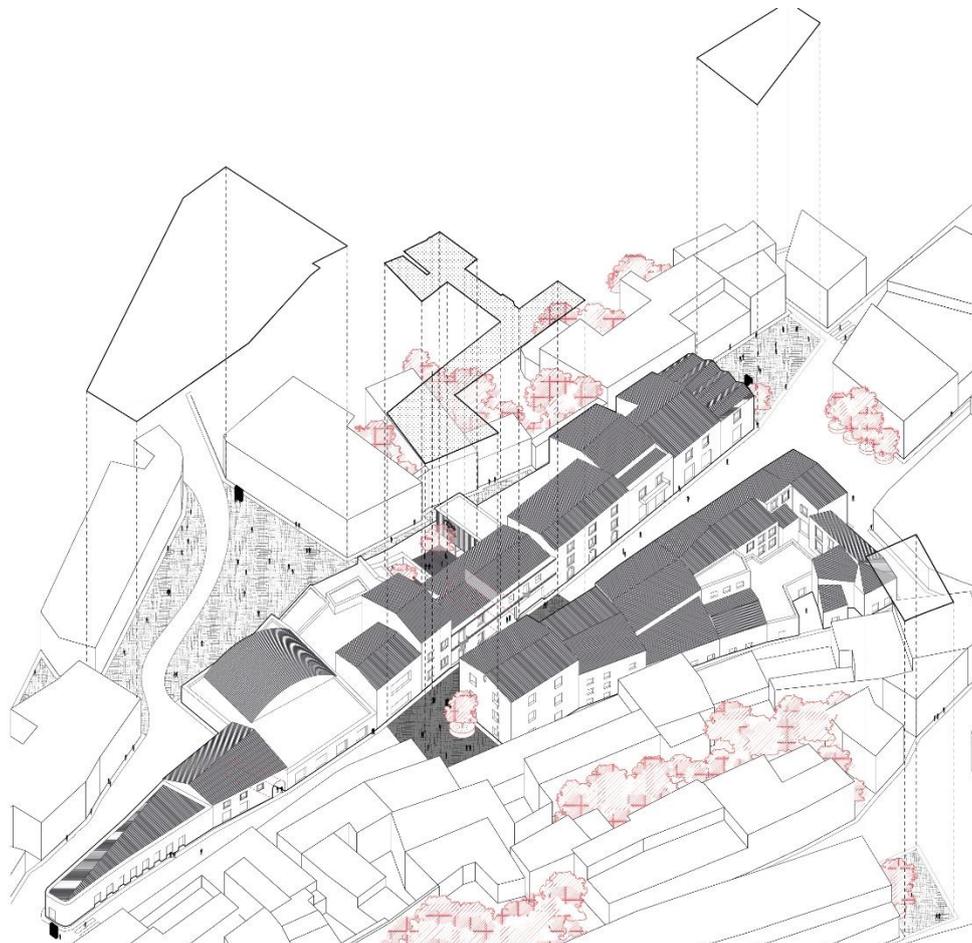
12. Piazza Gramsci

Da qui l'assonanza di non confinare, la *grande mente*, passivamente in uno spazio *costretto*, ma orientarsi verso una concezione dinamica di museo fatto di territori, comunità, storia, ovvero una rete di linguaggi museali innovativi atti a restituire *un'eredità culturale*, che consiste in un insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni. Da indirizzi generali così fondati e forti, non potrà che derivare un progetto culturale coinvolgente che attrae visitatori e turisti. Oggi il turista è sostanzialmente un viaggiatore che vuole vivere, in modo immersivo, esperienze, storie e atmosfere dei luoghi dove si reca con i quali interagisce. Ai luoghi fisici vanno affiancati, nello stesso racconto, i segni indelebili, che omaggiano l'illustre parlandoci della vita culturale e politica dei luoghi. Questa possibilità non occlude il valore della realtà museale, bensì la potenzia. Riconoscendo a questa porzione di tessuto una duplice anima: *porta dei paesaggi gramsciani* con riverbero territoriale ed al contempo *realità viva e identitaria* di Ghilarza.



Ghilarza, paese rappresentativo delle memorie infantili, si estende fino all'altopiano di Abbasanta e prosegue verso il lago Omodeo, tanto caro a Gramsci. Corso Umberto I costituisce l'arteria principale. È proprio su quest'asse urbano che si colloca Casa Gramsci (a1). L'edificio, seppur con le varie trasformazioni subite, ha mantenuto in una certa misura la sua integrità e la sua unitarietà. Le aree oggetto di bando riguardano il rapporto del museo con la città attraverso una

nuova permeabilità dove comunità e museo si incontrano. Proporre nuove relazioni a scala urbana per il museo significa portare il museo nella vita quotidiana della città, coinvolgendo il tessuto limitrofo (a4 Ex Pretura), ma anche tutte le altre realtà presenti a Ghilarza e i luoghi fisici delle memorie di Gramsci.



L'operazione diventa veicolo per concepire nuovi spazi tematici con una forte valenza evocativa e di sostenibilità sociale, economica e ambientale. Nel ripensare connessioni, relazioni e spazi una delle maggiori criticità si è riscontrata nell'allineare i diversi dislivelli presenti. Dunque gesti lineari geometrici di raccordo disegnano le aree esterne. Il verde partecipa al disegno arricchendo gli spazi. In particolare, nel Cortile di Nino un'aiuola (erba Luisa e la rosa), ne enfatizza il carattere *simbolico*. L'acqua viene usata nella nuova corte e funge da elemento mitigativo ove poter sostare all'ombra di una chioma verde, creando un'atmosfera polifonica e sensoriale tra profumi e riflessi. Seppur con la stessa intensità, ma con un minor intervento in linea con le risorse economiche a disposizione, viene ripensata Piazza Gramsci. Qui vengono usati gli stessi materiali e le stesse tessiture di pavimentazioni, usando basalto e inserti di ottone. Gli spazi esterni, come il racconto e l'immagine coordinata rimandando continuamente per evocazione e sensazione a Nino (cortile), Gramsci (corte) e Icona (piazza).



B. Il progetto dello spazio

Identificare e riconoscere attraverso un'immagine, un simbolo o una parola diventa indispensabile per il museo. La strategia progettuale, se da un lato cerca di soddisfare l'esigenza di ogni singolo spazio, pensando a sistemi espositivi funzionali ad ogni contesto e riconoscibili come parti di un sistema unitario, dall'altro con un intervento minimo cerca di proporre un museo elegante ed innovativo. L'obiettivo è di definire gli interventi architettonici ed impiantistici finalizzati nei limiti delle risorse finanziarie disponibili e dei vincoli. Ridotto al minimo l'intervento, viene data centralità al programma, al contenuto: definendo spazi versatili e flessibili, che possono accogliere una molteplicità di eventi, configurando il sito come una grande fucina di attività e molteplicità di usi per la comunità, le associazioni, le manifestazioni locali o territoriali, culturali. Interpretare un ingresso come un vero e proprio spazio, filtro di una nuova realtà celata al di là, è una grande opportunità per dare enfasi al principio museale. Tale concetto, esteso alla nuova immagine coordinata, rielabora e declina le diverse funzioni proposte. La corte centrale, la posizione della sala polifunzionale, pronta ad aprirsi alle relazioni esterne, ha la caratteristica di potere funzionare anche autonomamente durante la chiusura, insieme al blocco accoglienza. Gli interventi locali e puntali sono in corrispondenza del muro perimetrale del Cortile di Nino e nella Camera da letto delle sorelle, punto di connessione con le unità "aggiunte". Nel caso in cui le operazioni in deroga non risultino percorribili, la narrazione museologica può essere la medesima, in effetti il percorso, pur seguendo un filo spazio-temporale, non è da intendersi univoco e rettilineo. La Strategia punta a: Tradizione e identità per Casa Gramsci interventi minimi riguarderanno l'accessibilità, la fruizione, e la connessione tra la casa e i nuovi spazi senza indurre il visitatore a interrompere il percorso; Interpretazione ed essenzialità con demolizioni (a2 e a3) atte a ridefinire la tipologia edilizia, messa in discussione da numerosi interventi incongrui. Ritornando ad uno schema tipologico composto da cellula-cortile; Funzionalizzazione e caratterizzazione per gli spazi interni dell'Ex Pretura (a4) attraverso una corretta distribuzione e arredamento delle funzioni.

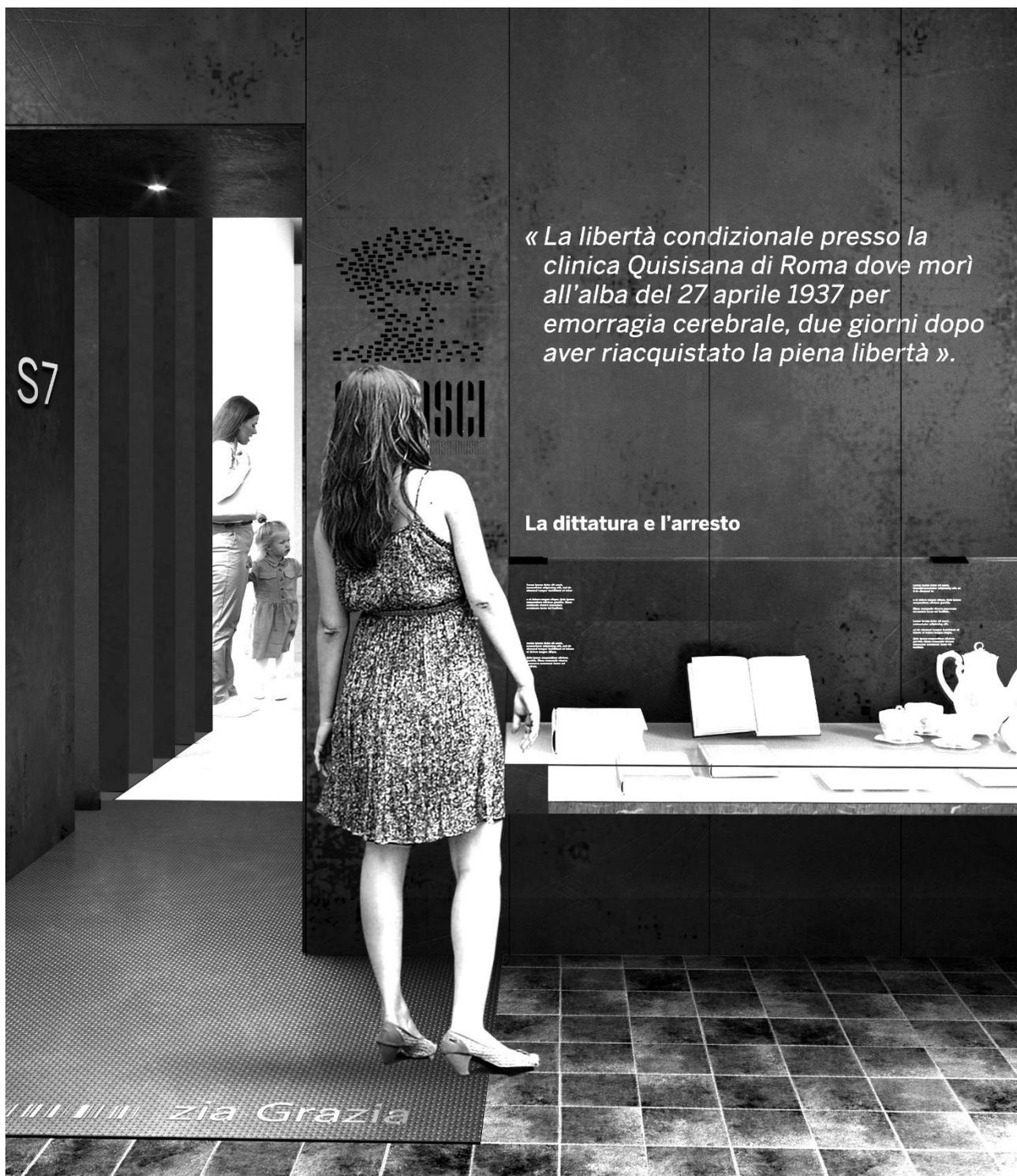


Il programma è diviso in 3 macro-blocchi: accoglienza, sale espositive e polifunzionali. L'accesso è centrale, segnato da un totem a parete con le prime indicazioni sui luoghi infantili. Porre l'accoglienza su uno spazio-filtro significa ottimizzare i flussi e puntare sulla visibilità. Essa è pensata come manifesto: uno spazio multimediale e multifunzionale (blocco scale-ascensore, blocco servizi, guardaroba e bookshop). L'inserimento di uno schermo dinamico composto da più pannelli, in appoggio al muro esistente, viene posto alle spalle del bancone che permette di comunicare con i visitatori e di illuminare l'ambiente biglietteria. Osservatorio sul territorio durante il giorno accessibile a tutti, lanterna serale durante la chiusura serale e condensatore culturale dove sedersi, rilassarsi o semplicemente passare. Le sale si intrecciano, si annodano o si distanziano in una narrazione accattivante e coinvolgente, che non rinuncia al rigore dei dati, ma punta ad un'esperienza cognitiva e immersiva. La suddivisione in 9 sale garantisce al visitatore una grande autonomia e libertà di fruizione, permettendogli di creare un percorso personalizzato includendo gli ambiti che più lo interessano. Le sale polifunzionali del nuovo volume (PT e P1) si caratterizzano per versatilità di uso. Infatti esse possono essere arredate a seconda delle esigenze grazie a pannelli scorrevoli e al controsoffitto attrezzato (mostre temporanee, scolaresche, conferenza).



C. Il progetto museologico/museografico

Un percorso stimolante che inizia dai primi ricordi della sua Sardegna, per poi formarsi e maturarsi lasciando l'isola per il continente. Poi la prigione qui i ricordi scorrono nella penombra della sua cella, che lo condurrà verso una condanna non solo fisica. Oggi icona, conosciuto in tutto il mondo, i cui misteri sono ancora tutti da svelare. Il percorso museografico/museologico si articolano in tre sezioni narrative: Nino Antonio e Icona. Le 9 sale sono variamente allestite con device, teche, mappe e nastri spazio-temporali. Una linea continua verticale e un piano orizzontale tramite delle grafiche dedicate, consentono allo spettatore di unire virtualmente in un unico viaggio formativo le sezioni. Il piano orizzontale guida il visitatore attraverso lo spazio fisico *reale* che sta attraversando, mentre il pannello luminoso riporta frammenti delle lettere richiamando luogo fisico e contenuto espositivo.



Poi nell'ultima sezione lo spazio cambia e anche il racconto che diventa quasi drammaturgico. Antonio diventa figura iconica tra misteri, legami e conflitti (S7/S8). Nell'ultima sala (S9) si potranno sfogliare le lettere in digitale. Lo spazio viene frequentato in modo narrativo, ci si sposta non solo lungo il perimetro ma anche all'interno di una sequenza "cinematografica". Entrare in un determinato luogo diventa come entrare in una storia, non solo da guardare ma anche da vivere. Due sale, in particolare, sono immersive capaci di imprimere impressioni più che informazioni. Esse sono la sala 0 (Forno), ove immagini, suoni, racconti proiettano il visitatore in un mondo fiabesco e marino. Uno spazio capace di catturare i più piccoli, attraverso l'interazione: una lavagna permetterà di lasciare storie, disegni e pensieri. (Gramsci nelle sue lettere esorta ai figli di scrivere e disegnare). La sala 7, invece, ricalca il concetto alla base di tutto l'iter progettuale: vivere in una dimensione 'filtrata' lontano dal *mondo grande e terribile*. Infatti una cella virtuale dà luogo ad uno spazio "filtrato", fatto di ombre e luci.

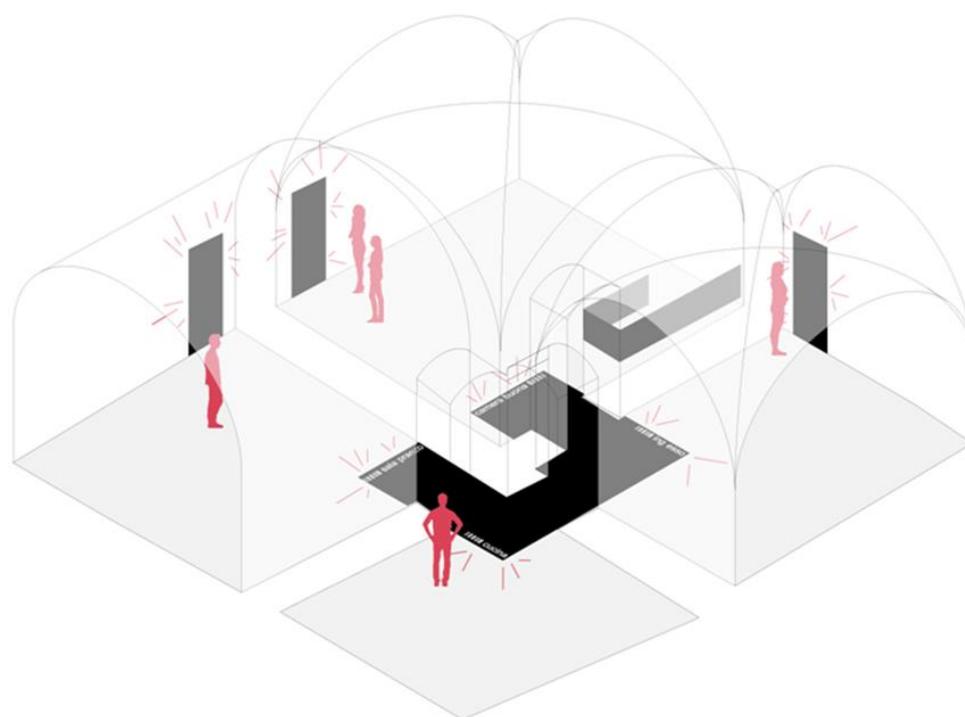
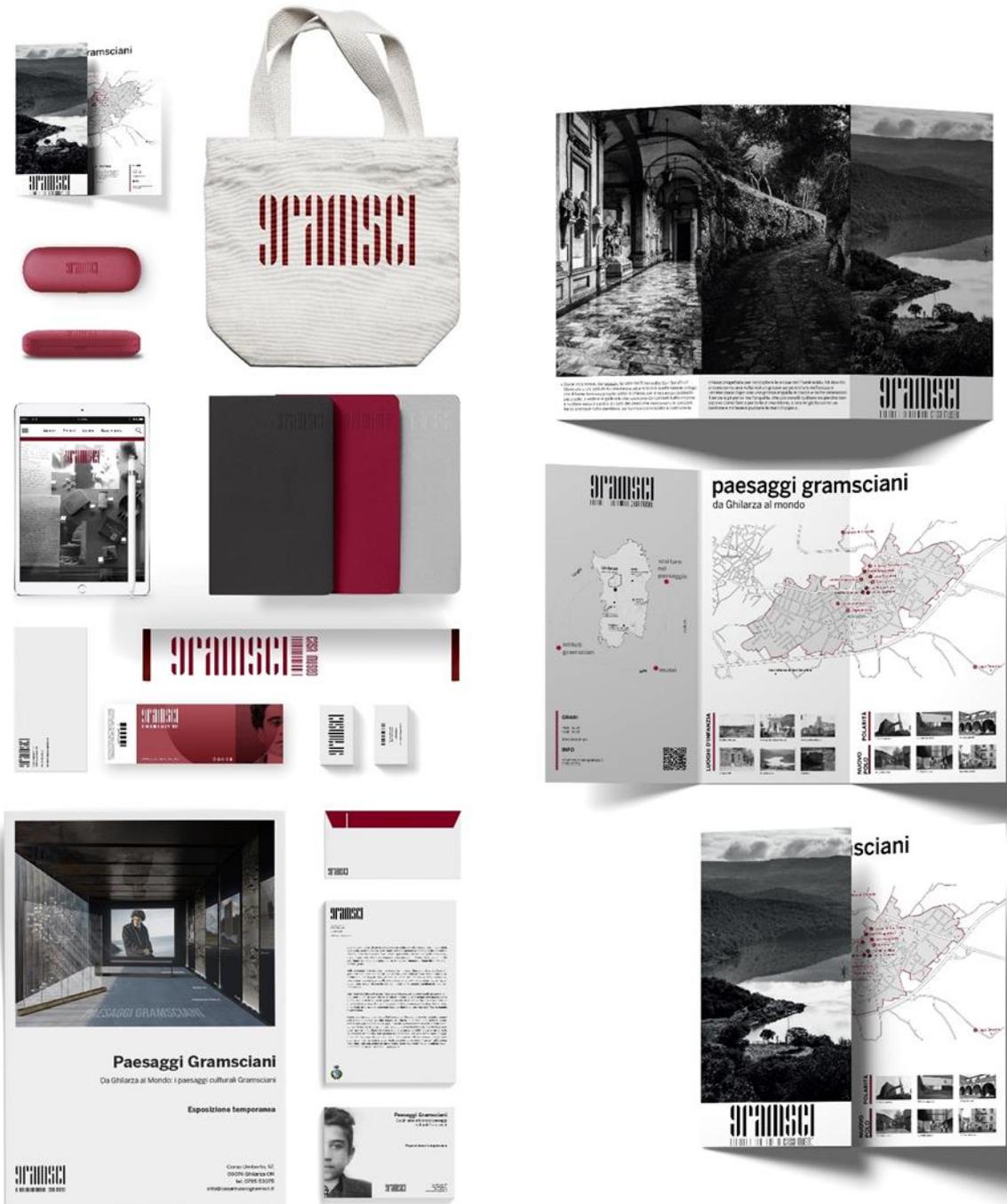


Immagine coordinata

Un processo di astrazione, stilizzazione ha concepito la definizione di un logo chiaro e riconoscibili, che raffigura l'icona ovvero Gramsci. Esso attraverso una costruzione geometrica interagisce con una texture a trama regolare per rimandare alle sue *Prigioni*. D'altronde la realtà esterna per Gramsci è costantemente filtrata, non ha contezza, riuscendo eppure ad aprire finestre concettuali senza poterne fare esperienza diretta. Poi c'è Nino. Così il Payoff cela/svela l'identità dello spiritello ironico e riassume il concetto di Casa, Museo e Nino (non esplicito, ma in forma di codice a barre che può essere scansionato, rivelandone l'identità). Il marchio modulare può essere scomposto a piacimento senza perdere riconoscibilità e leggibilità. Diventando insieme acronimo/home. Si è passato così a definire diversi aspetti comunicativi coerenti tra loro per arrivare ad esplicitare tutto l'apparato di brand e comunicazione, anche sul territorio.





« Come mi piaceva, da ragazzo, la valle del Tirso sotto San Serafino! Stavo ore e ore seduto su una roccia ad ammirare quella specie di lago che il fiume formava proprio sotto la chiesa, per il nesserzu costruito più a valle, a vedere le gallinelle che uscivano dai carnetti tutto intorno a nuotare verso il centro, e i salti dei pesci che cacciavano le zanzare. Forse adesso è tutto cambiato, se hanno incominciato a costruire la

chiesa progettata per raccogliere le acque del Flumineddu. Mi ricordo ancora come una volta vidi un grosso serpente entrare nell'acqua e uscirne poco dopo con una grossa anguilla in bocca e come ammazai il serpente e gli portai via l'anguilla, che poi dovetti buttare via perché non sapevo come fare a portarla al muristene, si era irrigidita come un bastone e mi faceva puzzare le mani troppo ».

GRAMSCI
CASA MUSEO

GRAMSCI
CASA MUSEO

luoghi

Ghilarza
Orani
Ulassai
Cagliari

sculture nel paesaggio

istituti gramsciani

arte

musei

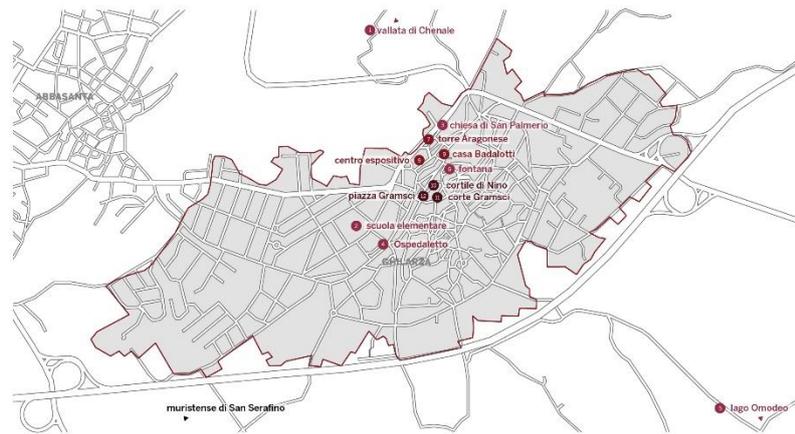
cultura

ORARI
10.00 - 13.00
15.30 - 18.30
martedì chiuso

INFO
info@casamuseogramsci.it
0785.63075

paesaggi gramsciani

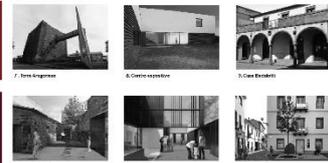
da Ghilarza al mondo



LUOGHI D'INFANZIA



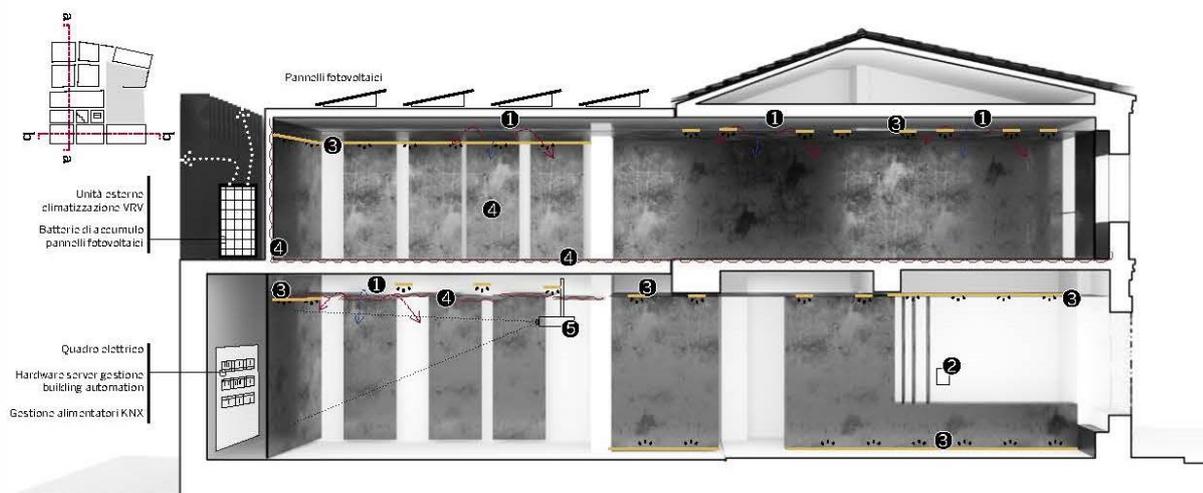
NOUVO POLO



D. La costruzione, dotazione tecnologica

Il pensiero scientifico è in continua evoluzione: una teoria esposta, rischia di essere obsoleta dopo pochi anni. Questa è la sfida principale da affrontare. Per garantire al Museo di esistere e resistere come punto di riferimento regionale a mo' di polo territoriale culturale e luogo di scambio di informazioni [...creando] quelle emozioni in grado di stimolare i processi di apprendimento, suscitando l'attenzione del più vasto pubblico possibile. La tecnologia, pur molto presente, sarà per scelta invisibile, agevolmente manutenibile, scalabile e prevederà la possibilità di cambiare in tutto o in parte layout, di sostituire o integrare in momenti successivi senza ricorrere a lavori murari. La domotica prevederà una forte integrazione fra tutte le apparecchiature, sia per contenere gli oneri di gestione, permettendo il controllo da remoto del complesso. L'illuminazione sarà a led, a basso consumo energetico e che, grazie ad appositi sensori, si autoregolerà in funzione dei valori trasmessi dai sensori ambientali, ma sarà anche asservita a scenari a piacere per veicolare contenuti particolari fruibili da singoli o gruppi. Le linee supporteranno anche apparecchi di proiezione che a loro volta integreranno le luci con gli apparati multimediali. Gli apparecchi plug and play, saranno nominati, ovverosia ognuno di essi potrà essere comandato singolarmente via software da qualsiasi apparecchio senza avere necessità per questo di personale specializzato.

Gli arredi sono pensati in risposta alle direttive più recenti in considerazione dei diversi gradi di visibilità e accessibilità per tutti; l'allestimento pone particolare attenzione al comfort del visitatore, restituisce un ambiente invitante e propone la visita come una opportunità sociale. Pannelli, pavimenti e soffitto si configurano così come sistemi modulari e articolati. Il museo configurato flessibilmente potrà veicolare contesti complessi, personaggi/artefatti muti o parlanti allestendo un'installazione effimera, usando tutte le modalità come ausilio a una narrazione didascalica o teatralizzata, oppure combinandole assieme. In linea generale crediamo sia preferibile intervenire con la multimedialità direttamente sugli oggetti attivando esclusivamente pratiche e facili interazioni gestuali molto naturali tramite il corpo umano senza ricorrere a farraginose protesi tecnologiche.



E. Fattibilità economica ed elementi di sostenibilità ambientale

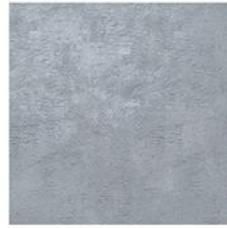
Questo tipo di intervento ha una forte connotazione urbana, con una ricaduta anche in termini di sostenibilità ambientale e sociale. Il progetto compatto, la vibrazione di facciata e scelta materica, pur ponendo attenzione alla tradizione locale, viene declinata in chiave contemporanea. Infatti il nuovo volume viene schermato da una variabilità verticale proteggendo dai raggi solari incidenti, cromaticamente definite da sfumature brunite, fornendo dinamismo ed effetti di controllo luce anche agli spazi interni. L'attenzione maggiore verrà posta ai temi del recupero e restauro degli elementi caratterizzanti l'edificio, ponendo l'accento quindi sulle particolarità costruttive e decorative. Si prevede l'adozione delle misure necessarie per minimizzare, durante il cantiere, eventuali effetti negativi sull'ambiente e sul patrimonio storico e l'impatto visivo lasciando inalterata la forma e le caratteristiche costruttive degli edifici e dei suoi elementi caratterizzanti, adottando colori nel rispetto delle caratteristiche tipologiche locali. Riprendendo la filosofia generale di sostenibilità edilizia si cercherà di soddisfare i seguenti punti: uso di materiali riciclabili, prodotti con un basso impatto ambientale, non inquinanti, che consumano poca energia per produzione trasporto e uso, per i quali è fondamentale la durabilità e la manutenibilità; adozione delle tecniche costruttive e dei materiali locali; analisi dei fattori bioclimatici, al fine di definire le condizioni ambientali generali del sito e trovare materiali e forme applicative che consentano l'individuazione di soluzioni ottimali. Tutte le soluzioni adottate avranno come obiettivo quello di un adeguato risparmio energetico, nel rispetto delle indicazioni fornite dal DPR 311/2006.



Pavimentazione in tozzetti di Basalto (passaggio urbano)



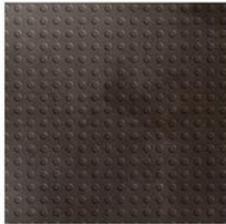
Pietra in Basalto che caratterizza la zona



Pavimentazione in cemento quarzato, per il corpo nuovo



Cemento a vista grezzo sul tono della pietra locale (corpo nuovo)



Lamiera spazzolata a terra con indicazioni



Acciaio, finitura ferro naturale cerato per l'allestimento



Inseriti in ottone



Diaframma in acciaio per la facciata del corpo nuovo

Modalità di svolgimento dell'incarico

La parte progettuale crede molto nella progettazione partecipata come risultato di un processo dialogico costante e non impositivo. Fondamentale sarà costruire innanzitutto un corretto quadro economico ed un organigramma al fine di procedere poi speditamente. I progettisti si prefiggono di coadiuvare l'amministrazione, soprattutto per la parte di corretta gestione della gara d'appalto che nel caso del museo vede coinvolte non solo problematiche di tipo edilizio, ma anche di altra natura (allestimenti particolari, multimedialità, grafica) oltre che la giusta definizione di un modello di gestione. Una prima fase iterativa prevederà confronti per tradurre operativamente il progetto culturale con un Comitato scientifico. In parallelo, durante questa prima fase, sarà opportuno avere un confronto con gli aspetti edilizi e impiantistici, verificare eventuali criticità e poter proporre eventuali correttivi. Oltre a ciò, sarà necessario confrontarsi con la soprintendenza e gli enti interessati per ottenere dei pareri finalizzati a una condivisione degli intenti.

