

Tinne Museum



La proposta per Tinne si basa su un nuovo modello di museo laboratoriale che sia in grado di stimolare il coinvolgimento attivo del territorio attraverso la sperimentazione pratica. Ritenendo fondamentale affiancare alla trasformazione fisica dei luoghi- in questo caso la realizzazione del Museo - la costruzione di un discorso collettivo intorno all'arte, allo spazio pubblico e ai beni comuni, si propone di integrare il progetto architettonico e paesaggistico con competenze interdisciplinari e nuove pratiche di partecipazione.

Tinne si presenta quindi come un laboratorio collaborativo di ricerca che possa accompagnare la trasformazione dei materiali e dello spazio nel tempo con processi creativi e aperti al confronto per fare in modo che chi entrerà a Tinne sarà contemporaneamente interprete, fruitore e promotore. Il cantiere, la convivialità e il gioco sono le tre dimensioni attraverso cui interagire con il luogo e la sua costruzione per generare una ri-apertura progressiva del museo e del parco al paese di Chiusa.*

* per il programma di attivazione del cantiere si veda il testo all'interno della box "Il processo: abitare il cantiere"

Accessibilità del sito

L'accessibilità al sito è stato il primo aspetto fondamentale per le scelte progettuali: rendendo abitabile la propria copertura e trasformandola in terrazza pubblica, la nuova struttura-ponte ricuce fisicamente le diverse quote dell'area: il collegamento fa in modo di unire la quota di ingresso del giardino dalla strada (+0.00m) e la medesima quota (+0.00m) delle strutture preesistenti verso la collina dei Cappuccini, riadattate e trasformate per le funzioni museali. Creando così un percorso perimetrale alla piazza centrale, l'architettura mira a restituire spazio pubblico e attrezzato alla città.

Inoltre, per smussare i confini e rendere visibile il museo, si propone di abbassare il muro perimetrale ad est, aprendo una vista diretta verso il Rio Tinne.

Se la prima quota collega paesaggisticamente lo spazio urbano al giardino e poi ai sentieri in collina, la quota inferiore (-3.00 m) della piazza centrale manifesta la vitalità di Tinne, dove si articolano gli accessi principali al Museo e agli spazi preesistenti. Inoltre, tale impianto preserva inalterata l'esposizione solare, caratteristica già apprezzata del giardino, che per la posizione e orientamento costituisce una delle aree più soleggiate di Chiusa, anche durante l'inverno.

Intervento minimo

L'impatto dell'intervento viene mitigato contenendo la superficie di progetto e il relativo consumo di suolo: vengono limitate le opere di scavo, la cui terra viene reimpiegata per le tamponature e gli elementi di arredo e si riutilizzano il più possibile materiali di scarto del cantiere. Il museo si avvale di tecniche costruttive tradizionali dell'architettura vernacolare e locale, da integrare ad un know-how globale e a sistemi digitali in grado ottimizzare l'uso delle risorse e ridurre i consumi. Tinne stimola forme di produzione alternative e a basso impatto ambientale, invitando a contribuire a questo processo di ricerca collettivo.

Per ridurre l'impatto e il consumo di suolo, il progetto architettonico è partito da un'analisi attenta del programma funzionale. La flessibilità della struttura permette di integrare le funzioni e di allestire l'ambiente secondo diverse conformazioni: pur garantendo gli spazi richiesti, la necessità di renderli trasformabili e farli evolvere è una caratteristica fondamentale per evitare una possibile obsolescenza dell'edificio e favorire il suo uso attuale e riuso futuro. Tinne ha il potenziale per essere riorganizzato, implementato e ridotto fino a lasciare minime tracce.

PROGETTO ARCHITETTONICO

Organizzazione e programma degli spazi

Il programma spaziale è articolato in due rami strutturali:

– a sud il primo ramo cresce dai piedi della collina dei Cappuccini, riusando spazi edificati già esistenti, facendo da fondale scenico allo spazio della corte. Qui si svolge la vita operativa e gestionale del Museo, depositi, art-handling, tecnica, amministrazione, si dispongono intorno al volume del Palcoscenico, che a sua volta si rivolge verso la piazza centrale del Chiostro e garantisce un grande spazio pubblico coperto, espandendosi e contraendosi per ospitare la produzione di spettacoli nelle diverse stagioni. Al suo interno è allestito il volume del piccolo cinema.

– a sud-est, parallelo al confine con il complesso scolastico, il secondo ramo si offre come infrastruttura per attività ludico-educative aprendo un fronte attivo con la scuola. Al suo interno, lo spazio è diviso tra il percorso museale e le attività aperte al pubblico: il **Salon**, un piccolo parlamento per incontri e discussioni conviviali, accoglie chi entra dal piano terra per accedere al museo; l'**atelier Koster**, che insieme al Salon forma uno spazio unitario all'interno di un unico volume caratterizzato da un'atmosfera introspettiva e intima; l'**officina**, cuore del progetto che - in quanto spazio educativo e interattivo del fare insieme- occupa una posizione privilegiata. Attraverso l'officina, gli spazi di Tinne vengono gestiti, aggiornati e costruiti, le idee e i saperi condivisi e i materiali riutilizzati, creando un flusso circolare di risorse e un servizio attivo per Chiusa.

Il Museo ha potenzialità trasformativa a seconda degli usi, delle stagioni e delle necessità della vita pubblica. Oltre a lavorare per la qualità dello spazio, la progettazione ha l'obiettivo di stimolare l'uso individuale e collettivo, favorendo la riappropriazione da parte dei visitatori e degli abitanti. Lo spazio - pensato come non concluso - fa dell'indeterminatezza un punto di forza. Per questo, dal punto di vista architettonico, il progetto si basa sulla logica di "intervento minimo", cercando di conciliare il diritto allo spazio pubblico del parco e la necessità di una relazione organica tra spazi interni ed esterni.

3/5

Tecniche costruttive

Ad eccezione delle parti di edificio parzialmente interrato, Tinne è costruito con tecniche a secco: le strutture portanti in telai di legno di conifera poggiano sul terreno, su fondazioni in pietra; travi reticolari leggere e complementi strutturali metallici completano lo scheletro architettonico; volumi non portanti in terra cruda scolpiscono gli spazi del piano terra; tramezzi attrezzati dividono e organizzano le funzioni principali del Museo; pareti leggere, infissi metallici tessuti e arredi permettono di organizzare lo spazio secondo molteplici configurazioni. L'edificio sottolinea le qualità tattili e la robustezza che si possono trovare nell'artigianato, nei materiali tradizionali della regione e restituisce allo stesso tempo spazi generosi, luminosi e flessibili. Tagli nella pedana a terra lasciano crescere il giardino sull'architettura.

1 residenza artigiana artisanal residency

partecipazione
participation

collaborazione attiva
active collaboration

tavoli di incontro
meeting tables

banner
communication

ricerca
research

dialogo
dialogue

lavori in corso
building site in progress

cantiere didattico
educational yard

arte pubblica
public art

3 residenza mista mixed residency

programmazione culturale
cultural program

TINNE OPENING

Tinne Kino
videostorytelling

FESTA
celebration

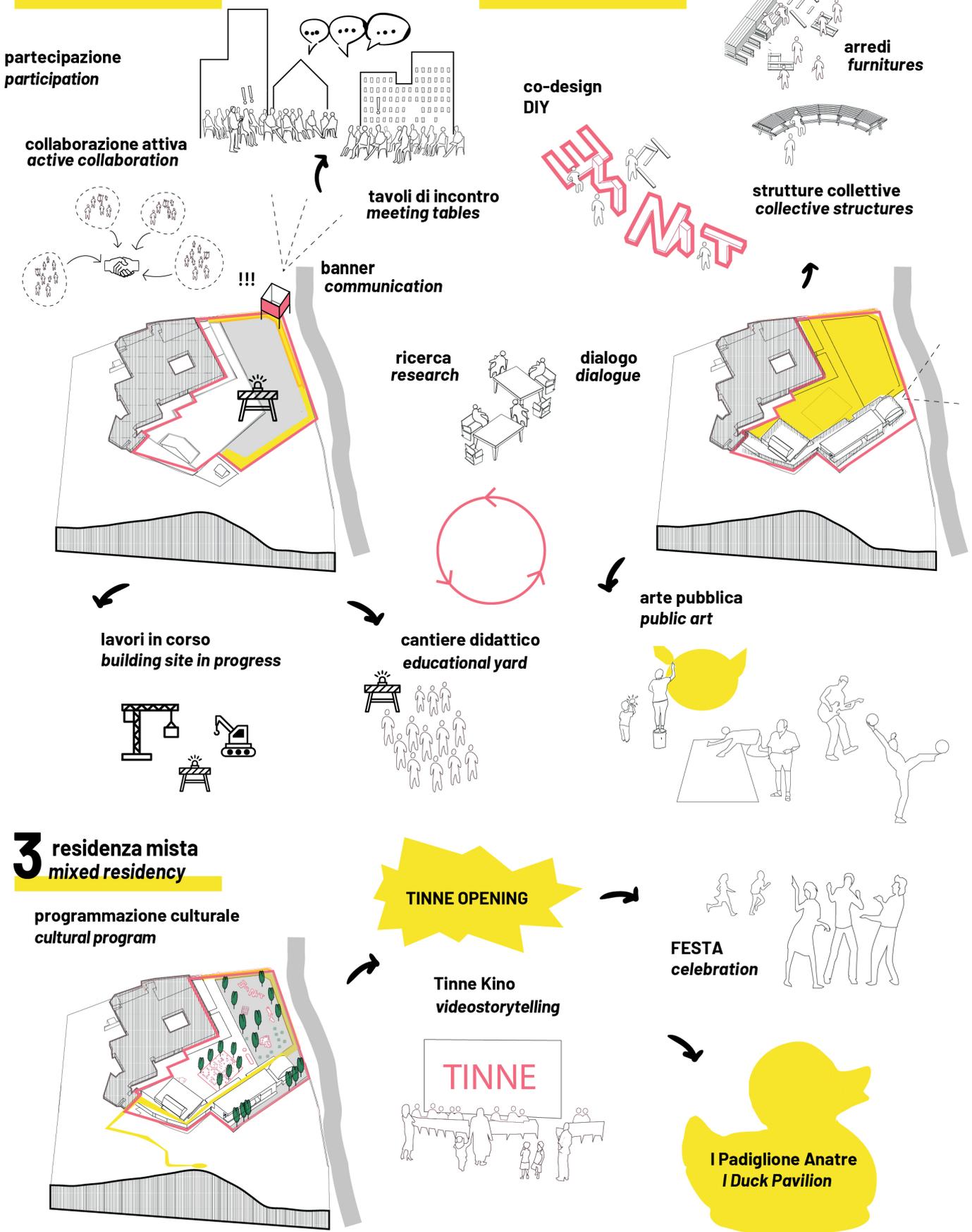
I Padiglione Anatre
I Duck Pavilion

2 residenza artisti art residency

co-design
DIY

arredi
furnitures

strutture collettive
collective structures



IL GIARDINO

Un nuovo chiostro: topografia e unità

Il progetto degli spazi aperti si sviluppa seguendo l'impianto dei sistemi monastici basato su l'organizzazione dei volumi intorno ad un chiostro centrale. Il giardino del convento reinterpreta questa tradizione con uno spazio polifunzionale che possa diventare un'area di svago e gioco, una piattaforma dove i visitatori potranno letteralmente modificare lo spazio a seconda delle proprie volontà.

Stanze: spazi e programmi

Il progetto del paesaggio parte dalla rilettura dalle alberature preesistenti che sono in larga parte mantenute. La disposizione spaziale di questi alberi di pregio, attualmente posizionati in modo da tracciare due figure rettangolari, viene rafforzata con nuove piantumazioni e un particolare disegno di pavimentazione. Le alberature andranno a formare due "stanze" verdi circoscritte e protette ma in continuità con il chiostro e con l'architettura di cui ne costituisce l'estensione nello spazio aperto. Saranno aree programmabili dove si potranno organizzare eventi temporanei e diventeranno spazi riconoscibili e identitari.

Oggetti: infinite possibilità

Se il museo costituisce l'hardware del progetto, il paesaggio può essere visto come il software: lo spazio è tenuto libero, suddiviso in due livelli (giardino e chiostro), e con la sovrapposizione delle stanze, si articolano situazioni diverse che possono ospitare un'ampia gamma di possibili usi. Un livello di oggetti, materiali, installazioni e arredi si sovrappone al giardino, attivandolo.

Le persone, visitatori oppure artisti, sono protagonisti attivi e avranno la possibilità di influire direttamente sulla forma del paesaggio. Auto-costruzione e autodeterminazione sono i principi che guidano un'esperienza di museo diffuso, non come spazio da vedere ma come spazio da fare. Emergono diversi possibili scenari dove, nel rispetto dell'ecosistema locale, nuovi paesaggi prendono forma e occupano lo spazio; un paesaggio effimero e transitorio dove nessuna possibilità viene preclusa trasformando il giardino in infiniti giardini.

Axo playground

-
- 1 Boulder-parete di roccia granitica con manopole per arrampicata
 - 2 Eco-folies-piccole casette per uccelli in legno, interattive e costruite in officina
 - 3 Tavoli e sedute arredo mobile del chiostro e della terrazza
 - 4 Topografie collinette artificiali e interattive per ogni età
 - 5 Cubo struttura ludica 3x3m in metallo per arrampicarsi
 - 6 TINNE scritta tridimensionale e interattiva
 - 7 Scultura meteo installazione cinetica che registra e interpreta i segnali meteo
 - 8 Arredo mobile sedute e panchine in legno posizionate nell'arena
 - 9 Terrazza Scivolo, altalene e rampe collegano la terrazza al chiostro con il gioco

