

Da: *Musei per un nuovo millennio. Idee Progetti Edifici*, a cura di V. Magnago Lampugnani, A. Sachs, catalogo della mostra (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 30 maggio - 26 agosto 2001), Prestel, Monaco-Londra-New York 2001, pp. 200-204.

Steven Holl
Bellevue Art Museum
Bellevue, (USA), dal 1997

Joan Ockman

Solo con il XX secolo i musei d'arte americani cominciano ad assumere l'aspetto di templi classici o stanze del tesoro di oggetti quasi sacri. Nel secolo precedente sono nati piuttosto come istituzioni didattiche, spesso succursali di scuole d'arte, o sedi permanenti per le opere esposte nelle mostre commerciali. Con l'adozione generalizzata del modello europeo, il museo è stato spesso paragonato a un mausoleo, un luogo dove gli oggetti d'arte, privati del loro legame vitale con la quotidianità, venivano sepolti e imbalsamati per i posteri. In quest'ottica, il filosofo pragmatista statunitense John Dewey, nel suo *Arte come esperienza* (1934), esordiva con la condanna della mortifera "concezione museale dell'arte", e con l'invito a un'organica reintegrazione di pittura, scultura, architettura con "la vita reale di una comunità organizzata".

Il Bellevue Art Museum, progettato da Steven Holl per una città in piena espansione del Pacific Northwest - apertura prevista per il gennaio 2001 - si richiama alla genealogia americana dei musei d'arte. Nato dalla Pacific Northwest Arts Fair, esposizione annuale di oggetti di artigianato che si tiene nelle strade di Bellevue fin dagli anni cinquanta, il museo non possiede una collezione permanente. La sua funzione nella comunità è quella di promuovere contatti e iniziative culturali in collaborazione con gruppi di artisti locali e scuole. Fino a una decina di anni fa, Bellevue, otto miglia a est di Seattle al di là del lago Washington, era un anonimo sobborgo. Poi, negli anni novanta, con l'insediamento della Microsoft e di un'altra grande azienda informatica, la Wunderkind (nota per il sito di distribuzione libraria Amazon.com), ha acquisito un profilo *high-tech* e maggiore densità urbana. Situato per quindici anni al secondo piano di un centro commerciale, il museo si trova oggi proprio nel cuore di questa attivissima città, affiancato su un lato da un nuovo passaggio pedonale. Pensato come polo di vita culturale per la città di Bellevue, ha una programmazione innovativa e ospita mostre di vario genere che indagano l'intersezione tra arte, scienza e tecnologia.

Nei suoi progetti, Steven Holl spesso confida in un espediente metaforico o figurato che scatena la sua immaginazione spaziale. Al Kiasma Nykytaiteen Museo - il museo di arte contemporanea di Helsinki - le sue scelte sono state ispirate dal concetto di "chiasmo" - incrocio o scambio - mentre nell'ampliamento del Cranbrook Institute of Science a Bloomfield Hills, nel Michigan, è stata la nozione di "attrazione degli opposti" che lo ha aiutato a mettere in relazione il nuovo edificio con il complesso preesistente. A Bellevue, Holl assume invece come concetto organizzatore la "triplicità", riferendosi tanto alla triade di arte, scienza e tecnologia cui il museo è dedicato, quanto alla filosofia che lo guida, quella di mettere insieme l'esperienza del "vedere, esplorare e fare" arte. L'idea di triplicità si intreccia a molti aspetti del progetto. Tre sono, in sezione, i principali livelli del percorso, tre gli spazi espositivi tipo *loft* in piano, tre le qualità di luce che filtra all'interno. Holl ha elaborato queste triadi scavando nella massa compatta dell'edificio e scolpendo i vuoti residuali per

creare una sorta di organismo gestuale definito dai punti di accesso, i cortili e le terrazze all'aperto. A livello della strada, Holl scava l'angolo nord-ovest della struttura per creare un'entrata diagonale al museo, al riparo di una terrazza aggettante al terzo piano. Una volta dentro, il visitatore incontra lo spazioso ventre del *forum*, un atrio di dieci metri di altezza per le inaugurazioni e gli eventi speciali. Il *forum* è delimitato da una gradinata che porta al secondo piano tramite un pianerottolo all'estremità, che funge anche da palcoscenico. Sulla sinistra, sempre al piano terreno, ci sono un negozio e un caffè che si affaccia su una veranda laterale, alleggerendo la pressione del vuoto centrale convesso. Dall'altro lato del *forum* ci sono un auditorium trapezoidale con cento posti e il cosiddetto *art garage*, area scarico per le consegne, utilizzata anche come palcoscenico per spettacoli informali e *performance*.

L'elemento più interessante del secondo piano è l'*explore gallery*, uno spazio espositivo a doppia altezza, espandibile, cui si giunge tramite la rampa centrale. Illuminato da lucernari perforati, intende evocare un senso del tempo che Holl definisce "frammentato" o "gnostico". Attigui ad esso, lo studio dell'artista ospite e, scavato nell'angolo sud-est della base del piano, uno dei tanti spazi triangolari all'aperto dell'edificio. Chiamata *terrace of planetary motion*, è destinata a mostrare immagini digitali di fenomeni astronomici, che vengono proiettate sul muro esterno ad angolo, alto due piani.

Salendo ancora, si arriva agli altri due spazi principali del museo. Come suggerisce il nome, la *south light gallery* è illuminata dalla luce meridionale che filtra all'interno da un'apertura ad arco nel soffitto, grosso modo in corrispondenza con il tragitto del sole alla latitudine dell'edificio, 48° N. Pensata per evocare un senso ciclico del tempo, la traiettoria della galleria segue la curva dell'adiacente *court of light*. Quest'ultima è collocata proprio sopra il *forum*, ed essendo il più ampio spazio all'aperto, accoglie al fresco scolaresche, mostre e eventi speciali nelle sere d'estate. Sul lato opposto c'è invece la *north light gallery*, ovviamente illuminata da luce settentrionale che proviene da feritoie tagliate nel soffitto, evocatrici di un'idea di tempo lineare o corrente. Ciascuna delle tre gallerie è modulata sull'asse nord-sud dell'edificio e ancorata ai muri perimetrali a est e ovest. Tali modulazioni o deformazioni smontano la massa dell'edificio articolandone l'organizzazione tripartita e aprendo spazi periferici e interstiziali simili a quelli tra le dita tese di una mano o nei piedi palmati di un animale. Spazi che diventano più profondi nelle terrazze all'aperto, ognuna delle quali celebra un diverso elemento naturale o fenomeno scientifico o, nel caso di un'ampia rientranza triangolare sull'elevazione a est, una corte d'acqua dove, nei giorni di pioggia, le gocce disegnano riflessi che riverberano sulle pareti circostanti.

La cura di Hall per i fenomeni organici e gli effetti naturali del tempo e della luce è ulteriormente potenziata dalla scelta dei materiali. I sobri muri dell'edificio sono fatti di gunita, un tipo di cemento strutturale messo in opera tramite uno spruzzatore sotto pressione. Hall ha utilizzato questa tecnologia - di solito impiegata in ingegneria civile per dare strutture come dighe e serbatoi - per produrre un ruvido carapace, chiazzato di rosso-ruggine in contrasto con le superfici non portanti dell'edificio e le componenti interstiziali. Questi ultimi sono foderati con lamine di alluminio di colore bluastrò, che vengono prima smerigliate a mano, quindi impresse con l'acido e anodizzate fino a un'elegante rifinitura in metallina. L'intero processo è stato messo a punto con la consulenza di un rifinitore locale che lavora per la Boeing, il gigante aerospaziale che, oggi insieme alla Microsoft, domina l'intera regione.

Originario dello stato di Washington, Holl sembra particolarmente a suo agio in questo progetto, che attinge a quella tradizione Pacific Northwest "di fantasia inventiva e irriverenza", per dirla con parole sue, anziché a *clichés* stilistici quali componenti in legno massiccio e tetti spioventi. È una sensibilità indigena, strettamente unita a una robusta pratica di sperimentazione tecnologica e all'impegno attivo nell'ambiente naturale. Nello stesso tempo, il suo antico interesse per la

sperimentazione di fenomeni di spazio, luce e materiali lo ha spinto a sviluppare un proprio vocabolario architettonico in cui intenzioni intellettuali e intuitive si fondono naturalmente. Pur richiamandosi ai repertori formali di Hugo Häring o Hans Scharoun, il suo approccio "organico" sembra particolarmente adatto al programma di un museo di arte contemporanea americana, che intende dedicarsi alla ricerca pratica di conoscenza estetica e scientifica. "Per aprire l'architettura a problemi di percezione - scrive Holl - dobbiamo sospendere l'incredulità, disimpegnare la parte razionale della mente e concedere a noi stessi il piacere di giocare ed esplorare.

Ragione e scetticismo devono cedere il passo a un orizzonte di scoperta. In questo laboratorio le dottrine non sono attendibili. Lo spirito creativo va assecondato con felice abbandono. Un tempo di ricerca precede necessariamente la sintesi".

Al Bellevue Art Museum, Holl ha creato un terreno fenomenologico di scoperta e interazione. Rinnovando la filosofia dell'arte come esperienza, ha fornito a una comunità artistica locale in espansione un museo che funziona come generatore di energie, una sorta di centrale elettrica della cultura.