

The great egyptian museum. Il nuovo museo di Giza: un progetto per il concorso internazionale di architettura

di Marianna Carrera, Alessandro Co', Andrea Perona

Relatore: Marco Trisciuglio

Correlatrice: Michela Barosio

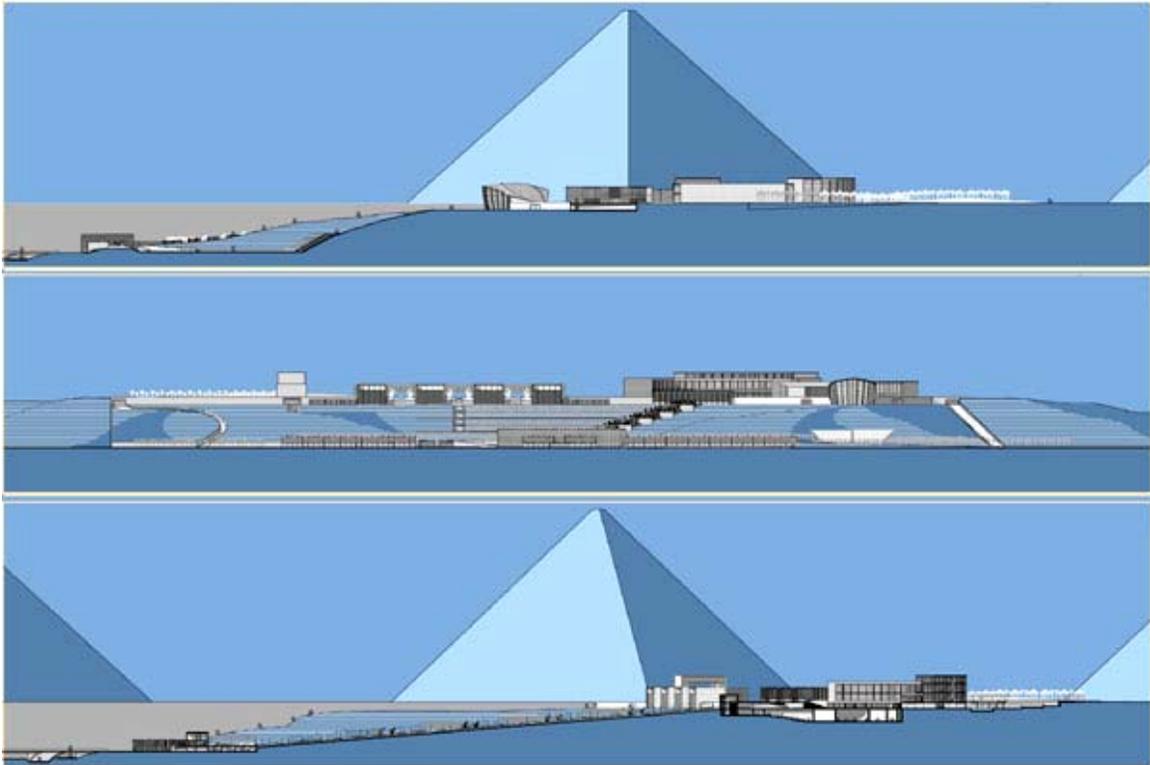
Questo lavoro di tesi non ha rappresentato per noi soltanto l'esercitazione ultima di un percorso formativo, ma l'esperienza di una attività che rientra nella pratica professionale, come la **partecipazione a un concorso di architettura** che ha coinvolto migliaia di professionisti di tutto il mondo. Si è trattato di un tema concorsuale con una grande rilevanza culturale: **il progetto del primo grande museo egizio globale e virtuale.**

Il quadro dei musei egizi di fama mondiale vede due principali collezioni: il Museo del Cairo che, costruito nel 1900 dall'architetto francese Marcel Dourgnon, espone più di 120.000 oggetti raccolti dal governo egiziano a partire dal 1835 e il Museo Egizio di Torino che, con documenti eccezionali raccolti dai Savoia a partire dal '600, espone una delle collezioni più importanti al mondo, oltre 8.000 pezzi. Entrambi i musei risentono di mancanza di spazi adeguati, sorgono in edifici che non possono rispondere alle esigenze poste dall'importante ruolo sociale che il museo oggi riveste, non sono dotati di adeguate tecnologie di comunicazione e servizi.

In questo panorama internazionale il Ministero della Cultura della Repubblica Araba d'Egitto ha bandito, nel maggio del 2002, presentandolo sul sito web www.gem.gov.eg, un concorso di architettura rivolto a tutti i professionisti del mondo, per costruire un **grande museo egizio a due chilometri e mezzo dalle rovine di Giza, le maestose piramidi di Cheope, Chefren e Micerino e la grande Sfinge.**



Planimetria generale



Prospetto frontale e sezioni complessive

L'interesse per questo concorso non riguarda soltanto la posizione geografica unica, in un contesto fortemente connotato per storia, cultura, clima e natura del territorio, ma risiede anche nel nuovo concetto che il museo si propone di rappresentare: un museo globale e virtuale, cioè una struttura che, pur mantenendo le funzioni didattiche, di esposizione e di conservazione degli oggetti millenari che esprimono la ricchezza della cultura egiziana, sia direttamente collegato, grazie alle realtà tecnologiche più avanzate, con le altre collezioni egizie del mondo. Il **Great Egyptian Museum, GEM**, dovrà essere il luogo dove persone provenienti dalle differenti nazioni e culture saranno in grado di immergersi nell'antico mondo della civiltà egizia, ricco dei suoi cinquemila anni di storia. Il bando di concorso propone in fondo il progetto di una **grande macchina digitale**, ma anche di **un'architettura capace di dialogare con il luogo, di mostrare e preservare, di educare e far divertire**.

Il Great Egyptian Museum è anche il progetto di **un portale** d'ingresso privilegiato alla conoscenza del territorio e dell'arte egizia, posto nel punto geografico d'inizio del tipico itinerario archeologico sul Nilo.

Il GEM sorge su un lembo di deserto, "l'ultima duna dietro la città", e nel nostro progetto si presenta come **un'acropoli contemporanea**, nata con regole compositive "urbanistiche" proprie e osservando l'orografia del suolo, analogamente al progetto di Richard Meier per il Getty Center a Los Angeles.

Il GEM nasce dandosi delle regole compositive ed assemblando, come in **un collage**, figure riconoscibili in pianta e riconducibili ad un alzato ben preciso, ma ironicamente smentito nella realtà. Un gioco compositivo che prende le mosse dal WZB di James Stirling e Michael Wilford a Berlino.



Fotografia del modello

L'architettura del GEM si confronta con un ambiente desertico e ne acquista i colori: i rivestimenti in pietra calcarea locale stabiliscono un legame con il paesaggio e dialogano cromaticamente con la maestosa preesistenza delle piramidi.

La forte luce naturale, simbolo della vita e venerata come divinità nell'antico Egitto, viene filtrata attraverso i *brise soleil* delle facciate e i lucernai delle piazze, per illuminare adeguatamente gli spazi espositivi e i servizi annessi.

L'architettura degli edifici si immerge nell'architettura dei parchi tematici che raccontano il territorio, evocano il concetto di fertilità del fiume Nilo e offrono attrezzature e spazi per il *loisir*.

Il GEM quindi non è soltanto il progetto del primo museo concepito come macchina digitale della comunicazione, ma è il progetto di **un ambiente**, di un organismo in cui architettura, tecnologia, arte delle collezioni e paesaggio dialogano fra loro e fra loro si fondono.

Per ulteriori informazioni, e-mail:

Marianna Carrera: m.carrera@libero.it

Alessandro Co': coalessandro@libero.it