

L MUSEO DELL'ENERGIA RINNOVABILE, PREMIO TESI DI LAUREA

di Vladimir Petrov

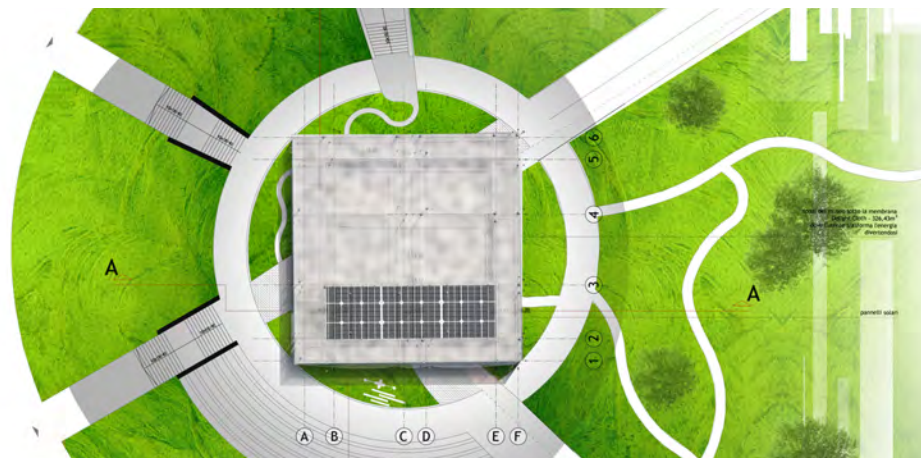
Dal 2012 è iniziata una fattiva collaborazione tra il Centro per le Tradizioni e l'Università di Trieste, Dipartimento di Architettura, con sede nell'ex Seminario Minore di via Alviano. Oltre a iniziative editoriali, che hanno visto lo scambio di conoscenze, idee e di materiale documentario e fotografico, lo storico sodalizio di Borgo San Rocco ha deciso di insignire dei neo-laureati meritevoli con un premio di laurea intitolato al presidente Federico Lebani, scomparso nel 1986. Nel 2013 venne segnalato questo lavoro di Vladimir Petrov sul museo dell'energia rinnovabile che viene pubblicato in sintesi nelle pagine che seguono.

INTRODUZIONE

Il parco prevede la realizzazione di un impianto integrato di quattro energie rinnovabili, con l'utilizzo di biomasse, fotovoltaico, eolico e geotermico.

L'impianto avrebbe una concreta funzione di produzione, ma dovrebbe, altresì, svolgere compiti aggiuntivi di primaria importanza: è prevista la realizzazione di un museo e di laboratori, destinati a svolgere qualificata attività di ricerca rendendo, insieme al museo, questo impianto una struttura dinamica, destinata ad affinare progressivamente la sua configurazione e le sue rese.

Pianta museo.



CONCEPT

Il progetto non si occupa soltanto del museo come istituzione pubblica dedicata alla conservazione (nata dal bisogno di uomo di accumulare e conservare oggetti e artefatti che si riferiscono alla sua storia e alla sua cultura), all'esposizione, allo studio o all'interpretazione dell'oggetto che ha un valore scientifico o storico, ma di museo come posto di interazione, comunicazione, intrattenimento e ricerca.

Approccio alla problematica di funzionamento del museo come posto dove il visitatore in circostanze «sterili», dietro ad un vetro e in un posto «sicuro», ammira un oggetto, è stato quello di cambiare il ruolo dell'utente da «visitatore» a «partecipante». Si propone uno spazio interattivo che «lavora» e si cambia insieme e in rapporto con utente.

URBAN CONCEPT

L'idea del museo come una delle unità del parco è di non modificare tanto il paesaggio creandone uno artificiale, bensì di collegare vari «energy point» inglobandoli nel percorso creato tra museo, laboratori, centro per lo sviluppo e parco stesso. Ogni «energy point» rappresenta un tipo di energia rinnovabile ed ha duplice funzione. Una concreta - come impianto che produce energia, ed una didattica dove il visitatore può conoscere il funzionamento e interagire con la stessa «producendo» energia. Tutto lo spazio è pensato come un parco tematico che ispira movimento e curiosità.

ARCHITECTURAL CONCEPT

Si propone un impianto leggero, quasi fluttuante con una sequenza di scenari e di spazi tra i quali l'utente passa e passando «produce» energia. Gli stessi scenari si trasformano secondo i bisogni in campi da gioco, giardini biologici, «sale» espositive, aule didattiche e tanto altro. Si tratta di una struttura semi aperta/semi chiusa che «galleggia» all'interno del bosco dei pilastri sottili, dove l'utente passeggiando e «usandola» aziona il processo di trasformazione dell'energia.

LA STRUTTURA DEL MUSEO

Pilastri in acciaio di varie dimensioni per «creare» l'effetto bosco e permettere la creazione di spazi modulari; struttura centrale, prevalentemente in ferro per permettere di realizzare anche le lastre molto sottili ma allo stesso tempo molto resistenti alla fessurazione, duttili e leggere; pontili e spazi di comunicazione con il pavimento in acciaio/lamiera perforata; tutta la struttura del museo è coperta da una membrana trasparente di «Delight Cloth», un tessuto composto di fibre ottiche ultra sottili (diametro da 0,25 a 0,50 mm), alimentata dagli «spazi» che sono in quel momento in uso.

MATERIALIZZAZIONE DELL'IDEA E DELL'EDUTAINMENT

Lo spazio è composto da un bosco, apparentemente casuale, dei pilastri di sezione ridotta che consentono la creazione di una sequenza di spazi con aree, volumi e materiali diversi e dove ognuno di quali rappresenta un modo di trasformare l'energia usando gli appositi «macchinari».

Alla fine, sono proprio questi «macchinari» (di tipo push-button, hands-on e play) che apparentemente definiscono lo spazio intorno all'utente e insieme a «energy point» completano il percorso di edutainment.

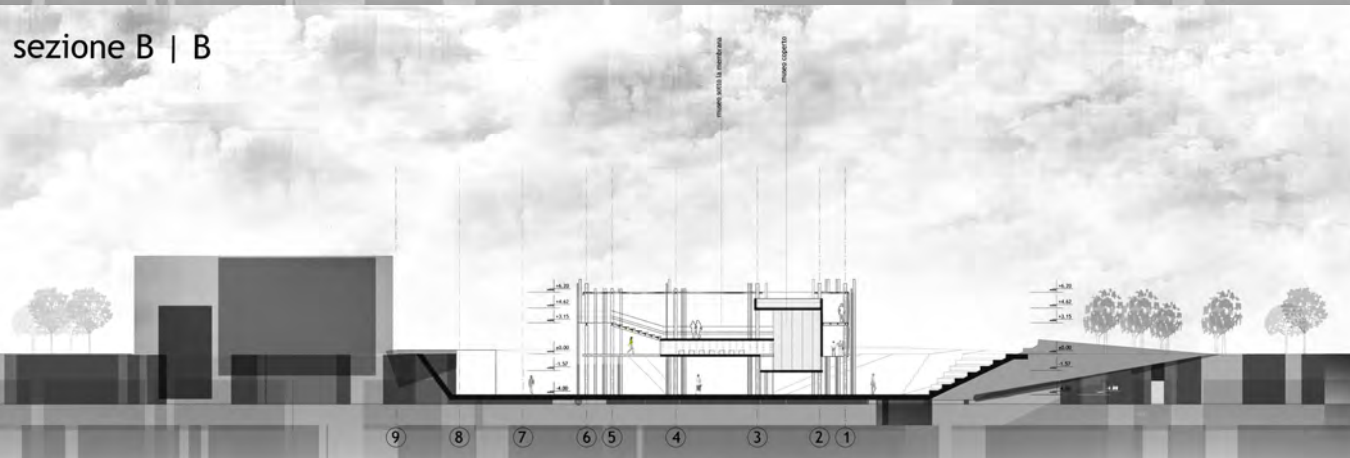
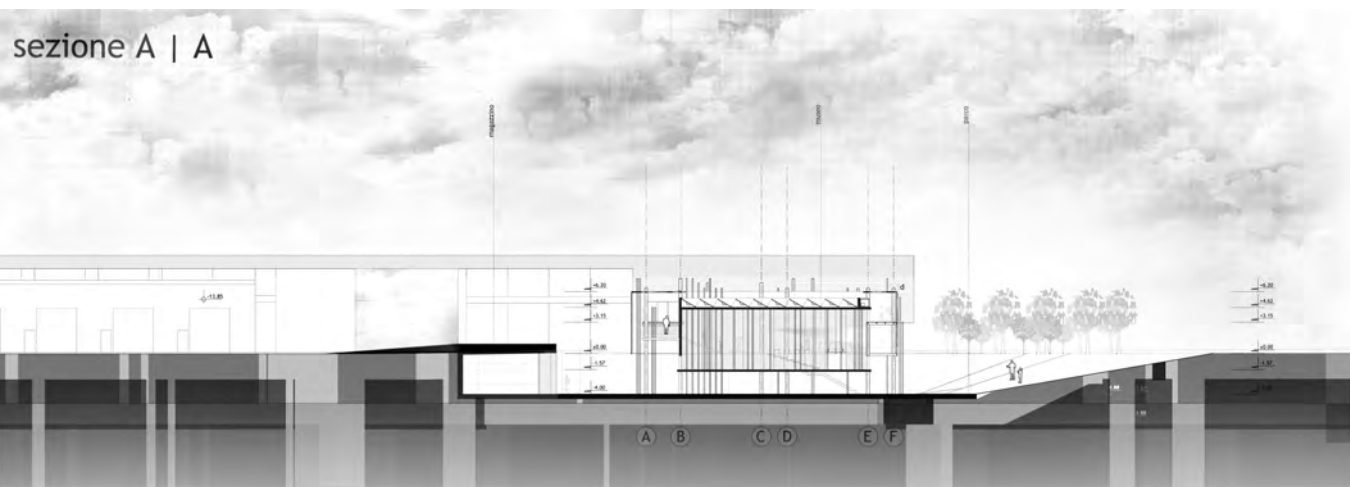
L'idea dell'edutainment e di coniugare cultura, educazione, spettacolo, emozione e divertimento in esperienze uniche e significative, ed è ottenuto con:

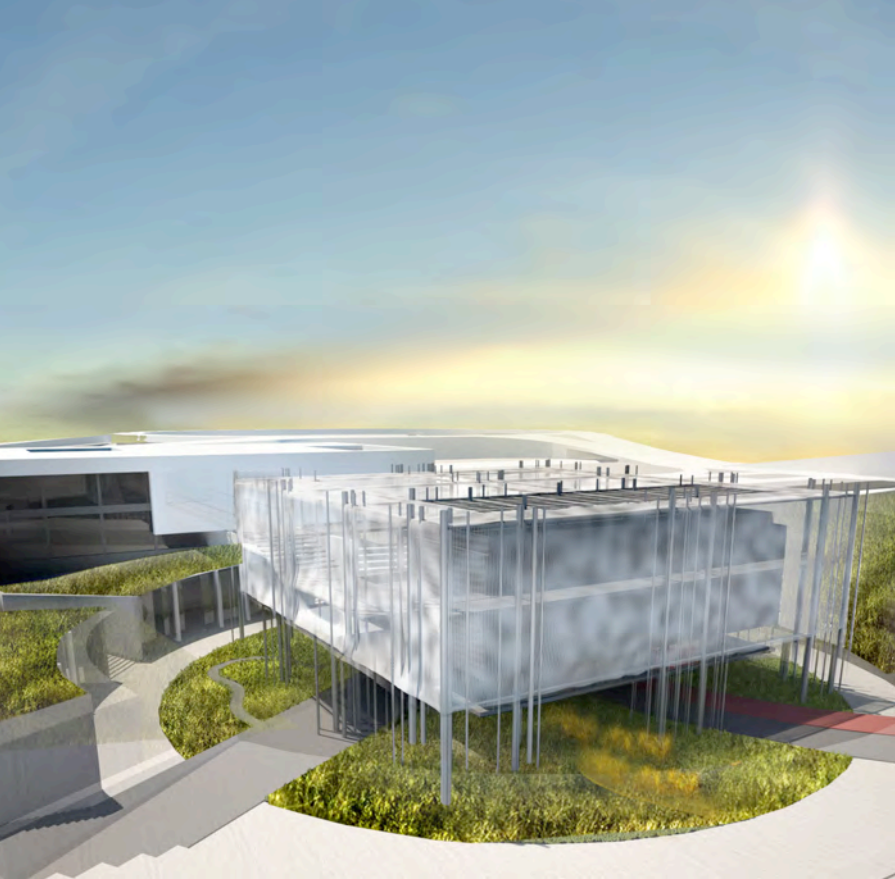
- dinamo giochi - tradizionali giochi da parco, come il dondolo, le altalene, il trampolino o la giostra, che «producono» energia a partire dal movimento umano. Tutta la energia «prodotta» si trasporta fino agli appositi accumulatori da dove poi viene riutilizzata secondo i bisogni;

- le installazioni esperienziali - dedicate al sole, al vento o all'utente stesso, come i cubi che si trovano all'interno del museo e del parco dove l'utente sedendosi, spingendo, saltando o ruotandolo «produce» energia che serve per illuminare il parco stesso o la copertura il delight cloth secondo le esigenze;

- i luoghi per l'approfondimento - le informazioni sulle fonti di energia, sul funzionamento degli impianti di produzione, sulle quantità di energia che si riescono a produrre, sono fornite lungo tutto il percorso di «energy point», nei laboratori, vicino ai giardini e in prossimità sei relativi impianti.

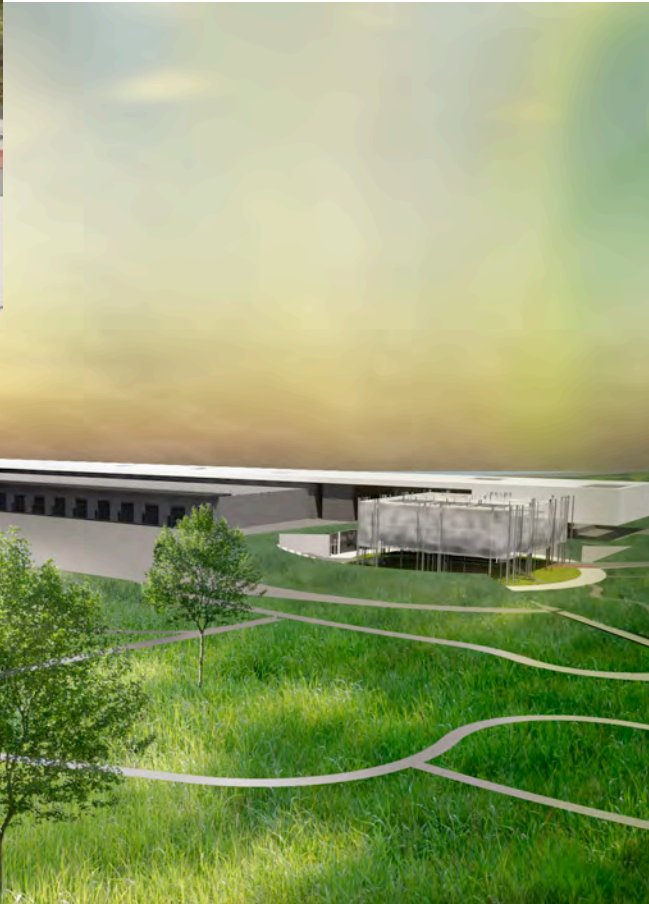
Sezioni museo.





Vista 1.

Vista 2.



Vista 3.

