

VIAGGIO IN ETRURIA

“ *Il tempo non c'entra per nulla. Mi ha sempre sorpreso che i miei contemporanei, convinti d'aver conquistato e trasformato lo spazio, ignorino che si può restringere a proprio piacimento la distanza dei secoli.* ”

Marguerite Yourcenar, *Taccuini di appunti*



PREMESSA

L'allestimento è l'arte di dare vita a cose inanimate, secondo un metodo oltre che una filosofia. L'approccio metodologico che si intende adottare terrà conto della definizione di un chiaro rapporto tra il piano scientifico e la progettazione dell'allestimento, creando una stretta relazione tra le opere esposte e l'organizzazione spaziale delle sale, tra contenuto e contenitore. I reperti si trovano a proprio agio in spazi, ove la riservatezza del luogo cede la ribalta agli oggetti esposti, limitandosi a costituirne lo schermo protettivo.

Il lavoro dei conservatori verrà disposto con sensibilità in modo tale da suscitare domande, ponendo l'attenzione del visitatore più sull'oggetto/documento da interrogare che non sull'opera/reperto da idolatrare.

NOTE SULL'ALLESTIMENTO

La progettazione dell'allestimento propone come punto di partenza l'idea di considerare il percorso espositivo come un organismo. Ovvero, si ritiene che da una parte la complessità dell'opera curatoriale, le esigenze di dinamismo del corpus delle opere, la veicolazione dei contenuti e dall'altra parte le aspettative di un pubblico sempre più abituato ad un ruolo partecipativo, siano elementi determinanti per la definizione di un'idea di mostra come "entità" di relazione fra agenti diversi. Il percorso espositivo non è più inteso solo come momento dedicato tradizionalmente alla esposizione di contenuti, ma sarà evidente il suo ruolo di medium culturale, da cui la necessità di dotarsi di forme narrative in grado di dialogare con un ampio pubblico, adottando i linguaggi dello storytelling per raccontare e comunicare, in un sistema interrelato e crossmediale. La metodologia progettuale che si propone verte innanzitutto sulla volontà di interrompere il modello dicotomico classico, che vede l'allestimento tradizionale e gli interventi mediali (multimedia interattivi, exhibit, etc...) come due categorie di intervento indipendenti, per quanto parallele, e si propone invece di considerare la struttura narrativa della mostra come una sorta di "partitura musicale" che il progettista comporrà secondo le logiche curatoriali, modulando, integrando, sovrapponendo o escludendo i diversi strumenti a disposizione, e mettendo in condizione il visitatore di essere il "direttore d'orchestra" del proprio percorso all'interno delle sale.

A titolo di esempio citiamo la mostra Teotihuacan allestita presso il Palaexpo di Roma: l'idea-guida che muoveva l'intero progetto era dettata dall'esigenza di creare nel pubblico costante e continuo stupore nel corso della visita.

Partendo dalle divinità adorate dagli abitanti di Teotihuacan le stanze rispettivamente dedicate alla religione e alla vita quotidiana evocavano quegli dei attraverso proiezioni in movimento di grande impatto visivo e immersivo - la proiezione del fuoco ed il suo crepitare, la pozza di sangue proiettata sul pavimento e il suono dello stillicidio - o, nel caso del Dio della Pioggia, la rappresentazione della pioggia che non solo viveva in un dolce tamburello sonoro ma anche attraverso uno scroscio di fibre ottiche che avvolgevano un'intera parete. Per la sala dedicata all'urbanistica e all'architettura la spettacolarità veniva restituita da una proiezione che rimandava ad una sorta di silhouette del sito archeologico con un primo piano della caratteristica piramide a gradoni. Ed infine nelle sale dedicate ad artigianato, politica e rapporti con le civiltà precolombiane alcune delle pietre usualmente utilizzate nella lavorazione artigianale - attività largamente diffusa tra la popolazione - erano i soggetti di una parete rivestita con le loro texture realizzata con un telo termoteso retroilluminato. In sintesi, la parete era uno degli elementi cardine dell'allestimento; parete, che in ciascuna stanza era contraddistinta da una schermata luminosa che occupava per intero lo spazio e talvolta era retroilluminata; talvolta era oggetto di retroproiezione; o ancora era rivestita di luce attraverso le fibre ottiche.





IL PERCORSO ESPOSITIVO

TAPPA 1_LA STANZA DEI BOTTONI: SCOPRIRE, INFORMARE, CAPIRE

Alla sala introduttiva, che abbiamo denominato “la stanza dei bottoni”, affidiamo il compito di far scoprire, capire e informare, ovvero il visitatore troverà una sintesi dei contenuti della mostra ma anche gli strumenti molteplici che potrà utilizzare nel corso della visita; le audioguide, i touchscreen e/o una rete di postazioni interattive che racchiuderanno le seguenti caratteristiche:

- > veicolare contenuti di approfondimento e supporto sul tema specifico
- > offrire spunti di ampliamento su temi afferenti
- > costruire mappe logiche o tematiche personalizzate per il visitatore
- > salvare, integrare, relazionare in modo personalizzato i contenuti
- > indicare bibliografie o indicazioni di approfondimenti extra museali

TAPPA 2_IL VIAGGIO NEL TEMPO

Dopo una attenta analisi delle esigenze e delle richieste espresse nel progetto scientifico, si è proceduto con la definizione di alcune tipologie base di intervento, che saranno di volta in volta declinate in base al tema specifico. L'allestimento, oltre a valorizzare il corpus dei pezzi esposti, sarà teso a sottolineare il percorso che costituisce un'interpretazione di quello che è stata ed è la nostra cultura e la nostra storia. L'archeologia è spostata dal piedestallo per entrare a far parte di un dispositivo scenografico che avvicina il reperto al pubblico, sottraendolo a quell'aura di eccezionalità per riportarlo ad una condizione legata al quotidiano e quindi ad una maggiore prossimità e vicinanza.

In particolare si è maturata l'idea di adottare un atteggiamento di progetto che tenda a coniugare armonicamente in una sola entità le parti di allestimento, inteso in un'accezione più tradizionale, con gli interventi multimediali, costruendo un percorso espositivo e narrativo integrato.

Il percorso si apre con un momento di snodo che consente al visitatore un primo momento di forte spettacolarizzazione che restituirà l'idea del viaggio nel tempo e nello spazio.

A titolo di esempio (fig. 1,2) indichiamo alcune possibili rappresentazioni che potrebbero essere oggetto di sviluppo progettuale. Il percorso espositivo fatto di una sequenza di sale rende ciascuna stanza una vera e propria macchina espositiva attraverso l'avvicinarsi delle vetrine integrate nel sistema.

A titolo di esempio (fig. 3,4) indichiamo il sistema espositivo progettato per il Museo Archeologico di Ascoli Piceno [in fase di realizzazione] che prevede due elementi cardine dell'allestimento: il NASTRO e la STANZA NELLA STANZA, ovvero gli oggetti sono esposti lungo i muri perimetrali o nei grandi dispositivi scenografici che introducono i reperti dentro l'atmosfera del mondo romano, grazie all'iconografia dell'epoca, formando grandi coni ottici che enfatizzano la visuale di chi guarda. Manca qualunque modularità o ripetizione per favorire la concentrazione a guardare, capire e scoprire. Nell'interagire attivamente con l'occhio di chi percorre le stanze, si è guidati dallo sdipinarsi del nastro, sempre uguale e al tempo stesso sempre differente e ci si imbatte nelle piccole architetture scenografiche che orientano l'osservazione e concentrano lo sguardo. Vetrine, fondali, visioni e luci riscrivono la storia inducendo il pubblico ad un nuovo punto di osservazione e una rinnovata riflessione sull'epoca romana.



1



2



3

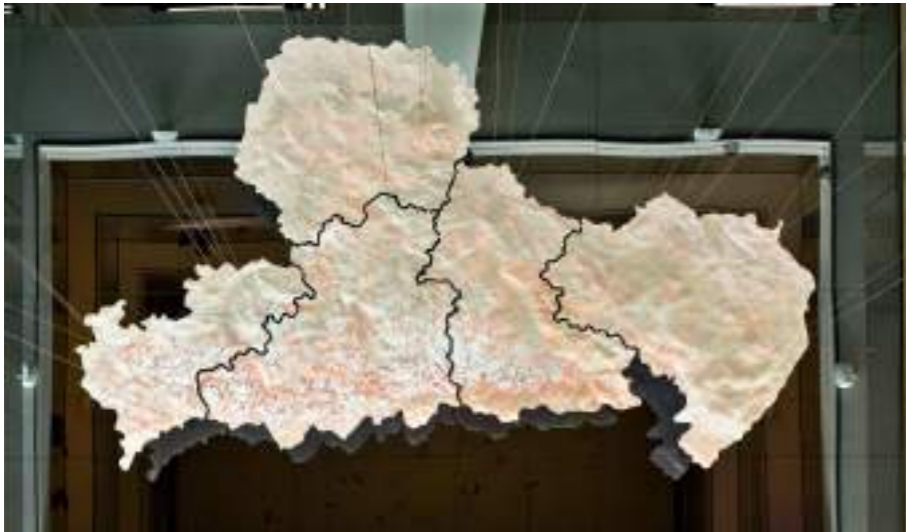


4

TAPPA 3_IL VIAGGIO NELLO SPAZIO: il paesaggio, i paesaggi

Il viaggio in Etruria potrebbe vivere e svilupparsi sullo sfondo di paesaggi pittorici dei grandi viaggiatori in Etruria riprodotti, retroilluminati ed eventualmente animati quali fondali delle stanze che ospitano le cinque tappe della narrazione.

La sezione sarà introdotta dal secondo snodo del percorso espositivo che funge da cerniera tra le due tappe e potrebbe essere sviluppato attraverso la costruzione di una vera e propria mappa interattiva di forte spettacolarità.



Esempio di riferimento

LE PROBLEMATICHE ILLUMINOTECNICHE: L'ARTE DI ILLUMINARE

L'illuminazione delle teche è prevista attraverso l'alloggiamento di strisce led o alternativamente con minispot a led.

Le motivazioni che orientano verso questa scelta sono:

- > basso consumo energetico
- > luce fredda (e quindi non dannosa per gli oggetti esposti)
- > ottima manutenzione in quanto i led garantiscono 100.000 H di autonomia
- > possibilità di creare effetti cambiocolore per esaltare determinate cromie o creare forti impatti scenografici ove occorra.

L'illuminazione delle sale verrà risolta con una luce d'opera che renda attrattivo ogni dettaglio e una luce d'ambiente che valorizzi l'allestimento. L'illuminazione deve creare una corrispondenza tra i contenuti e gli oggetti di una mostra, in modo da stupire il visitatore, facendo sì che ogni oggetto possa emergere per stabilire un dialogo diretto con il pubblico.

La progettazione del percorso espositivo adotterà le soluzioni illuminotecniche costruite sulle specifiche necessità di ogni sala e di ciascun reperto, con luci puntuali che mettono in risalto i dettagli importanti delle opere e luci di fondo che valorizzino l'allestimento. Grazie alle nuove soluzioni LED e fibra ottica è possibile esaltare la cromia di ciascun reperto, mettendo l'accento su particolari rilevanti senza creare ombre invasive.

La progettazione illuminotecnica si avvarrà della consulenza dell'ufficio tecnico dell'azienda di riferimento che seguirà le diverse fasi di realizzazione del progetto. Dopo aver effettuato un Audit Energetico che fornisce una stima dei consumi, il progetto d'illuminazione verrà realizzato attorno alle specifiche necessità espressive di illuminazione e l'ottimizzazione di spesa per il Museo.

La progettazione illuminotecnica si baserà su una serie di principi base, ovvero:

A_ Minimizzare i costi, ridurre le spese attraverso:

- _ risparmio energetico
- _ diminuzione dei costi di gestione

B_ Ricercare la qualità nella resa dei colori attraverso un altissimo standard qualitativo dei prodotti

C_ Proteggere e tutelare le opere

D_ Perseguire la flessibilità di applicazione: una tecnologia flessibile e adattabile a ogni opera

E_ Mettere in atto l'etica della sostenibilità: tecnologie sostenibili che rispettano l'ambiente

Il museo richiede strumenti e tecnologie di illuminazione capaci di ottimizzare i costi energetici e minimizzare i consumi pur mantenendo lo standard e le qualità espressive dell'illuminazione.

Tecnologia durevole nel tempo, il LED consente di limitare al minimo gli interventi di manutenzione e di sostituzione delle lampade e, a parità di luminosità con altri tipi di illuminazione, riduce fino al 50% i consumi energetici. Per esaltare al meglio le proprie opere, ogni Museo richiede soluzioni illuminotecniche studiate nei dettagli, durevoli nel tempo e con altissimo indice di resa cromatica.

La tecnologia LED ha un'ottima resa qualitativa ed offre ampi margini nella gestione del colore e un indice di resa cromatica superiore 90.

L'illuminazione di oggetti molto fragili richiede l'utilizzo di un'illuminazione che non irradi raggi UV e IR. Per opere molto delicate e facilmente deteriorabili si utilizzerà il sistema a fibre ottiche integrato (FOM: Fibre Optic Museum) che illumina l'oggetto irradiato senza surriscaldarlo. A completamento del sistema, numerosi accessori e una vasta gamma di illuminatori soddisfano le molteplici necessità di illuminazione con la fibra ottica.

Ogni spazio museale richiede un'ampia varietà di illuminazioni, con luci calde, fredde, di ambiente o invisibili che sappiano esaltare ogni opera senza essere invasive. La miniaturizzazione dei riflettori è uno degli aspetti che consentono alle tecnologie LED una grande flessibilità di applicazione. Le grandi sale espositive del Museo così come i piccoli reperti conservati in teca, potranno essere

illuminati senza che la sorgente luminosa sia visibile. Una delle sfide della contemporaneità è il rispetto dell'ambiente: anche i musei desiderano operare secondo un'etica della sostenibilità e mettere in atto pratiche virtuose che incidano positivamente sulla collettività. La progettazione del Museo si avvarrà dell'utilizzo dei LED, una tecnologia che rispetta l'ambiente, caratterizzata da bassi costi di smaltimento (grazie all'assenza di mercurio e cadmio) e capace di contribuire alla realizzazione di una politica di gestione ecosostenibile dei musei.

