



COSTRUIAMO INSIEME IL FUTURO

Per un museo vivente a Classe

«Bisogna tenere conto del fatto che le sale e gli oggetti d'arte non sono che un contenitore il cui contenuto è costituito dai visitatori: è il contenuto che distingue un museo da una collezione privata. Un museo è come il polmone di una grande città: la folla affluisce ogni domenica nel museo come il sangue, e ne esce purificata e fresca. I quadri non sono altro che superfici morte, ed è nella folla che si producono i giochi, le esplosioni, i riverberi di luce descritti tecnicamente dai critici autorizzati». (Georges Bataille, Musée, «Documents», 5, 1930)

Nel 1930 Georges Bataille così affermava provocatoriamente la basilare verità che il museo è il suo pubblico. Fin dalle sue prime rappresentazioni, l'iconografia del museo è quella di uno spazio abitato, dove il pubblico è una componente essenziale della sua estetica.

La nuova costituzione del Museo Archeologico di Classe porta a riflettere, su questo aspetto centrale del ruolo educativo del patrimonio per la comunità civica di riferimento e per i fruitori tutti: la "vita" esterna potrà entrare all'interno della vecchia fabbrica, trasformandola in un polo di aggregazione e conoscenza, un museo vivente.

La sede nell'antico zuccherificio recuperato è emblematica, per il suo rapporto con le vicende produttive e sociali del luogo e per far parte di un territorio ricco di testimonianze storiche: un vero e proprio Caposaldo ai margini del Parco Archeologico di Classe.

L'idea di museo che pone il pubblico e non le discipline al centro della propria missione, è alla base del nuovo progetto, a partire dal suo rapporto con il luogo: un museo concepito come parte del territorio e di quella identità che racconta.

L'articolazione della struttura del racconto della Storia e archeologia di Ravenna e del suo territorio in Punti nodali e Temi, permetterà, nello stretto rapporto tra progetto scientifico e progetto allestitivo, fin dal primo atto della sua apertura, di intrecciare nella sua ampia struttura espositiva al criterio cronologico quello tematico.

Conseguenza diretta di questi principi esposti è il tipo di allestimento proposto per il primo piano dell'edificio. La fase attuale dei lavori di allestimento interesserà solo il primo (circa mq 2300 utili calpestabili) dei tre piani espositivi previsti a Museo ultimato.

Si presenta un'idea di allestimento flessibile e modificabile nel tempo che all'interno del fitto disegno strutturale dello spazio espositivo, si sviluppa intorno a telai e piani, i portali e le isole del racconto, che raccolgono elementi espositivi modulari componibili che saranno poi definiti a seguito del comune lavoro da sviluppare con i curatori del museo nella determinazione dei materiali archeologici in mostra. Portali e basamenti bassi in ferro saranno gli elementi connettivi che inglobano e interpretano lo spazio architettonico: la colonna diventa il fulcro intorno al quale ruota il principio espositivo, così come è

avvenuto per il restauro conservativo; si adatta e interpreta la spazialità del luogo. Le lunghe gallerie accoglieranno i portali variamente ruotati; la libertà degli spazi aperti sarà confermata dalla presenza di basamenti intorno ai quali il pubblico potrà liberamente muoversi.

In fasi successive della vita del Museo l'interno dei portali e dei piani potrà variare nella composizione a seconda dei contenuti da esporre. Anche la posizione stessa dei portali metallici potrà ruotare in una angolazione diversa creando nel tempo ambiti e articolazioni nuove dello spazio museale. Si propone perciò più che una soluzione definitiva un sistema di componenti, intesi quasi come una scatola di montaggio che permetterà anche nel tempo, con la crescita delle conoscenze e delle acquisizioni, di riorganizzare l'esposizione senza stravolgere il principio fondante dell'allestimento. Saranno quindi i materiali esposti a disegnare l'immagine finale dell'allestimento.

Il ruolo educativo del museo è confermato dalla presenza fin dalla prima apertura di una, se pur limitata, area didattica. L'attenzione alla presenza del visitatore bambino sarà marcata, lungo il percorso espositivo, dalla segnalazione anche grafica di approfondimenti didascalici dedicati.

Ampi spazi, valorizzazione delle doppie e triple altezze arricchite dalla presenza di teli grafici di grandi dimensioni e proiezioni dall'alto; con servizi al pubblico ampi ed ospitali dove l'apporto tecnologico alla comunicazione possa fornire semplici suggestioni e informazioni di dettaglio.

Particolare attenzione sarà posta al rapporto tra materiali esposti apparati illuminotecnici e supporti multimediali.

La valorizzazione del nuovo spazio museale di Classe si fonda su due concetti che, in sé, propongono i valori chiave dell'intervento: *Recupero* e *Attualizzazione*.

Il visitatore del museo dovrà avere la sensazione di trovarsi all'interno di una grande macchina, una fabbrica di cultura, un trasmettitore di informazioni multimediali, un amplificatore di sollecitazioni emotive.

Questa premessa condiziona ogni singolo componente della comunicazione interna al Museo.

A ribadire l'idea di meccanicità vi è l'uso prevalente del ferro trattato al naturale con la semplice ceratura, non solo come materiale per l'allestimento, ma anche come supporto per i pannelli grafici e informativi.

Così come per gli arredi fissi anche gli apparati comunicativi interpretano gli stessi principi espositivi proposti, garantendo anche lo stesso principio di componibilità e aggiornabilità del sistema. Con la scelta di un linguaggio visivo chiaro e stimolante, gli apparati didattici affiancheranno il visitatore sin dalla sua entrata al museo, rendendo la comprensione del racconto scientifico piacevole, naturale e immediata.

L'utilizzo della tecnologia non è proposta in forme fini a se stesse di sola spettacolarizzazione ma come apporto al visitatore, determinante per la comprensione della storia. Accanto alle tecnologie informatiche e visive con schermi e proiezioni si propongono anche sistemi più tradizionali di percezione come plastici e modelli. Sarà infatti importante costruire gli apparati facendo uso di tutti i migliori strumenti comunicativi adattandoli ad ogni possibile fruitore del museo vivente dal bambino al turista distratto, allo specialista: l'ambizione e la scommessa che la storia possa essere per ognuno uno stimolo alla conoscenza del territorio ravennate.