il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

Sedurre a tutti i costi

Il museo ha smesso di essere un sancta sanctorum destinato quasi esclusivamente a pochi specialisti e cultori dell'arte. Se negli anni cinquanta era sufficiente una piccola didascalia a commento dell'opera, oggi non bastano neanche i pannelli dettagliati. Imperativo è attrarre il visitatore, sedurlo, precipitarlo nel vortice della multimedialità tanto à la page quanto fatua. Il confine fra attrazione e mostra tende sempre più a scomparire. I musei hanno fame di pubblico. Ne discendono esigenze di allestimento spesso contrastanti, stante l'estrema eterogeneità degli utenti. Come tentare di strappare consumatori agli ipermercati, meta predestinata da chi non ne ha, dirottandoli in ambiti culturali senza scadere nelle mostre blockbuster e, allo stesso tempo, avere la possibilità di offrire una visita degna di codesto nome a un ospite più accorto? Questi e altri sono forse i quesiti che si sono posti i progettisti del museo inaugurato a Palazzo Pepoli.
A ora, il risultato ottenuto è quello di un notevole impatto mediatico, ottimo per l'immediato: ma più in là? Calato il clangore, che cosa resterà nella gestione diaria?
Il lavoro è buono e il mestiere traspare ovunque, anche senza farsi condizionare dal fatto che gli autori sono professionisti di vaglia. Le strutture delle teche, raffinate e minimali, forse ispirate agli arredi di Mario Asnago e Claudio Vender, probabilmente sono da classificare fra le cose più riuscite. La qualità tecnica dell'esecuzione degli artefatti è indiscutibilmente molto alta, le soluzioni adottate sono incantevoli perché sovente celate ai più. Le grafiche sono facilmente leggibili e di fattura eccellente. Illuminazione e retroilluminazione, moderne ed efficaci, quasi impercettibili nelle fonti, rendono corrette temperature di colore. Le copie di reperti sono piuttosto ben fatte. Eppure l'aria che si respira è più da ricercato nodo informativo che da museo dei musei, forse con reali rischi di rapida obsolescenza. Un'esposizione da oltre trenta stanze: tante. A ognuna è affidato il compito di mostrare sinteticamente aspetti precisi della città, una circostanza storica, una curiosità tecnica. La scansione cronologica adottata procede anche per contrasto mostrando arditamente au pair antico e contemporaneo, accostando elementi originali (peraltro piuttosto scarsi) e copie, purtroppo non sufficientemente segnalate, di cui spesso non è comunicato nemmeno il rimando all'omologo autentico. Ricostruzioni di ambienti, a volte, come nella sala che ospita le tombe della necropoli etrusca, inducono a pensare più a un'attrazione da parco dei divertimenti a tema piuttosto che a una ricomposizione scientifica. Sembra più convincente lo strumentario semplice ed efficace di

trucchi da scenografia teatrale, come nel caso degli specchi che raddoppiano la dimensione della via Emilia ricostruita. Le grandi dimensioni degli espositori consentono una costante sineddoche, collage in una sorta d'ipertesto tridimensionale: un piccolo reperto originale protetto dal vetro è tassello di partenza per un grande assemblaggio. Il modulo di base si ripete con varianti coerenti, tuttavia gli ambienti di palazzo ne escono talvolta costretti, di dimensioni troppo anguste rispetto alle teche che ospitano, rendendo a volte disagevole la visione che non permette di apprezzare l'insieme.
A sorpresa, e molto opportunamente, lungo il percorso non è stimolata solo la vista: nella stanza dedicata al Concilio tridentino (trasferito a Bologna nel 1547), ad esempio, si cammina respirando l'acre odore d'incenso degli ambienti chiesastici. L'impianto audio, complementare a tante aree dell'esposizione, contestualizza in maniera non invasiva il percorso.
Si possono saggiare qui e là abbozzi d'interattività poco convincenti, come nel caso di un tappeto virtuale che permette di compiere una passeggiata simulata su diverse pavimentazioni storiche, accompagnati da notizie di cronaca in aggiornamento continuo tramite i siti della stampa quotidiana locale. Forse un'applicazione che avesse tratteggiato più incisivamente un paesaggio informativo complesso e in continua evoluzione sarebbe stata più utile di quella che somiglia troppo a una semplice boutade tecnologica.
Va meglio nell'oscurità della semplice città delle acque: un reticolo di fili bianchi ricrea degli ambienti voltati a sfondo scuro moltiplicati a dismisura da specchi. Il visitatore s'immerge nei sotterranei della città illuminata da lampade di Wood, effetto molto particolare, e cammina a contatto con una sorta di velo acqueo pensato e proiettato per interagire all'incedere dei passi, mentre in sottofondo una voce illustra la storia del sistema idraulico felsineo.
Nel teatro virtuale, pensato per la proiezione di un corto d'animazione in 3D destinato all'edutainment, forse sarebbe stato meglio spendere un qualché di più in tecnologia, utilizzando i nuovi schermi autostereoscopici a vantaggio della praticità ed economia di gestione.
Guadagnata l'uscita, il portone di Palazzo Pepoli diventa entrata della città in cui si disveleranno tante altre storie e geografie che un'altra Bologna, finalmente vera, cela in sè.

Autore

silvia_andreatta_e_gabriele_toneguzzi