

# Ministero della Cultura

DIREZIONE REGIONALE MUSEI EMILIA-ROMAGNA

via delle Belle Arti n. 56 - 40126 Bologna (BO)

Dott.ssa Architetta Denise Tamborrino

Dott.ssa Archeologa Federica Timossi

Dott.ssa Antropologa Patrizia Cirino

## MUSEO ETRUSCO POMPEO ARIA E AREA ARCHEOLOGICA DI KAIUNA. D.M.4 giugno 2019

Progetto di Allestimento dell'ala meridionale  
progettazione architettonica esecutiva,  
direzione operativa e coordinamento della sicurezza  
in fase di progettazione ed esecuzione

CUP F65C19001540001

### PROGETTO DEFINITIVO / ESECUTIVO

Oggetto:

**RELAZIONE GENERALE - (BOZZA)**

Elaborato N.

**00**

Progettista:

**Arch.  
Fabio Fornasari**

via Gorizia n° 25 - 40131 Bologna (BO)  
tel. 335 5229468  
e-mail fabiofornasari@gmail.com

Scala:

1:100

Collaboratori:

**Architetto Fabrizio Cocchi  
Ingegnere strutturista Andrea Bugamelli  
Geologo Domenico Beltrame**

Data:

00 Agosto 2023

Responsabile Unico del Procedimento:

**Dott.ssa Architetta Denise Tamborrino**

## **PREMESSA MOTIVAZIONALE**

La presente relazione ha il principale scopo di guidare al senso del lavoro che si andrà a eseguire attraverso la gara in oggetto. Si andranno a trasmettere, dunque, una serie di motivazioni che stanno all'origine di questa progettazione al fine di far comprendere gli obiettivi di natura culturale che non si limitano alla conoscenza della storia dell'umanità intesa come studio e ricerca intorno al passato, ma anche come questa cultura attraverso le sue rappresentazioni, le sue tracce materiali, possa ancora vivere, vissuta in un contemporaneo che ha pensieri, abitudini molto differenti ma in cui la volontà di conoscenza, studio e ricerca di alto profilo è forte.

Il compito di questo lavoro riguarda proprio la possibilità di tenere insieme la ricerca alta non dimenticando le curiosità, non tradendo la volontà di sapere che ci accomuna.

Da una parte il progetto si è posto alcuni obiettivi di natura storico artistica e archeologica, lavorando su concetti museologici, relativi al significato stesso di museo all'interno della storia dei musei nel mondo. Molto importante però è stato anche porre la ricerca in relazione all'intera area archeologica che occupa il Museo Etrusco Pomper Aria, tenendo conto del territorio, del paesaggio, dell'abitato di Marzabotto e i suoi abitanti.

Una peculiarità di questo spazio è quella di mostrare una collezione che non è frutto di acquisizioni ma che è, invece, il risultato di una raccolta, di un gesto che ci porta indietro nella nostra storia umana: raccogliere, conservare, proteggere, mostrare con orgoglio agli altri.

Il museo è quindi l'antiquarium che racchiude il lungo lavoro di ricerca nella terra, per recuperare le impronte di una civiltà passata, di un popolo che non esiste più, nella consapevolezza dell'identità etrusca che sopravvive tra le righe del territorio.

Sono almeno tre le parole chiave sulle quali si costruisce il progetto:

- archeologia: passato vivo;
- contemporaneo: in relazione con gli altri;

- inclusione: guardare con gli altri.

## #ARCHEOLOGIA: PASSATO VIVO

Non si può non partire che da questa parola, e la sua importanza si motiva legandosi alle azioni, ai pensieri, all'aspetto materiale stesso da cui è caratterizzata.

Senza dubbio, la ricerca archeologica può essere considerata una metafora efficace per interpretare le tracce che l'ambiente in cui viviamo lascia dentro di noi, oltre a fornire una comprensione del contesto stesso.

- **conservare e proteggere** il patrimonio culturale. Gli scavi archeologici permettono di recuperare e preservare oggetti, strutture e luoghi che altrimenti potrebbero essere distrutti o persi nel corso del tempo. L'archeologia aiuta a preservare la memoria delle civiltà passate e a tramandare il patrimonio culturale alle generazioni future.
- **comprendere** la storia e l'evoluzione umana. Attraverso le scoperte archeologiche, possiamo ricostruire le modalità di vita delle civiltà antiche, le loro pratiche culturali, sociali, religiose ed economiche. Questo ci aiuta a comprendere meglio le nostre origini e a tracciare il percorso dell'umanità nel corso dei secoli.
- **contribuire** alla ricerca scientifica in quanto è una disciplina che richiede un approccio rigoroso e metodologico. Gli archeologi utilizzano metodi scientifici per condurre le loro ricerche, tra cui scavi, analisi dei reperti, datazione al radiocarbonio e altre tecniche avanzate. Le scoperte archeologiche forniscono importanti dati e prove che possono essere utilizzati per testare teorie e ipotesi sul passato umano.
- **promuove** il dialogo culturale tra diverse comunità e nazioni. Gli scavi archeologici spesso coinvolgono squadre internazionali composte da esperti provenienti da diverse parti del mondo. Questa collaborazione promuove la comprensione reciproca e il rispetto delle diverse culture, contribuendo alla costruzione di un dialogo globale.

## #CONTEMPORANEO: IN RELAZIONE CON GLI ALTRI

C'è un ultimo aspetto legato alla disciplina archeologica che desideriamo evidenziare e collocare nella categoria "contemporaneo". Riguarda il dialogo tra la parola "identità" e "diversità" e tra "restanza" e "migrazione", concetti messi in relazione ai residenti del luogo e al turismo culturale e ambientale che qui si sviluppa.

Riguarda, in altre parole la curiosità, il desiderio di esplorare l'alterità in viaggio, a partire dalla più breve gita di piacere per arrivare al viaggio di iniziazione.

La ricerca archeologica, infatti, lavora nella relazione tra identità e diversità culturale: gli studi archeologici contribuiscono alla preservazione dell'identità e della diversità culturale delle comunità in relazione a un contesto, un territorio che non è falsificabile.

Attraverso la scoperta e l'interpretazione dei reperti archeologici, si possono riscoprire tradizioni, rituali e pratiche culturali che altrimenti potrebbero essere andati perduti nel tempo. Ciò aiuta a valorizzare e proteggere la diversità culturale a livello globale a partire dal livello locale.

Complessivamente, l'archeologia è fondamentale per comprendere la nostra storia, preservare il nostro patrimonio culturale e promuovere la comprensione del significato della parola cultura. Ci fa capire cosa significa abitare un luogo, percepirci abitanti di un luogo considerando un tempo di vita lungo, un tempo profondo.

Grazie all'archeologia comprendiamo come i luoghi possono essere stati qualcosa di molto differente da come noi li viviamo ora e che ciò potrà ancora accadere.

Quindi non è interessante solo per il turismo culturale, per azioni turistiche popolari che contribuiscono all'economia locale ma anche per un turismo legato al tempo, alla comprensione della vita profonda, radicata nello spazio, intesa come ricchezza di possibilità differenti.

Il turismo culturale basato sull'archeologia può generare opportunità di lavoro e promuovere lo sviluppo sostenibile delle comunità circostanti i siti archeologici, ma non solo. È anche occasione per creare dialogo, osservazione e conoscenza in chi abita un territorio e in chi lo attraversa. È quindi importante gestire in modo responsabile il turismo per preservare non solo l'integrità dei siti stessi ma anche la vita delle persone che abitano il territorio nella contemporaneità o in chi attraversa il territorio, creare un dialogo e dare un ruolo anche a chi abita nella contemporaneità.

Credo sia importante richiamare alcuni concetti dall'antropologia contemporanea per mettere in evidenza cosa siamo oggi, per creare una fotografia del vivere contemporaneo che può identificarci nelle varie diversità che insieme manifestiamo. Questo passaggio è importante per introdurre la terza parola chiave.

## **#INCLUSIONE (#FARE INSIEME): GUARDARE CON GLI ALTRI**

Questa terza parola farà comprendere ancora meglio perché sia importante che il progetto venga compreso da chi lo svilupperà, lo renderà concreto proprio a partire dalle prossime righe.

In "Making", Tim Ingold esplora il concetto di "fare" e l'importanza dell'azione pratica e della creatività nell'esperienza umana. L'autore critica l'idea che l'essere umano sia principalmente un pensatore e un progettista, sostenendo invece che l'essere umano è un agente, un "fa-cose" che si impegna in una molteplicità di attività pratiche nel contesto del mondo.

Ingold propone una visione dell'agire umano come un processo continuo di "fare insieme", in cui le persone sono coinvolte in un flusso di azione e movimento, in relazione all'ambiente e agli altri esseri viventi.

L'autore sottolinea l'importanza della conoscenza incarnata, dell'abilità e della maestria, piuttosto che della conoscenza astratta e concettuale.

Secondo Ingold, l'esperienza umana è intrecciata con il mondo naturale e culturale, e le pratiche creative, come l'arte, l'architettura e l'artigianato, sono manifestazioni di questa connessione. Egli sostiene che la creazione di oggetti e di opere d'arte non è separata dall'ambiente circostante, ma piuttosto una forma di partecipazione e di dialogo con il mondo.

Con questo progetto si intende dare valore e corpo a una pratica già in corso che riguarda un invito a riconsiderare il modo in cui concepiamo l'azione umana, mettendo in primo piano l'importanza delle pratiche creative e della conoscenza incarnata nel nostro modo di esistere e di relazionarci con il mondo, passato, presente e futuro.

Inclusione quindi è il naturale modo di intendere all'interno di un'area speciale, da non intendersi più come separato da un contesto ma piuttosto integrato da e nel contesto, che vive di energie che arrivano dal passato ma che nel contempo sono abitate dalle nuove energie rappresentate dall'attuale presidenza museale.

Inclusione è una parola che segnala un cambio di paradigma non ancora colto da molti che la confondono con la parola integrazione. Inclusione si relazione con l'eterogeneità della vita, delle relazioni, degli scambi fisici e simbolici tra le persone. Inclusione è una relazione di reciprocità che si instaura tra tutte le forme di vita nel momento in cui c'è una reciproca consapevolezza della diversità. Anche questa parola si traduce in azioni, comportamenti e oggetti che popolano spazi. Obiettivo di questo progetto è fare in maniera che l'inclusione sia suggerita attraverso lo spazio, la sua architettura e più in generale tutta la sua organizzazione.

## **OBIETTIVO: ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE PER TUTTE, TUTTI E TUTT\***

L'espressione "per tutti e tutte" è la possibilità di verbalizzare una attenzione inclusiva, di riferirsi a un gruppo di persone, sottolineando che qualcosa è destinato a essere accessibile, disponibile o applicabile a tutte le persone, indipendentemente dal genere. Alcuni preferiscono dire tutt\* con l'asterisco o con la schwa, la ə, un carattere che ha un suono proprio ma che ancora i lettori per l'accessibilità faticano a comprendere.

In molte lingue, incluso l'italiano, le forme grammaticali al plurale possono essere maschili o femminili. Tuttavia, spesso si utilizza una forma maschile per riferirsi a un gruppo di persone in modo generale. Ciò può escludere o non dare sufficiente visibilità a chi si riconosce nel genere femminile o ad altri generi che non sono specificamente menzionati. L'utilizzo dell'espressione "per tutti, tutte e tutt\*" è un tentativo di superare questa mancanza di inclusività, assicurando che sia chiaramente incluso sia il genere maschile che quello femminile che qualsiasi altra assenza o presenza di voler appartenere a un genere.

È questa una dichiarazione di appartenenza di un museo al suo tempo.

È ormai fondamentale promuovere l'uguaglianza dei generi e riconoscere che tutte le persone devono essere considerate ugualmente in tutte le sfere della vita sociale, politica ed economica e quindi museale, sia dal punto di vista di chi fruisce, sia da quelli di chi lavora all'interno del museo e del parco archeologico. Questa formulazione inclusiva è stata adottata per sottolineare che le opportunità, i diritti e le risorse dovrebbero essere accessibili a tutti i membri della società, indipendentemente dal genere.

## **NARRATIVE, GRAMMATICA DELL'INCLUSIONE**

Alla contemporaneità appartengono anche le narrative e le grammatiche dell'inclusione culturale e sociale.

Queste si riferiscono ai modi in cui le storie e le strutture linguistiche possono essere utilizzate per promuovere l'inclusione sociale, affrontare le disuguaglianze e favorire la partecipazione di tutti i membri della società. Nel nostro caso ci interessa parlare anche del multilinguismo.

Le narrative dell'inclusione sociale si concentrano sul racconto di esperienze e punti di vista di persone impegnate in un contesto. Queste narrative cercano di rompere gli stereotipi, di sfidare i pregiudizi e di dare voce a tutte le persone. Le grammatiche dell'inclusione sociale si riferiscono alla scelta del linguaggio e alla struttura delle frasi per promuovere un'equa rappresentazione di tutti i gruppi e per evitare l'uso di linguaggio discriminatorio o escludente.

Le grammatiche dell'inclusione sociale pongono l'attenzione sulla sensibilità linguistica e sulla consapevolezza delle implicazioni che certe parole o costruzioni linguistiche possono avere sulle persone.

Attraverso l'utilizzo consapevole delle narrative e delle grammatiche dell'inclusione sociale, si cerca di creare un contesto linguistico e narrativo che valorizzi la diversità, promuova l'uguaglianza di opportunità e incoraggi la partecipazione di tutte le persone alla vita del museo. Ciò contribuisce a costruire una cultura inclusiva in cui ogni individuo si sente riconosciuto, rispettato e considerato come parte integrante del tessuto sociale.

## **CODICI, LINGUE E LINGUAGGI DELL'INCLUSIONE**

Il progetto dell'inclusione e dell'accessibilità passa attraverso l'impiego di codici, lingue e linguaggi che rendono reali quelle intenzioni che altrimenti restano lingua morta.

Pertanto, nel contesto del nuovo allestimento museale oggetto di questa gara, i concetti stessi, mantenendo intatti i loro significati scientifici completi, saranno esposti, narrati e presentati in modi diversi al fine di consentire al visitatore di comprenderli nella modalità che preferisce.

Il braille e la Lingua dei Segni Italiana (LIS), sono due forme di linguaggio utilizzate da persone con specifiche esigenze di comunicazione.

Il codice di lettura e scrittura tattile noto come braille viene utilizzato a questi fini dalle persone non vedenti o ipovedenti. Questo sistema è stato inventato dal francese Louis Braille nel XIX secolo. Il braille si basa su un insieme di punti tattili organizzati in celle, in cui ogni cella può contenere fino a sei punti. I punti vengono interpretati attraverso il senso del tatto, consentendo alle persone con disabilità visiva di leggere il testo braille utilizzando le dita. Questo sistema permette alle persone non vedenti di accedere alle informazioni e di comunicare in modo indipendente, consentendo loro di interagire con gli altri attraverso codici condivisi.

La Lingua dei Segni Italiana (LIS) è la lingua utilizzata dalla comunità sorda italiana. È una lingua visuale-gestuale, con la sua grammatica e sintassi specifiche. La LIS utilizza le mani, i movimenti del corpo e le espressioni facciali per comunicare. La lingua dei segni non è una semplice traduzione delle parole della lingua orale, ma è un sistema linguistico a sé stante. Ha una struttura grammaticale e sintattica propria, che differisce dalla lingua italiana parlata. La LIS è riconosciuta in Italia come una lingua ufficiale a tutti gli effetti.

Sia il braille che la Lingua Italiana dei Segni svolgono un ruolo fondamentale nel favorire l'accessibilità e la partecipazione delle persone con specifiche disabilità visive o uditive alla società in generale e alla visita museale del Museo e del parco. Consentono loro di comunicare, apprendere, accedere all'informazione e partecipare attivamente alla visita non all'interno di visite specialistiche ma nello stesso spazio e tempo condiviso. È quindi chiaro quanto siano importanti queste forme di linguaggio per garantire l'inclusione e il pieno coinvolgimento di tutte le persone nelle esperienze di visita.

## IL SITO ARCHEOLOGICO KAINUA

I siti archeologici pongono a chiunque delle domande e la prima riguarda la vita che non vediamo più e mai più vedremo. I siti archeologici ci mettono in connessione diretta con le tracce fisiche e materiali delle civiltà antiche. Ci permettono di toccare, vedere e, come nel caso di Kainua, camminare sullo stesso terreno che un tempo era popolato da persone che hanno lasciato un'impronta indelebile sulla storia per mezzo delle fondazioni a vista delle case della città, delle vestigia dell'acropoli e delle sepolture che appartengono alla necropoli. Se ancora sono visibili la conformazione del terreno, l'altipiano, la chiostra di montagne intorno, il fiume che scorre e la vita della selva, ciò che manca però è l'etrusco e tutti i popoli coevi che si sono relazionati con la civiltà Rasna.

Il parco archeologico di Kainua e il suo museo non intendono però costruire alcuna ambiguità intorno a quel velo di mistero che di cui è circondata la civiltà etrusca. Molti siti archeologici vengono già raccontati in questi termini.

Le rovine antiche sono spesso utilizzate per fini meramente commerciali, così da sollevare domande sulle antiche civiltà, sul come abbiano costruito le strutture monumentali senza l'uso delle moderne tecnologie. L'archeologia, infatti, è un campo in continua evoluzione, e ogni nuova scoperta può portare a una migliore comprensione delle civiltà passate e da oltre un secolo anche le dinamiche e le sorti del popolo Rasna sono ormai note.

La vera meraviglia di Kainua però è la sua collocazione paesaggistica. Si colloca, infatti, su un altipiano che per secoli è stato abbandonato dagli abitanti che si sono poi stanziati poco più a nord, lasciando il terreno al destino agricolo fino alla metà dell'Ottocento.

Questa collocazione prossima ma non sovrapposta ha permesso a Kainua di essere la città etrusca che si può vedere ancora oggi estensivamente nel suo impianto originario, che si ripercorre lungo le antiche strade, fra le fondamenta dei suoi edifici, in uno degli ambienti naturali più aperti e suggestivi negli immediati dintorni di Bologna.

Non è come Pompei, una città che è stata ricoperta di una materia incandescente che l'ha consumata e protetta nello stesso momento, ma è una città che è risorta dalle fondamenta di un campo agricolo e che si è fatta scoprire metro dopo metro sotto, processo ancora in evoluzione grazie al lavoro di scavo che da oltre un secolo porta ancora alla luce oggetti, reperti che rivelano nuovi significati per la stessa città.

I primi scavi di Marzabotto risalgono ad oltre un secolo fa, momento in cui munifici mecenati, Giuseppe e Pompeo Aria, potevano in questo tranquillo angolo provinciale, dedicarsi a mettere in luce i resti della città e della necropoli, a formare il museo.

L'Italia si era appena unita e, di conseguenza, la scienza archeologica si era volta a ricercare le civiltà degli antichi popoli italici e proprio in zone come quelle del bolognese dava atto alle sue prime prove valide, aspetto non certo secondario della vivace e feconda attività culturale della generazione risorgimentale.

## **CARATTERISTICHE ESSENZIALI. Natura giuridico-istituzionale**

Il Museo Nazionale Etrusco di Marzabotto e l'annessa area archeologica sono di proprietà statale e sono entrati a far parte del demanio culturale inalienabile dello Stato con Regio Decreto del 19 aprile 1934 n. 812. Sono destinati alla pubblica fruizione ed espletano un servizio pubblico, senza scopo di lucro. I resti monumentali presenti nell'area archeologica e i reperti presenti in museo e nei depositi sono beni culturali pubblici di proprietà statale.

Museo e area archeologica di Marzabotto fanno parte della Direzione Regionale Musei dell'Emilia Romagna, che è organo periferico del Ministero della Cultura (MiC). Tutta la gestione economica e del personale spetta alla DRM-ERO come da ordinamento del MiBACT.

## **INQUADRAMENTO DELL'AREA ARCHEOLOGICA: collocazione, composizione**

L'area archeologica di Marzabotto è situata nella regione dell'Emilia-Romagna, in Italia, e rappresenta uno dei siti più importanti per lo studio della civiltà etrusca e celtica nell'antica regione dell'Appennino settentrionale.

Marzabotto fu un'antica città etrusca chiamata "Kainua" e successivamente fu abitata dalla popolazione celtica dei Galli Boi. L'area archeologica di Marzabotto si estende su una vasta superficie di circa quaranta ettari e include i resti di insediamenti urbani, strade, abitazioni, tombe, necropoli e altre strutture che risalgono a un periodo compreso tra il V secolo a.C. e il III secolo d.C.

I resti dell'antica città etrusca di Kainua testimoniano l'organizzazione urbanistica tipica delle città etrusche, con strade ortogonali e isolati di case. Le abitazioni erano costruite con mattoni di argilla cruda e dotate di cortili interni. L'area archeologica mostra anche i resti di templi, tra cui il Tempio A, dedicato alla dea etrusca Menerva, e il Tempio B, dedicato alla dea Feronia.

Un'altra importante caratteristica dell'area di Marzabotto è la presenza di una vasta necropoli, dove sono state rinvenute numerose tombe etrusche e celtiche. Le tombe erano costruite principalmente in pietra e contenevano oggetti funerari, tra cui ceramica, gioielli e armi, che hanno fornito importanti informazioni sulla cultura e sulle pratiche funerarie dell'epoca, oggi collezionate ed esposte nelle sale del museo adiacente.

Kainua era una città fortificata, con un sistema di mura e porte d'accesso per proteggere la comunità dagli attacchi esterni. Era situata in una posizione strategica lungo le vie commerciali e di comunicazione dell'epoca che legavano il nord al sud.

Le evidenze archeologiche di Kainua includono le rovine delle abitazioni, delle strade, dei templi e delle necropoli. I resti delle case mostrano l'organizzazione urbanistica tipica delle città etrusche, con strade ortogonali e isolati costituiti da abitazioni.

Oltretutto, Kainua era anche caratterizzata da importanti luoghi di culto.

Uno dei principali templi dell'acropoli era dedicato alla dea etrusca Menerva (Minerva nella mitologia romana). Questo tempio, il già precedentemente citato come Tempio A, era un importante centro religioso per la comunità.

Kainua è il nome che portava questa antica città etrusca.

Kainua è il nome che ancora questa città conserva, abitata dal personale che lo mantiene in essere, che se ne prende cura. Oltre agli addetti ai lavori, ad abitarla è poi il suo pubblico, che la visita e che, camminando per i suoi spazi, immerso nel paesaggio fragile dell'Appennino emiliano composto da montagne solcate dai profondi calanchi, la fanno rivivere.

## **IL CONTESTO ARCHEOLOGICO NEL TERRITORIO. Approfondimento storico**

Il museo è nato allo scopo di raccogliere e ordinare la grande quantità di reperti archeologici provenienti dagli scavi della città etrusca di Marzabotto, che almeno fra fine VI e metà IV secolo a.C. caratterizzò il pianoro di Misano e l'altura di Misanello.

In assenza di notizie degli autori greci e latini si ignora lo stesso nome di questo centro, la cui importanza emerge per altro evidente dalla ricca documentazione archeologica; recentemente, tuttavia, la scoperta di un'iscrizione sotto una ciotola rituale in bucchero ha consentito di riconoscere in questa città l'etrusca Kainua, il cui significato potrebbe essere "città nuova".

Rinvenimenti di resti murari e reperti di vario tipo risalgono alla fine del XVIII secolo, ma le prime scoperte significative si avranno solo alcuni decenni più tardi,

in occasione dei lavori per la sistemazione a parco dell'area attorno alla villa, entrata a far parte delle proprietà della famiglia dei conti Aria nel 1831.

Ai primi ritrovamenti monumentali, soprattutto sull'Acropoli, fecero seguito solo dal 1862 in poi scavi archeologici sistematici, che portarono alla messa in luce delle due necropoli e di ampie zone dell'abitato. Data l'eccezionale importanza del sito, si avvicendarono nella direzione degli scavi e nello studio dei resti archeologici tutti i più insigni studiosi del tempo, da Giuseppe Gozzadini, che per primo ne affrontò le problematiche archeologiche, a Gaetano Chierici, che ne dette per primo la corretta interpretazione di città, ad Edoardo Brizio, le cui indagini furono volte soprattutto ad acquisire una pianta della città. È a quest'ultimo che si deve la prima sistemazione della collezione ospitata nella Villa Aria, inaugurata nel 1886 con la relativa guida. Con il 1890 si interrompe questa prima fase di indagini che riprenderanno solo nel dopoguerra.

Nel 1933, grazie ad una preziosa opera di mediazione da parte dell'allora Soprintendente Salvatore Aurigemma, l'area archeologica con le relative collezioni furono cedute dal proprietario Rodolfo Branca Aria allo Stato, ma l'avvento della guerra impedì la realizzazione del progetto del nuovo museo. Solo una parte dei materiali fu esposta in un edificio preesistente, nella parte orientale dell'area archeologica.

A seguito di un bombardamento nel 1944 e dell'incendio che ne conseguì, gran parte dei materiali esposti subì danni irreparabili.

Le ricerche nell'area ripresero solo nel 1949, ad opera del Soprintendente Paolo Enrico Aria, che iniziò lo scavo in un nuovo settore dell'area urbana e in quello stesso anno provvide anche a raccogliere i materiali superstiti in un piccolo museo. Nel 1957 gli subentrò nella carica Guido Achille Mansuelli, che riorganizzò e ampliò il museo, inaugurato nel 1958, ed ebbe là responsabilità degli scavi in concessione alle Università di Pavia e Bologna.

Gino Vinicio Gentili, Soprintendente fra il 1963 e il 1979, intraprese gli scavi in particolare in alcuni settori produttivi della città (fonderia e fornace) e fu referente degli scavi in concessione della Scuola Francese di Roma tra 1971 e 1976. Nel 1979, con un contributo della Provincia di Bologna, fu realizzata e inaugurata, a cura del Dipartimento di Archeologia dell'Università degli Studi di Bologna, una nuova ala del museo (sala III), destinata ad accogliere le testimonianze degli scavi più recenti operati nella città dalla Soprintendenza e dai diversi concessionari.

Dal 1988 sono riprese in modo sistematico le indagini nell'area archeologica che a tutt'oggi sono condotte ad opera essenzialmente della Soprintendenza e del Dipartimento di Archeologia dell'Università di Bologna, con un contributo

sostanziale, dato in questi ultimi anni, anche dall'università di Regensburg. In particolare è stato istituito nel 2005 un Comitato per la valorizzazione della Città etrusca di Marzabotto che vede Soprintendenza (nelle persone del Soprintendente, del Direttore del Museo e del Funzionario archeologo responsabile dell'età del Ferro) e Dipartimento di Archeologia (nelle persone di Giuseppe Sassatelli, Professore di Etruscologia e di Anna Maria Brizzolara ed Elisabetta Govi, docenti presso lo stesso Ateneo) direttamente impegnati nella progettazione del nuovo percorso espositivo del Museo.

Nel 2001 il Museo è stato inserito nel progetto europeo Museums riguardante l'eco sostenibilità delle nuove strutture museali, grazie al quale si è potuto avere un cospicuo contributo finalizzato all'ampliamento, recupero e riqualificazione ambientale dell'edificio. La realizzazione della nuova ala del museo, attualmente in fase di ultimazione, è stata sostenuta da un Finanziamento delle Fondazione Cassa di Risparmio in Bologna.

## IMPORTANZA ARCHEOLOGICA DEL SITO

La vicenda della città etrusca che occupò il Pian di Misano e la soprastante altura di Misanello durò circa due secoli, dalla fine del VI alla metà del IV secolo a.C. Ciò che fa di tale sito un'eccezionale testimonianza nell'ambito della civiltà etrusca è l'impianto urbano della città, nella quale la regolare scansione modulare degli spazi è segno di una ben precisa pianificazione.

La pianificazione urbana della città è ispirata alla dottrina urbanistica greca, con l'uso di strade e isolati ortogonali e la disposizione di aree per scopi religiosi, abitativi e produttivi. Tuttavia, i segni della fondazione rituale della città sono fortemente radicati nelle norme religiose etrusche.

Situata sul fiume Reno, che un tempo costituiva una via di transito vitale tra l'Etruria tirrenica e il Po', la città svolgeva un ruolo importante come punto di smistamento delle merci lungo questo asse. In particolare, il flusso di metalli provenienti dalla Toscana favoriva un'attiva attività metallurgica, sia per il bronzo che per il ferro. La città aveva anche una produzione significativa di ceramica, che includeva stoviglie e laterizi. Questo settore prosperava grazie alla buona qualità dell'argilla locale e all'abbondanza di acqua, gestita con grande maestria attraverso un sistema di raccolta e smaltimento. Tuttavia, la prosperità di questo centro fu interrotta nell'antichità, nel mezzo del IV secolo a.C., dall'invasione celtica. Con l'avvento della romanizzazione e il cambiamento di contesto, solo una

fattoria sorse sopra i resti dell'antica città, che alla fine fu completamente abbandonata.

## DESCRIZIONE DELL'AREA ARCHEOLOGICA

Il percorso di visita della vasta area, che conta circa diciotto ettari, si snoda lungo le antiche vie principali, larghe ben quindici metri.

Ad iniziare dai resti della porta settentrionale della città si procede per la cosiddetta plateia A che fiancheggia il grande tempio a pianta greca, attualmente in corso di scavo, e sulla quale prospettano la fornace relativa al tempio e numerose case di abitazione caratterizzate da cortile centrale con pozzo.

All'estremità sud orientale del pianoro è dislocato un altro ingresso all'antica città, immediatamente al di fuori del quale si estende la necropoli caratterizzata da tombe a cassa lapidea sormontate dai caratteristici segnacoli a uovo. Un'altra necropoli, del tutto analoga, è collocata a nord della città e prospetta su un pittoresco laghetto realizzato secondo il gusto ottocentesco che impronta di sé tutto il parco. E proprio nella parte più suggestiva del parco, sull'altura di Misanello, che i resti di tre templi e di due altari conferiscono una caratterizzazione sacrale all'acropoli dell'antica città. A culti salutari riportano i resti del cosiddetto santuario fontile, messo in luce solo parzialmente ai margini nord orientali del pianoro, e al quale devono con ogni probabilità essere messi in rapporto i resti monumentali rinvenuti poco lontano e attualmente in corso di scavo.

## **IL MUSEO.**

### **DESCRIZIONE DEL MUSEO ALLO STATO ATTUALE**

La descrizione delle lavorazioni del museo segue differenti linee di analisi.

Una prima parte riguarda le parti architettoniche che compongono l'insieme del museo.

Una seconda parte riguarda, invece, il racconto del percorso espositivo, di come si sviluppa, di cosa incontriamo lungo le sale, poiché l'intervento sul percorso ha riflesso poi sull'architettura espositiva.

Infine vi è una lettura intorno alle qualità architettoniche e ai sistemi di comunicazione che prendono corpo all'interno dell'edificio.

### **I CORPI DI FABBRICA**

Il Museo Pompeo Aria, lo abbiamo scritto, è all'interno dell'area archeologica di Kainua. Questo spazio contiene i risultati del lavoro di scavo all'interno delle proprie sale, mostrando grandi quantità di reperti contenuti in delle teche che si sviluppano in maniera sequenziale, andando a creare un percorso che si declina in tre momenti differenti. Il tutto si conclude con uno spazio conclusivo che contiene reperti che non provengono dallo scavo in area ma dai recuperi attuati da parte del Comando dei Carabinieri a Tutela del Patrimonio Culturale.

Dunque, possiamo innanzitutto riconoscere già dall'esterno tre corpi di fabbrica differenti:

a nord, verso l'accesso dell'area, si trova l'originario edificio a pianta quadrata, da sempre sede del museo. La sua forma è testimone di una struttura tipica dell'Appennino bolognese: a pianta centrale, simmetrico con stanze sui lati e con al centro allineati il vano d'ingresso e la scala per salire al primo piano.

A questo si attacca un corpo allungato, una lunga galleria con il porticato rivolto a sud. La sua costruzione è in atto dalla seconda metà del 1900, rappresentando per questa realtà una vera espansione che ha dato una dimensione museale strutturalmente più idonea rispetto alla sua conformazione precedente di casa padronale.

Un terzo corpo si appoggia poi al termine della galleria, verso sud.

È di epoca moderna, con strutture in legno. Si sviluppa su due livelli. Al piano inferiore il museo, a quello superiore si trova una saletta per laboratori. Doveroso qui sottolineare che il sistema dei vari corpi di fabbrica non segue affatto l'orientamento della vecchia città ma risulta, invece, essere disallineato rispetto alle plateiai, dunque alle strade che compongono la città etrusca, di circa sei gradi.

## **PERCORSO ESPOSITIVO**

La casa padronale, ha un impianto fortemente simmetrico. L'ingresso si colloca al centro della facciata che guarda verso ovest, direzionata verso la parte alta della vallata. Entrando si incontra una piccola stanza che ospita la biglietteria. Più particolari sono le parti moderne con porticati e torri miste in muratura, metallo e legno. Capita spesso che la vista di queste richiami l'attenzione di visitatori che non conoscono ancora l'area verso l'ingresso.

Nella prima sala viene poi presentata la nascita del museo, le prime pubblicazioni che ne raccontano l'origine, la sua storia che si rifà all'antico, richiamando analogie con la città di Pompei. Si racconta quindi la scoperta e la nascita del museo attraverso un campionario di reperti tra i quali il Kantharos bifronte e i materiali salvati a seguito del bombardamento avvenuto durante la seconda guerra mondiale. Si racconta, inoltre, della scoperta delle necropoli e dello studio dei reperti quali vasi attici, bronzi, segnacoli tombali, balsamari.

La seconda sala espone due differenti tipologie di reperto. Da un lato la narrazione persegue le testimonianze di vita quotidiana e le professioni artigiane che caratterizzavano la società dell'epoca. Dall'altro lato ci si va invece a concentrare sul rapporto con il sacro, raccontato per mezzo di statuette votive. Le sale hanno una forma organica in quanto i muri interni che accompagnano il flusso dei visitatori sono, in realtà, delle contropareti che contengono le teche espositive scavate nel muro.

La terza sala del museo si sviluppa all'interno del secondo corpo di fabbrica allungato, una galleria longitudinale con teche voluminose situate al centro stanza e costituite in acciaio e cristallo; sui lati delle pareti delle teche sono parzialmente incassate nelle murature montate al di sopra dei termosifoni. Queste richiamano il

medesimo concetto già incontrato nella prima parte di percorso, anche se qui non le si trova integralmente e incassate, lasciando perdere l'effetto organico che si è andato a ricercare in prima battuta.

In questa galleria sono esposte tra le altre cose le terrecotte architettoniche provenienti dall'acropoli e dalle case di abitazione (resti di colonne, tegole di copertura, condutture in tubi di argilla). La prima sala della galleria espone infatti piccole porzioni architettoniche che ricostruiscono piccoli dettagli di edifici: coperture, tubature ecc. Qui sono esposti i materiali più significativi provenienti da scavi recenti fra i quali la testa di kouros in marmo greco e la statuetta emblema del museo stesso raffigurante una Kore, meglio conosciuta come "la Signora di Marzabotto".

La quarta sala e la quinta sono collocate all'interno dell'ultima espansione: due grandi spazi ortogonali alla galleria che si vanno ad aprire sul paesaggio. Nella quarta sala sono attualmente esposti due corredi funebri, uno dei quali presenta anche un segnacolo marmoreo, i quali furono scoperti nel 1969 nel vicino centro di Sasso Marconi. Nell'ultima sala, successiva alla quarta, sono invece esposte opere che non solo testimoniano l'antico splendore e le tracce di civiltà passate, ma anche il grande lavoro ed impegno da parte della sezione dei Carabinieri per la Tutela del Patrimonio Culturale.

## **BARRIERE, ESCLUSIONE**

Il museo è stato riprogettato nel suo complesso negli anni ottanta e quindi parte dei problemi legati ad alcune barriere sono stati risolti prevedendo dei servizi igienici che non servono le sole sale museali ma l'intera area archeologica.

Il primo evidente problema è l'accesso alle sale museali che attualmente non è possibile dalla normale via d'accesso ma è costretto ad allungare il suo percorso verso l'uscita nel parco dalla sala che prosegue la galleria.

Da un punto di vista apparente non ci sarebbe alcuna barriera architettonica ma questo in realtà produce una situazione stigmatizzante in quanto non permette alla persona con disabilità motoria di accedere con la stessa via della persona senza lo stesso deficit motorio.

Internamente, lungo i percorsi dal punto di vista dell'accessibilità ci sono generali problemi di altezze delle teche e di comunicazione: la grafica didascalica non rispetta le più basilari regole di accessibilità per permettere una lettura corretta

delle didascalie.

## **OBIETTIVI E RUOLO DEL MUSEO NEL TERRITORIO**

Attualmente il museo assolve correttamente diverse sue funzioni statutarie. Si identifica per essere

1. sede espositiva dei reperti rinvenuti nelle campagne archeologiche effettuate dal 1839 a tutt'oggi nell'area archeologica di Marzabotto, nonché in siti di epoca etrusca del territorio contermine ( cfr. tombe da Sasso Marconi e da San Biagio di Casalecchio esposte nella sala IV) a scopo di ricerca e di tutela dei beni archeologici;
2. sede di attività di ricerca scientifica incentrate sul patrimonio del Museo e annessa area archeologica nonché su aspetti archeologici del territorio contermine;
3. sede di attività culturali, formative ed educative che si rivolgono a diverse fasce di utenti mediante visite guidate, progetti didattici, lezioni per insegnanti delle scuole dell'obbligo e non, associazioni culturali. Le scuole di ogni ordine e grado sono un suo utente privilegiato;
4. nelle sue attività si avvale anche della collaborazione di Università ed Istituti di ricerca, di Enti locali e di Associazioni culturali che operano nel territori. Si sottolinea rapporto scientifico con il Dipartimento di Archeologia dell'Università di Bologna. Più in generale in quanto luogo di rilevanza culturale ha rapporti per la valorizzazione con la Città metropolitana di Bologna, con il Comune di Marzabotto e l'intera Unione dei comuni dell'Appennino bolognese per la valorizzazione della città etrusca di Marzabotto, sulla base del quale è possibile programmare ogni anno rappresentazioni teatrali di carattere classico nell'area archeologica. Una convenzione per la valorizzazione dell'area archeologica ed il museo è in essere anche con il Gruppo Archeologico Bolognese. Il servizio Educativo del museo ha in corso convenzioni per il Piano dell'offerta formativa con le scuole di Marzabotto, Vergato e Grizzana Morandi. È stata inaugurata nel 2012 una nuova sala didattica e multimediale (accessibile anche con elevatore) dedicata a Sergio Sani.
5. tutto il lavoro di ricerca e di elaborazione dei contenuti a livello territoriale oltre che interno avviene sotto lo sguardo di un team composto dalla direzione, dai

conservatori e dallo sguardo antropologico che ha portato anche a sviluppare questo stesso progetto.

Questo approccio collaborativo ha portato a una contemporanea idea di valorizzazione dell'area archeologica che non si limita a studiare il solo passato proprio dell'archeologia ma tutte le tracce che si incrociano nei vari immaginari di chi ha vissuto e vive l'area archeologica. Questo approccio ha cambiato nel tempo il ruolo del museo verso l'esterno del territorio: non una eccezione chiusa in sé stessa ma un luogo che scambia vita, racconto all'interno di una relazione generativa.

## **PROGETTO E LAVORI PER FASI**

In questa sezione della relazione si procede con la descrizione dei lavori sala per sala, mettendo in evidenza obiettivi, procedure, dettagli, performance dei singoli elementi.

Le lavorazioni sono organizzate per fasi, quindi in una successiva sezione si porranno in evidenza la sequenza delle realizzazioni.

In questa sede si procederà, invece, ad elencare le lavorazioni secondo la sequenza naturale degli ambienti e delle lavorazioni che si dovranno affrontare.

## **INGRESSO AL MUSEO.**

### **LA PENSILINA ESTERNA E LA COLLINA**

#### **La pensilina.**

Il progetto ha diversi obiettivi espliciti ed altri impliciti.

Innanzitutto è un piano di inclusione, rivolto a offrire un percorso espositivo che si rivolge il più possibile alla diversità dei pubblici ma allo stesso tempo che coinvolge chi lavora nel museo e sull'accoglienza del visitatore.

La pensilina esterna è il primo segnale di riallineamento fisico, geometrico ma anche concettuale e sensoriale con l'antica città di fondazione etrusca e i suoi contenuti.

Nella descrizione dello stato attuale si è accennato ad alcune caratteristiche sulle quali lavora il progetto e alla volontà di risolvere alcune debolezze del sistema, alcuni elementi sufficienti per fare entrare in dialogo e relazione con il contesto.

Il primo e più semplice è dare un segnale chiaro su quale sia l'ingresso del sistema museale e del parco.

La biglietteria è unica e si trova all'interno del museo.

Il secondo è il disallineamento tra i corpi di fabbrica moderni e il pattern insediativo di epoca etrusca, a suo tempo individuato dall'augure, sacerdote, che osservando i segni dell'ambiente, del levare e del calare del sole, aveva il compito di indicare la corretta disposizione degli spazi.

Il terzo e più preponderante problema è la barriera architettonica rappresentata dalla scalinata per l'ingresso che porta a percorsi differenziati tra persone con disabilità motoria e altri pubblici.

Per questo motivo è stata pensata una struttura a pensilina che ha la funzione di segnalare la presenza dell'ingresso. Questa è disegnata seguendo le forme della città scavata dagli archeologi, la quale vede plateiai ortogonali che tra loro disegnano le insule.

Quindi è una pensilina che rispecchia la mappa della città di Kainua, proponendo una riproduzione in scala precisa 1:100.

È dunque affidato a questa mappa-pensilina il compito di segnalare comunicativamente l'avvio del viaggio e dell'esperienza museale, la quale si trova, inoltre, correttamente orientata verso la direzione definita dall'augure.

Essendo una struttura aerea priva di copertura in certe ore della giornata, grazie alla sua funzione di filtro ai raggi solari, proietta a terra e sulla fronte dell'edificio l'impronta in ombra delle vie di Kainua.

La pensilina è realizzata in acciaio montato in opera con viti e bulloni. I singoli tubolari sono realizzati in acciaio protetto da apposita verniciatura.

## **La collina**

La pensilina si colloca sopra una collina che permette di superare la barriera architettonica dei quattro gradini che dividono l'ingresso all'area dall'ingresso del museo, dunque dall'area di accoglienza.

La collina è utile e necessaria.

Utile alla pensilina perché nasconde i plinti che emergono da una platea disegnata dalla stessa platea.

Necessaria grazie alla pendenza e alla distanza che la caratterizzano, le quali permettono alle persone con disabilità motoria di salire una rampa alla pendenza dell'8%, come indicato dalla normativa.

Si tratta, fondamentalmente, di una pendenza che si presenta sotto forma di conoide, che si appoggia proprio sul fronte d'ingresso del museo accompagnando con naturalezza il visitatore con o senza disabilità all'ingresso.

Il conoide sviluppa una pendenza che non supera l'8% per una lunghezza non superiore ai dieci metri, costituendo di fatto una rampa a tutti gli effetti ma che non viene percepita come tale.

Questa rampa garantisce quindi l'accessibilità motoria al museo. Sui fianchi delle pareti, dove il conoide incontra il muro, si trovano le balaustre, che permettono di salire con maggiore agilità e in sicurezza verso l'ingresso del museo.

Questo rialzamento del terreno si configura a partire da una platea che si colloca a cinquanta centimetri sotto il piano di campagna e si eleva allo stesso livello naturale di ingresso. Quindi, si eleva rispetto al piano di ottanta centimetri ma rispetto alla platea di poco più di un metro.

La grande platea ha una parte strutturale a travi rovesce con plinti dove staccano solamente i pilastri d'elevazione della pensilina.

I materiali che compongono la collina sono per la parte di riempimento un conglomerato alleggerito drenante, mentre per la parte superficiale una terra armata con additivi ecologici idonei per la tenuta nel tempo e per il rispetto ambientale.

## **BIGLIETTERIA, SALA ACCOGLIENZA**

La sala d'accoglienza rivede la relazione tra il dipendente del museo, il custode, la custode sempre presente, le operatrici, gli operatori museali e il pubblico in arrivo. Attualmente il bancone è molto alto per avvantaggiare chi lavora per il museo, perché si trova su una pedana che gli permette di guardare dall'alto verso il basso il pubblico.

Si è però ideata una rinnovata prossemica che favorisce un migliore senso di accoglienza, mettendo a proprio agio il visitatore. Il progetto inclusivo non si rivolge solo alle persone con una eventuale disabilità o fragilità ma a tutti coloro che stanno al di qua e al di là del bancone. L'invito e la speranza è che sia possibile fare comprendere che il primo segnale di qualsiasi museo che ambisce all'incisività è proprio una buona accoglienza.

Il progetto prevede che il bancone sia diviso in due parti che permettono, sia dal lato degli operatori museali che dal lato pubblico di potersi portare con le ruote di una carrozzina al di sotto del bancone e quindi potere affrontare l'acquisto senza dover assumere imbarazzanti posture e contemporaneamente dover chiedere cortesie ad altre persone.

Quindi il bancone assume una nuova formula orientata al Universal Design.

Il suddetto si vede dunque suddiviso in due parti, una più alta e una più bassa; quest'ultima si connota inoltre della possibilità di accogliere al di sotto del piano

di presentazione dei biglietti, e quindi del bancone stesso, la carrozzina che in questo modo ha la capacità di avvicinarsi al piano con la massima disponibilità. La stessa cosa avviene nella parte più alta che si trova sul fianco, dove il bancone può accogliere chi lavora eventualmente su carrozzina o, in alternativa, può ospitare al di sotto del bancone eventuali altri elementi di arredo.

L'intero volume dell'accoglienza viene poi ribassato con un controsoffitto che ha il fine di ridurre la dispersione dei suoni, aumentando la capacità di concentrazione di chi lavora e di chi acquista il biglietto.

Nello stesso spazio si collocano ulteriori elementi di arredo - scaffalature - che permettono di gestire lo spazio della biglietteria in modo ordinato e intuitivo da parte chi lavora.

## **PRIME SALE DEL MUSEO: SALA 1 E SALA 2 - PALAZZINA ORIGINARIA DEL MUSEO**

I lavori in queste prime sale riguardano gli elementi museografici che sono utili a far comprendere l'importanza dell'archeologia in quanto scienza, grazie alla raccolta dei reperti trovati e recuperati dagli scavi svolti nel suolo sul quale sorgeva la città di Kainua.

Il principio seguito nello sviluppo del progetto consiste nella possibilità di conservare la storia dell'attuale installazione museale, comprenderne il percorso fino ad oggi compiuto e successivamente ampliarlo, modificarlo e correggerlo, con un'attenzione particolare nei riguardi dell'accessibilità e dell'inclusione. Parallelamente, si intende presentare le collezioni in modo che, in ottica accessibile, si riduca il numero di reperti esposti, rendendoli e presentandoli come oggetti con una biografia riconoscibile.

I reperti, privati del loro contesto originale dagli eventi storici e dalle attività di scavo, richiedono un approccio diverso da parte del museo.

Non si tratta solo di conservare, proteggere ed esporre per gli esperti in materia, ma di sviluppare una grammatica narrativa che permetta a tutti di conoscere la storia dell'umanità, che è e deve essere una storia per tutti e tutte.

Non è necessario avere una conoscenza scientifica per leggere la realtà: ognuno ha le proprie esperienze e si confronta con la realtà in modi diversi. La curiosità e il desiderio di conoscenza devono essere alimentati attraverso la visita ai musei.

.

Quindi il nuovo allestimento si muove proprio a partire dalla biografia dei singoli oggetti ma anche dalla biografia delle attuali teche che abitano lo spazio che sono testimoni di uno sguardo che ha il suo valore e non va dimenticato, ma aggiornato con la nuova sensibilità che lega gli oggetti della cultura alla società.

Si tratta di interventi di forte impatto ma che ruotano intorno alla vita degli spazi, alla vita degli oggetti, alla vita degli allestimenti, creando nuove relazioni con il pubblico e il personale, i quali abitano e condividono gli stessi spazi.

## **BIOGRAFIA DEGLI OGGETTI**

L'obiettivo riguarda una rilettura dell'attuale museo che espone reperti trovati, scavati, recuperati dagli scavi di Kaiuna e che li ha raccolti, studiati restaurati e collocati affiancati all'interno delle teche.

Ora è necessario farli parlare, studiarli e mostrarli per raccontare quanto lavoro è stato fatto intorno a un secolo di storia del museo.

Il principio che si segue riguarda la possibilità di conservare la storia dell'attuale installazione, di come questa è arrivata fino ad oggi per poi ampliarla, modificarla, rettificarla all'interno innanzitutto di una di una visione di accessibilità e inclusione e contemporaneamente una presentazione delle collezioni che proprio nella chiave dell'accessibilità riduce il numero dei reperti rendendoli e presentandoli per il loro essere oggetti con una biografia. Quindi il nuovo allestimento muove a partire dalla biografia dei singoli oggetti ma anche dalla biografia delle attuali teche che abitano lo spazio. Si tratta di interventi volendo anche di forte impatto ma che ruotano intorno alla vita degli spazi, alla vita degli oggetti, alla vita degli allestimenti creando nuove relazioni con il pubblico, e il personale che abita gli stessi spazi.

Con il progetto non si vuole semplicemente celebrare la storia del museo ma valorizzare e comunicare la necessità e l'importanza di considerare il museo archeologico di Kaiuna in continuità con la vita che avviene all'interno delle sue mura.

## **TERRA, TECHE, REPERTO, ARCHEOLOGIA.**

Il museo come lo conosciamo non racconta l'attività dello scavo ma ha come scopo la presentazione del reperto.

Ora siamo di fronte a una nuova necessità, a una possibilità differente che si sviluppa intorno a una differente sensibilità e a nuove necessità.

Il museo non è solo il luogo della meraviglia e dei misteri svelati. Piuttosto è il luogo dove ci si mette in relazione, dove si mettono in relazione persone, culture, competenze, abilità e sensibilità, andando a sviluppare un dialogo tra interno ed esterno dove lo scavo archeologico e la scoperta hanno inizio.

Tutto ciò che troviamo in un museo è stato raccolto da un contesto che lo scavo necessariamente altera e rimuove, per questo motivo è fondamentale l'attività di documentazione, che deve essere il più precisa possibile.

Agli albori dell'archeologia come strumento fondamentale vi era la macchina fotografica, che allora era l'ultima frontiera tecnologica. Un oggetto grande, non veloce, non digitale, ma che lavorava su principi dell'ottica, della fisica e della chimica.

Oggi, invece, grazie all'uso della fotogrammetria (ovvero la ricostruzione dei dati metrici e della posizione di un oggetto mediante fotogrammi), è possibile ottenere un modello tridimensionale del sito e presentarlo al pubblico, altrimenti impossibilitato a raggiungerlo ed esplorarlo.

## **ALLINEAMENTO**

Tutti i lavori edili e museografici vanno in direzione della possibilità di sviluppare dei riallineamenti concettuali, fisici, scientifici, concettuali tra gli elementi in gioco e uno sguardo contemporaneo che è consapevole di essere in evoluzione con il proprio tempo.

Sicuramente questo sguardo cambierà nell'arco della vita di ciascuna persona impegnata nel lavoro, ma non cambierà l'importanza nel presente di costruire una biografia delle cose, studiarle non solo in quanto testimonianza di un tempo ma anche come oggetto singolo che ha una propria storia, propri difetti e che porta con sé le impronte di chi li ha usati: un graffio, una frattura poi suturata.

Come si può evincere dalle planimetria dell'area si noterà come il museo sia attualmente disallineato rispetto alla fondazione della città di Kainua. Potrebbe

apparire come un semplice gioco di geometrie, di rotazione di assi da interpretare come un puro gioco stilistico architettonico ma riteniamo qui opportuno che all'interno del museo ci possa essere un riallineamento leggibile attraverso gli allestimenti.

Quindi, non solo con la mappa che racconta la fondazione della città dopo che l'augure a suo tempo ha indicato dove collocare il Decussis - la pietra segnata con una croce che indica le direzioni sulle quali fare crescere la città- la quale mostra l'ortogonalità delle strade dell'antica città, ma anche con gli allestimenti che segnalano con la propria forma riletta nel corso di questo progetto si va a sottolineare la volontà di raccontare una storia di valore.

Di basilare importanza risulta quindi creare un rimando su tutti i temi tra interno esterno del museo, tra gli oggetti esposti e l'architettura.

Sono sottili elementi che permettono di fare arrivare non solo attraverso la parola ma anche attraverso i movimenti del corpo, le osservazioni, la spazialità, i contenuti dello spazio museale, tutto nel rispetto della sicurezza e dell'inclusione di tutti i pubblici.

## **LE PRIME SALE**

Schematicamente si è operato intorno all' abbattimento della barriera tra interno ed esterno che attualmente è rappresentata dalla scalinata.

Si è andati poi ad assicurare una migliore accoglienza all'interno della biglietteria provvedendo a realizzare un bancone, uno spazio di relazione tra il dipendente museale e il pubblico in arrivo. All'interno delle sale si opera invece sull'alleggerimento della presenza delle opere e alla realizzazione di una nuova comunicazione. Contemporaneamente a ciò si lavora anche sull'abbassamento delle teche che in questo momento sono ad un'altezza eccessiva.

I possibili interventi che si individuano vengono diretti, studiati e dedicati in modo particolare, differenziandosi in tre situazioni.

La prima situazione riguarda le sale uno e due. Queste coincidono con gli spazi d'ingresso, i quali aiutano a inquadrare lo scavo da un punto di vista storico.

Nella palazzina più antica, che ospita ai piani alti gli uffici e ai piani bassi queste due sale, è proprio il luogo all'interno del quale prima ancora del reperto è la

storia dello scavo, la storia del museo e la storia di Kainua che si mettono in mostra.

Vengono conservate infatti le teche e le pareti inclinate, che rendono molto avvolgente lo spazio, lo rendono molto intimo, in quanto gli spazi sono abbastanza contenuti nelle dimensioni.

Le attuali tecniche assumono un ruolo scenograficamente differente.

Infatti, vengono presentate come delle scatole, degli scrigni, che si aprono per raccontare la biografia degli oggetti presenti per mezzo della loro storia: come sono stati trovati, dove sono stati trovati, chi li ha trovati e come mai sono all'interno dell'esposizione museale.

Ciascuna teca viene ridisegnata a partire dall'interno, sostituendo e cambiando tutti i rivestimenti e le pannellature.

Oltre a queste viene anche sostituita tutta la parte illuminotecnica.

In particolare i pannelli di fondo e i pannelli laterali non luminosi verranno realizzati con materiale e stampa grafica, utilizzando colate su fondi in forex o in altri materiali analoghi.

Esternamente la teca verrà riquadrata con un sistema composto di alette che suggeriscono l'apertura della teca e che incorniciano la teca interna. Quello che si vuole suggerire, dunque, è la continuità tra l'interno della box luminosa e l'esterno.

In queste prime due sale, la uno e la due, si fanno quindi emergere tutte le tematiche che si incontrano fuori e dentro il museo: la scoperta del sito archeologico, la scoperta dei reperti, l'andamento degli scavi, gli studi di Gozzadini e delle varie persone che hanno partecipato alle attività di scavo, l'apertura del museo, la tipologia di oggetti e le loro provenienze, la vita, le attività, la morte, il lutto.

Ciascuna teca, quindi ciascun box luminoso, rappresenta dunque una sorpresa che racconta i temi appena elencati.

Il racconto viene sviluppato attraverso diverse tipologie di lingue, linguaggi, codici che sviluppano quindi narrative e grammatiche differenti.

Nella parte interna i materiali a stampa consistono in immagini fotografiche, schematizzazioni semplificanti dei concetti, testi stampati a contrasto con alta leggibilità utilizzando caratteri che permettono la lettura anche al visitatore ipovedente, dunque non graziati e di tipologia corretta rispetto alle esigenze della disabilità visiva.

La comunicazione esterna, quella sulle alette, rispetta anche le esigenze del cieco e quindi riporta anche il carattere braille, i disegni a rilievo e una serie di elementi che permettono anche un uso didattico dello spazio.

## **ACCESSIBILITÀ DIGITALE**

Tutti i reperti che verranno collocati all'interno delle teche, verranno posizionati in modo da essere letti a contrasto rispetto al fondo.

Questo permette anche una lettura degli oggetti attraverso particolari app già in dotazione in qualsiasi telefono a livello gratuito per chi è soggetto a disabilità visiva.

Questi software riconoscono gli oggetti e possono dare una prima descrizione quantomeno delle qualità e delle tipologie degli stessi.

Inoltre, per avere una descrizione più puntuale ad approfondita tutte le scritte sono accessibili direttamente per mezzo della telecamera del telefono, favorendo quindi la lettura da parte di qualsiasi software che applica la lettura automatica.

## **MULTISENSORIALITÀ**

Partendo dalla prima sala incontriamo quindi già una serie di elementi che ci permettono di comprendere che ci stiamo rivolgendo a tutti, tutte, tutt\*.

Già attraverso una prima esplorazione di sagome di opere/reperti si agevola la conoscenza delle differenze tra gli oggetti culturali, gli oggetti di uso comune e gli oggetti provenienti dalle necropoli.

Inoltre, questi ausili permettono, ad esempio, di riconoscere le dimensioni delle statuette di kouros provenienti dal santuario nord, che non vengono rappresentate a tutto tondo, ma semplicemente come delle silhouette che permettono di avere un primo rilievo, una prima conoscenza tattile seppur di natura bidimensionale.

I materiali presentati in questa modalità sono quindi ceramiche come i kotyle, i kylix, i crateri, ma fra tutte spicca il Kantharos attico a doppia protome (di Sileno e di male).

Nel progetto abbiamo introdotto poi dei tavoli su cui sono collocati innanzitutto delle riproduzioni dei reperti presenti all'interno delle teche.

Il tavolo è realizzato per poter accogliere nel modo corretto sia la persona non vedente, il bambino, l'adulto, e la persona sulla sedia a rotelle.

Qui è presente un impianto audio che permette, una volta toccato il reperto, di ascoltare una biografia sonora dell'oggetto: la sonografia della quale parleremo in seguito

## TECHE CENTRO STANZA

Altra questione riguarda le teche al centro della stanza.

Queste verranno ammodernate creando nell'intorno dei cristalli una espansione del piano d'appoggio interno alla teca.

Il concetto è di rinnovare le suddette facendo percepire il volume in cristallo appoggiato sul tavolo e non più una teca autonoma. I piani d'appoggio che la circondano sono realizzati anche per permettere eventuali appoggi di strumenti tattili, quali possono essere scritte e didascalie.

La scelta di conferire poi alle teche piani ed altezze differenti serve a richiamare l'idea della stratigrafia. Su ogni strato, infatti, c'è un cambiamento di colore del piano e l'ultimo livello in altezza è costituito dai tavoli con la sonografia.

Nella galleria questo tipo di intervento sulle teche si traduce dunque in una serie di penisole che si sviluppano a partire dalla attuale teca e che permettono di richiamare l'allineamento con la città di Kainua.

Le penisole che partono dalla cintura, quindi dal piano che cinge la grande teca e che si eleva attraverso delle stratigrafie, nella parte terminale, si allinea con il sistema delle plateai

## GALLERIA

Attualmente la galleria non ha un carattere particolarmente utile alla lettura dei reperti esposti.

Ci sono una serie di elementi che, se non si è esperti e quindi conoscitori dell'archeologia del tempo, non risultano essere di facile lettura.

Innanzitutto nell'insieme le teche hanno un aspetto vetusto.

Inoltre, Le teche a parete sono montate al di sopra di termosifoni molto datati. Quello che ci interessa è sviluppare un intervento in particolare nella sostituzione delle teche laterali, nell'insieme dei termosifoni, nell'illuminazione e nella colorazione degli ambienti.

## **TECHE**

Prendendo in esame le teche laterali a muro, l'interesse qui è quello di demolirle e di riproporne delle nuove che si pongano in dialogo con quelle originarie, risistemate a loro volta. Le teche laterali diventano quindi dei piani orizzontali con cappelli in cristallo che permettono la conservazione dei reperti.

Da qui viene poi concepita una lunga mensola ribassata rispetto all'attuale altezza, che accompagna le due pareti longitudinalmente.

In generale l'intero ambiente viene caratterizzato da nuove colorazioni più naturali rispetto al bianco asettico attuale. L'idea che si vuole trasmettere quella di un'ambiente che viene direttamente illuminato dalle opere esposte. È una metafora che vuole ovviamente ribadire il pensiero che vede i reperti come elemento illuminante di questo nuovo concetto espositivo: le teche illuminano lo spazio e l'illuminazione a terra sarà quella che garantisce i livelli della sicurezza. Questo però non va a precludere la possibilità di rendere più scenografica e coinvolgente la visione. Contemporaneamente, concentrando l'illuminazione sui reperti lo spazio risulta essere molto più leggibile.

Una fascia di luce a terra mette poi in evidenza i percorsi per l'ipovisione. Lo spazio risulta dunque essere attraversabile con facilità, così da garantire anche al soggetto non vedente un corridoio di attraversamento sicuro, senza possibilità di interruzioni o di ostacoli.

L'attuale ricostruzione di pezzi di architettura viene poi spostata dalla sala tre alla sala quattro.

Nella sala quattro viene ricostruita mantenendo l'allineamento con la città antica una stanza che permette di vedere collezionate nell'insieme tutte le parti architettoniche, attualmente posizionate a parete senza una particolare logica se non quella della elencazione.

L'idea, invece, è di ricostruire nella sala quattro un vero e proprio diorama, impostando un'architettura scenografica che mette insieme all'interno di un unico spazio tutti gli elementi architettonici collezionati all'interno dell'attuale sala tre.

Si tratta di una scenografia didascalica a partire dalla ricostruzione in pianta di una delle fondamenta che è visibile all'uscita del museo, presso il sito archeologico della città di Kainua.

Questo è un chiaro rimando architettonico sia da un punto di vista concettuale, ruotando il diorama nella direzione della città, sia per il fatto che ritroviamo non solo le architetture della galleria tre ma riportiamo all'interno del museo parte di ciò che poi si vede all'esterno, permettendo una più profonda comprensione dei diversi elementi della città, lasciando intuire come potevano essere queste architetture nel loro complesso.

## ILLUMINAZIONE

La precedente illuminazione si agganciava ai tiranti che collegano le due pareti longitudinali della galleria con la nuova illuminazione KAYAMA, una blindo sbarra, ovvero un binario che viaggia parallelo alla galleria ed è posizionato al suo centro, illuminando dall'alto i vari spazi ed elementi.

L'illuminazione mira a far apparire come se fossero le teche stesse a diffondere la luce nell'ambiente. Come già detto, è stata inoltre progettata una leggera illuminazione ad indicazione dei percorsi, così da evitare incidenti e aiutare il visitatore ipovedente a riconoscere quella che è la strada sicura e priva di ostacoli.

Per quanto riguarda le teche laterali l'illuminazione viene collocata direttamente al di sopra della nicchia che contiene la teca.

L'illuminazione quindi è tutta realizzata a LED, con faretti da centro stanza per quanto riguarda l'illuminazione delle teche centrali e elementi lineari per quanto riguarda le teche laterali.