

CONCEPT DI PROGETTO, a cura di N!03 con ALESSANDRO BETTONAGLI Entertainment Architecture

Il concept progettuale per il percorso espositivo del nuovo museo a Palazzo del Podestà si basa su due concetti principali: il **viaggio** e la **conoscenza** intesa come processo in continuo divenire.

Il viaggio che compie il pubblico all'interno delle sale è un percorso a tappe, un graduale avvicinamento alla storia della città di Bergamo, un processo alla scoperta di luoghi, persone, attività e commerci.

Oggi siamo abituati a esplorare il nostro pianeta e le nostre città tramite le applicazioni fornite dalla rete. Ci muoviamo da un capo all'altro del mondo trascinando il mouse sopra le immagini satellitari, ci avviciniamo sempre più ad un luogo di nostro interesse sino ad atterrare tra le vie e le case di una città per vederla attraverso istantanee scattate da occhi elettronici. Tramite i nostri dispositivi cellulari possiamo farci geolocalizzare e ottenere informazioni e indicazioni di diversa natura su dove siamo e cosa ci circonda.

Giocando con questo nostro **nuovo modo di vivere e conoscere il mondo che ci circonda**, il percorso espositivo ci invita a **fare un salto nel tempo** e a conoscere la città e la sua storia nel '500 intraprendendo un viaggio che parte dalla visione dell'universo e del mondo di quel tempo, sorvolando a volo d'uccello le terre del vicino oriente e i paesaggi tra Venezia e Bergamo, per poi avvicinarsi sempre più e infine scendere a terra e aggirarsi virtualmente tra i borghi della Bergamo cinquecentesca, entrare nella botteghe, muoversi tra le merci e le voci della piazza del mercato.

Nel nostro viaggio le immagini satellitari sono sostituite dalle immagini della cartografia dell'epoca, le fotografie dai dipinti, le voci e le persone da musiche e manoscritti. Le **fonti originali** sono rielaborate e animate graficamente, nonché arricchite di commenti sonori che le rendono **materia pulsante e viva in grado di parlare anche ad un pubblico non specialistico**.

L'idea della **conoscenza come processo in continuo divenire** è restituita nell'allestimento dall'elemento della **cassa da trasporto**. Dal punto di vista scenografico infatti la ripetizione di questo elemento che, stilizzato, assume di volta in volta dimensioni e proporzioni diverse suggerisce l'idea di oggetti che vengono trasportati e accumulati all'interno del museo, forse ancora in attesa di essere organizzati, sistemizzati, esposti. L'elemento della cassa si collega inoltre nel nostro immaginario all'idea di viaggio e soprattutto all'idea di commercio: in un secolo come il '500, in una città come Bergamo, **viaggi, cultura, potere e commerci** erano aspetti della vita sociale e politica strettamente interconnessi. Nel museo la nostra conoscenza si arricchisce per via di un'esperienza multimediale che stimola i nostri sensi e soprattutto la nostra curiosità. Lungo il percorso il nostro sguardo non incontrerà mai oggetti o reperti ma sarà invece attratto da storie, immagini, suoni. Le grandi e le piccole casse disposte per tutto il percorso sembrano aver trasportato e custodire soprattutto questo: la storia e la conoscenza di cui tanto il patrimonio materiale quanto quello immateriale sono preziosi testimoni.

I linguaggi della multimedialità progettati e integrati con l'allestimento scenografico permettono di mettere in scena questa storia e questo sapere che irrompono con tutto il loro fascino nelle sale del museo.

N!03

studio di progettazione e produzione multimediale che intreccia ricerche in ambito visivo, sonoro e architettonico e opera da anni attorno a reperti e documenti del passato, in luoghi storici e museali, rendendoli protagonisti di ambienti multisensoriali. La ricerca dello studio si concentra sulla progettazione di nuove esperienze estetiche e di conoscenza per il visitatore contemporaneo.

www.ennezerotre.it

ALESSANDRO BETTONAGLI Entertainment Architecture

studio di progettazione e di realizzazioni scenografiche/architettoniche specializzato in architettura d'intrattenimento che dal 1994 si occupa della progettazione e realizzazione di theme parks, locali pubblici, spazi commerciali e allestimenti multimediali. L'idea alla base dello studio è quella di trasformare spazi in luoghi coinvolgenti attraverso soluzioni architettoniche altamente scenografiche e vibranti.

www.bettonagli.com

