

Comunicato stampa

LA STORIA DEL PROGETTO

Alla ricerca di un museo partecipato che lasci un segno forte e indelebile

Non era facile la missione affidataci per l'ideazione del nuovo Museo del Ferro e della Ghisa di Follonica. Per noi progettisti si trattava, infatti, non solo di realizzare un centro espositivo tradizionale, ovvero un ambiente che conservasse e valorizzasse il patrimonio archeologico industriale: i pregiati pezzi in legno e ghisa prodotti dagli esperti maestri intagliatori e dagli abili fonditori follonichesi. Si trattava invece di creare una molla che consentisse alla comunità di Follonica di riappropriarsi della propria identità locale e territoriale, e su questa far ruotare una nuova economia.

Seguendo questa traccia, è cominciato il viaggio di allestimento del Forno San Ferdinando, che ha portato infine alla nascita del **MAGMA** (Museo delle Arti in Ghisa nella MAREMMA).

Il Forno San Ferdinando è il cuore di Follonica. Si tratta di una struttura molto complessa dal punto di vista architettonico e di straordinario valore archeologico.

Liberato dalle scorie, dai detriti, dalle superfetazioni accumulate nei secoli e restituito a splendore dal restauro, lo spazio centrale colpisce per la maestosità della sua altezza e per la cura di alcuni dettagli, che si colgono ammirandolo a tutto tondo. La prima sfida è stata cercare di mantenere intatto il senso del restauro con il significato primigenio dello spazio, che naturalmente era di tutt'altra natura, essendo questo un altoforno per la fusione della ghisa. In origine, tale spazio non aveva tutta questa luce e nemmeno questa delicatezza materica: era luogo chiuso e interamente invaso dalla struttura del forno, che copriva completamente la vista degli ambienti limitrofi.

Nel tentativo di evocare questa diversità, abbiamo pensato a un'**installazione artistica** che rappresentasse il forno, nella sua posizione e nella forma del suo interno. Un artificio che, secondo una scansione temporale, annullasse la luce naturale del lucernario, riportando a quell'oscurità originaria.

In questa installazione abbiamo tentato di conciliare il racconto con l'arte, creando una struttura di pura invenzione dall'unicità irripetibile: un'esperienza originale che stimola l'immaginazione e l'emozione. Con questa idea di partenza abbiamo pensato di intessere un discorso tra il passato e il futuro, tra un museo che vuole raccontare una storia e una nuova comunità che ritroverà qui le proprie radici.

Il museo oggi deve diventare un laboratorio, un luogo dove dialogare con il passato attraverso un linguaggio contemporaneo, fatto di confronto e partecipazione attiva. Gli allestimenti devono riuscire a suscitare interesse di approfondimento e di coinvolgimento: narrando storie si stimola il visitatore a ritornare e a ritrovarsi.

Con questi principi abbiamo pensato di sviluppare un racconto che fosse aperto e discontinuo, come lo sono i linguaggi e la cultura della nostra epoca. Così accanto alla tradizionale esposizione dei reperti, abbiamo sempre affiancato il **supporto audiovisivo** di approfondimento e in alcuni casi di semplice suggestione. Quando la scelta si è indirizzata verso quest'ultima opzione, è stato perché occorre sottolineare un momento, una funzione specifica della "macchina edificio", altrimenti impossibile da raccontare.

Da una parte c'era la collezione, opere di notevole pregio artistico destinate a un raffinato arredo urbano e domestico, dall'altro un territorio da esplorare con le sue risorse, i suoi contrasti, i suoi uomini. Un lavoro complesso perché orientato verso tipologie di racconto molto diverse: si doveva passare dall'esposizione di pezzi artistici, agli approfondimenti scientifici legati alle risorse e alle tecnologie, quindi allo sviluppo antropologico e urbanistico di una città, che nasce nel mezzo di una vasta palude. Tutto questo all'interno di un edificio che doveva lasciar scoperta pure la sua pelle, perché anch'esso parte della storia.

Abbiamo quindi pensato di sviluppare un progetto che avesse sempre presente un principio: che l'attenzione si sposti dall'oggetto al racconto che c'è attorno ad esso. Le mani che lavorano sul banco originale ci riportano alla vera dimensione del fare: danno vita al gesto che forma l'oggetto, che racconta la sua storia al di fuori di una bacheca espositiva. Ci introducono così, palesemente, a una maestria fatta di strumenti finissimi e di dettagli che mai avremmo pensato per questo lavoro.

In questa scelta narrativa diventa fondamentale l'uso di una **rete multimediale** di approfondimento: uno spazio virtuale per lasciare libero quello fisico, che diventa così più contemplativo ed evocativo. L'utilizzo della rete permette di presentare ed esplorare il materiale in molte differenti modalità, consentendo in particolare la preziosa funzione di trasformazione e aggiornamento degli argomenti stessi.

Il concetto di museo oggi è fortemente cambiato: esce dagli schemi puramente espositivi e contemplativi per porsi come luogo di formazione continua, rivolto a un pubblico molto eterogeneo e anche molto più esigente. L'apprendimento stesso deve prevedere una forte **componente partecipativa**, che riesca ad attrarre interesse e attenzione. Il supporto video diventa fondamentale strumento evocativo, che completa il messaggio lasciato incompiuto dal testo scritto.

Tutto questo non ha senso tuttavia, se non si parte dalla presa di coscienza della propria identità. Forti di questo valore, bisogna focalizzare l'attenzione sulla memoria della comunità locale, per assicurare un collegamento con l'identità e le connessioni sociali passate e presenti. Per avviare questo processo, è necessario attivare la comunità, sia nella fase preparatoria che in quella successiva di realizzazione e di attivazione, facendo del Museo una forma partecipativa aperta, disponibile alla collaborazione, capace di valorizzare alcuni aspetti pregnanti e di dargli voce.

Non solo racconti e testimonianze, ma anche collaborazione e professionalità possono venire richieste quale aiuto di implementazione nella preparazione dei contenuti. Così è nata la sala dei **Fantasmia della memoria**: un luogo dove la collettività viene raccontata attraverso le testimonianze letterarie significative (antichi viaggiatori, storici e letterati, insieme a narratori moderni). Queste sono costruite su un complesso di immagini tratte dagli archivi privati e pubblici, dal cinema e dai filmati amatoriali, in un affresco che copre due secoli di storia.

In questo modo si è pensato non solo di porre il visitatore al centro della narrazione, ma fare in modo che questa possa essere nel tempo modificata e arricchita dalla stessa comunità che la pratica e la percorre. Un luogo in cui è possibile stare e anche ritornare: un punto di riferimento in cui riconoscersi, un valore significativo dell'abitare come del visitare un territorio.

Questo vuol essere il **MAGMA**: un museo che, rispettando l'identità dei luoghi e il lavoro scientifico sui contenuti, sia capace di comunicare una poetica riconoscibile, lasciando un segno forte e indelebile.

Barbara Catalani e Marco Del Francia