

Com'è articolata la mostra

La mostra si articola attraverso alcune piattaforme ognuna dedicata a un decennio in cui sono esposte le auto di quel periodo, citazioni e alcune fotografie di momenti salienti dell'epoca. Il percorso viene effettuato in ordine di tempo dalle auto più antiche a quelle di oggi passando attraverso la piattaforma dedicata alle divise e alle attrezzature storiche. Ad attirare subito l'attenzione degli ospiti, appena entrati al Museo, c'è però l'Alfa Romeo 1900 TI del 1958, la "Pantera" classica della Polizia posizionata sul lato destro. Caratteristiche specifiche di quest'auto sono il parabrezza anteriore blindato, costituito da due vetri separati (non era possibile a quei tempi creare un unico parabrezza convesso e blindato), il tettuccio apribile e la protezione delle gomme anteriori, una vera "chicca" della pantera, oltre al colore nero, simbolo dell'aggressività che l'auto doveva dimostrare.

All'ingresso i visitatori troveranno anche alcuni computer per "navigare" su Internet, uno schermo gigante che riproduce un filmato-documentario sulle auto del museo e un book-shop dove acquistare libri, gadget e oggetti legati alla Polizia. Nell'occasione potranno essere acquistati 2 libri-novità: "Le auto storiche della Polizia di Stato" a cura del Dipartimento della pubblica sicurezza in collaborazione con il funzionario della Stradale Paolo Mazzini e "Polizia in movimento" scritto da Paolo Masotti.

Sarà presentato anche un gioco che simula una gara tra auto delle polizie, europee e americane, acquistabile e personalizzabile. Se lo desidera il giocatore potrà infatti scaricare, in modo gratuito da Internet, gli aggiornamenti necessari per trasformare le vetture protagoniste del gioco in auto della Polizia italiana. Il gioco potrà essere provato su quattro postazioni munite di volante nella sala multimediale in fondo alla mostra.

In questa stessa sala, attrezzata per videoconferenze, eventi e attività didattiche ci saranno anche una postazione per l'"Afis-spaid", un sistema per la scansione dell'impronta digitale e la sua ricostruzione dattiloscopica e un'altra con la ricostruzione di una sala operativa. Qui si potranno ascoltare le comunicazioni radio della Polizia e compilare una scheda di intervento, il modulo che il poliziotto riempie quando si chiede aiuto al 113. Una vera e propria area virtuale creata con lo scopo di far appassionare, in particolare i ragazzi, al lavoro degli agenti. Vi sono anche dei computer dedicati alle diverse specialità della Polizia di Stato: dal gioco di indagine alla presentazione della questura di Roma, dai consigli della polizia postale e delle comunicazioni sui rischi della Rete ai quiz per superare l'esame del patentino per ciclomotori.

Un museo necessariamente statico con un contenitore in movimento è la filosofia di questa iniziativa che può essere letta come una metafora della Polizia di Stato: un'istituzione sempre presente che si evolve per andare incontro alle esigenze dei cittadini!

19/04/2004