



2015

IL CAPITALE CULTURALE

Studies on the Value of Cultural Heritage

JOURNAL OF THE SECTION OF CULTURAL HERITAGE

Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

eum



Il Capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

Vol. 11, 2015

ISSN 2039-2362 (online)

© 2015 eum edizioni università di macerata
Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore

Massimo Montella

Coordinatore editoriale

Mara Cerquetti

Coordinatore tecnico

Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale

Alessio Cavicchi, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Pierluigi Feliciati, Valeria Merola, Umberto Moscatelli, Enrico Nicosia, Francesco Pirani, Mauro Saracco

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali

Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Valeria Merola, Susanne Adina Meyer, Massimo Montella, Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Michela Scolaro, Emanuela Stortoni, Federico Valacchi, Carmen Vitale

Comitato scientifico

Michela Addis, Tommy D. Andersson, Alberto Mario Banti, Carla Barbati, Sergio Barile, Nadia Barrella, Marisa Borraccini, Rossella Caffo, Ileana Chirassi Colombo, Rosanna Cioffi, Caterina Cirelli, Alan Clarke, Claudine Cohen, Lucia Corrain, Giuseppe Cruciani, Girolamo Cusimano, Fiorella Dallari, Stefano Della Torre, Maria del Mar Gonzalez Chacon, Maurizio De Vita, Michela Di Macco, Fabio Donato, Rolando Dondarini, Andrea Emiliani, Gaetano Maria Golinelli, Xavier Greffe, Alberto Grohmann, Susan Hazan, Joel Heuillon, Emanuele Invernizzi, Lutz Klinkhammer, Federico Marazzi, Fabio Mariano, Aldo M. Morace, Raffaella Morselli, Olena Motuzenko,

Giuliano Pinto, Marco Pizzo, Edouard Pommier, Carlo Pongetti, Adriano Prosperi, Angelo R. Pupino, Bernardino Quattrococchi, Mauro Renna, Orietta Rossi Pinelli, Roberto Sani, Girolamo Scullo, Mislav Simunic, Simonetta Stopponi, Michele Tamma, Frank Vermeulen, Stefano Vitali

Web

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>

e-mail

icc@unimc.it

Editore

eum edizioni università di macerata, Centro direzionale, via Carducci 63/a - 62100 Macerata
tel (39) 733 258 6081
fax (39) 733 258 6086
<http://eum.unimc.it>
info.ceum@unimc.it

Layout editor

Cinzia De Santis

Progetto grafico

+crocevia / studio grafico



Rivista accreditata AIDEA

Rivista riconosciuta CUNSTA

Rivista riconosciuta SISMED

Saggi

Il paesaggio storico-culturale nei musei tra allestimenti e interfaccia didattica. Una ricerca in Italia e in Spagna

Elena Musci*

Abstract

Ecomusei, musei del territorio, centri di interpretazione sono le formule museali che, più di altre, sembrano essere in una posizione privilegiata per ricostruire le dinamiche che hanno dato vita al paesaggio e per coinvolgere la popolazione in percorsi di conoscenza e di tutela. In questo studio si presentano alcune riflessioni sulla base di un'analisi di realtà museali italiane e spagnole condotta con l'obiettivo di verificare l'esistenza di approcci e strategie comunicative e didattiche differenti. L'indagine ha mostrato che è possibile comunicare efficacemente il paesaggio senza ricorrere a testi e pannelli tecnici e prolissi, ma sfruttando le potenzialità narrative di un allestimento articolato o realizzando del materiale didattico in grado di diventare una interfaccia cognitiva fra il visitatore e il museo o sito culturale.

* Elena Musci, Docente a contratto del Laboratorio di Educazione ai patrimoni immateriali e materiali, Università degli Studi della Basilicata, Dipartimento di Scienze Umane, sede di Matera, Via San Rocco, 75100 Matera, e-mail: elemusci@hotmail.com.

Eco-museums, territorial museums and interpretation centres are the most favoured museum structures, which are aimed to reconstruct the dynamics that have given life to landscape and that are trying to involve the local communities in the knowledge and preservation of the landscape itself. This study presents some reflections on the basis and analysis of some Italian and Spanish museum assets. It has been carried out with the aim of verifying the existence of different approaches and communicative didactical strategies. The research has showed that it is definitely possible to communicate the landscape in an effective way, without long specialized texts and technical panels or labels, but, on the contrary, by exploiting the potential of a narrative articulated exhibition, or by creating didactic material as a cognitive interface between visitors and the museum or the cultural site.

1. *Introduzione*

Questo studio ha affrontato un processo di trasformazione, attualmente in corso nel panorama museale italiano, che riguarda la forma dei musei (dagli ecomusei ai centri di interpretazione e ai musei del territorio) e le strategie di comunicazione e mediazione didattica ad essi collegate, approfondendo un tema specifico, cioè la rappresentazione del paesaggio storico e culturale all'interno delle strutture museali. Le domande che hanno guidato l'indagine sono: esistono modelli museali che, in virtù della loro stessa struttura, sono in grado di rappresentare efficacemente il complesso mondo che si esprime nel paesaggio? In alternativa, nel caso di un allestimento non efficace per questi fini, è possibile rendere espliciti, attraverso la mediazione didattica, nessi e relazioni che compongono il sistema paesaggistico?

La ricerca¹ è stata realizzata in Italia e Spagna, attraverso un confronto teorico e un'analisi empirica di istituzioni museali di tipo diverso. Queste due nazioni, pur avendo tradizioni e pratiche differenti, hanno avviato da tempo un riflessione condivisa sulla didattica delle scienze sociali e del patrimonio e il confronto consente l'acquisizione di uno sguardo più profondo e complesso sugli interrogativi in esame.

Nella premessa sono state poste, da un punto di vista teorico, le basi per poter affrontare il tema della ricerca: la complessità e poliedricità del paesaggio in quanto oggetto di studio richiede che venga esplicitato il punto di vista da cui lo si prende in considerazione. Come ricorda Carlo Tosco a questo riguardo, è difficile individuare una definizione univoca di questo termine poiché «il notevole successo del tema e gli sviluppi suggeriti da discipline molto diverse, nel campo umanistico come in quello scientifico, hanno favorito

¹ La ricerca è stata portata avanti all'interno del dottorato in Storia e Archeologia globale dei paesaggi, XXVI ciclo. Cfr. Musci 2014.

una proliferazione dei concetti e delle valenze semantiche, che difficilmente possono essere condensati in una sola nozione»². Questa pluralità di significati rispecchia la varietà degli studi e la complessità che storicamente si è venuta a delineare rispetto al fenomeno. Essa, inoltre, si lega alla polisemia del termine: il paesaggio è sia la rappresentazione dell'oggetto, la sua immagine culturale, sia l'oggetto stesso, e quindi contiene nello stesso tempo forti elementi soggettivi – legati alla prima accezione – e oggettivi – più accentuati nella seconda. Secondo Maria Luisa Sturani, se si sceglie l'accezione materiale secondo cui il paesaggio è l'espressione sensibile «dell'organizzazione territoriale di una data società e dei suoi processi di formazione storica, appare evidente l'impossibilità di trattare e gestire tale oggetto ingombrante ed esteso all'interno di un allestimento museale tradizionale, al chiuso»³. Ciò che, invece, rende possibile ragionare dell'incontro fra museo e paesaggio è il cambiamento ermeneutico che li ha riguardati nella seconda metà del Novecento e le riflessioni multidisciplinari di cui è stato oggetto il paesaggio negli ultimi anni.

Nei paragrafi successivi sono stati presi in considerazione tre modelli museali: l'ecomuseo, il museo del territorio (anche nelle sue accezioni tematiche), e il centro di interpretazione. Da un punto di vista teorico e per loro stessa definizione, essi si pongono in relazione diretta con il territorio in cui sono situati, ma l'analisi empirica ha permesso di individuare alcune variabili relative alla struttura degli allestimenti e dei percorsi museali e ai contenuti trasmessi.

L'elaborazione di una scheda d'indagine ha permesso di definire alcune categorie di analisi entro cui far rientrare quanto rilevato tramite l'osservazione diretta. Nello stesso tempo, queste categorie si basano sugli studi teorici relativi al tema in oggetto.

I tre modelli museali, quindi, sono stati descritti da un punto di vista teorico e, contestualmente, con riferimenti all'osservazione sul campo. Più precisamente, per ognuno di essi sono stati riportati alcuni esempi particolarmente significativi, in modo tale che la loro descrizione fosse funzionale alla conoscenza delle variabili prese in considerazione.

L'ecomuseo, in particolare, sembrerebbe offrire, da un punto di vista teorico, le basi più idonee ad ospitare al suo interno il paesaggio, persino nella sua forma viva e dinamica, ma di fatto, come rilevato dalla Sturani, esistono dei punti di criticità nelle esperienze realizzate fino a questo momento. Ne è un esempio la presenza di edifici di epoche diverse in contesti paesaggistici ormai cambiati e, dunque, non più coerenti.

Da un punto di vista museografico, invece, il centro di interpretazione offre interessanti spunti poiché esso, sulla scia della *Heritage Interpretation* di ambito anglosassone, è pensato e fisicamente strutturato in un'ottica di insegnamento/apprendimento in contesti non scolastici. Per quanto privo di reperti, un centro

² Tosco 2009, p. 3.

³ Sturani 2009, p. 36.

di interpretazione offre al visitatore repliche fedeli, ricostruzioni d'ambiente, pannelli illustrativi in cui predominante è l'apparato grafico, strumenti interattivi che consentono di esplorare siti e paesaggi in senso sincronico e diacronico, oggetti e moduli che sollecitano sensi tradizionalmente trascurati (come l'olfatto e l'udito). La libertà che questo comporta in relazione al vincolo della conservazione permette a tali strutture di proporre strategie di visita immersive, particolarmente adatte a far esperire il contesto culturale del tema storico affrontato.

Il museo del territorio si configura, infine, quasi come l'incontro naturale fra il museo civico e il centro di interpretazione. Arricchito da una collezione a vocazione locale, esso, nella maggior parte dei casi analizzati, fa propri gli orientamenti della Nuova Museologia e della *Heritage Interpretation*, offrendo ai reperti nuove forme di contestualizzazione. In questo modo la visita si configura come un viaggio attraverso temi e concetti che parlano all'oggi e permette di andare al di là della conoscenza delle caratteristiche tecniche degli oggetti conservati nelle teche o dei loro siti di ritrovamento.

Le realtà visitate e le considerazioni che ne sono scaturite hanno sollecitato la realizzazione di un'esperienza didattica concreta presso Castel del Monte, in Puglia, un monumento e sito Unesco di grande suggestione, ma povero di didascalie e pannelli interpretativi, soprattutto per quel che riguarda il contesto paesaggistico. L'obiettivo è stato realizzare una sorta di interfaccia didattica per consentire al visitatore di scoprire il significato degli elementi artistici ancora presenti nell'edificio e delle tracce storiche (edifici e recinti in pietra a secco) che, se contestualizzate e conosciute, permettono di comprendere il processo economico-politico e sociale che ha plasmato il territorio in cui il castello è inserito.

Anche il confronto fra musei legati al paesaggio in modo esplicito e quelli basati su allestimenti tradizionali, ma dotati di una sezione didattica che opera nell'ottica del costruttivismo applicato ai beni culturali, ha messo in rilievo la possibilità di far comprendere i paesaggi a cui i reperti sono legati anche nel caso in cui questi ultimi siano corredati da didascalie tecniche e ha sottolineato, dunque, l'importanza di una divulgazione e di una mediazione didattica professionali.

Percepire il paesaggio come una cosa viva e non come un contenuto da archiviare dopo l'interrogazione, o da dimenticare dopo la visita guidata al sito di turno, consente di avvertire la responsabilità sociale e civile che le comunità (e gli individui) hanno nei confronti del luogo in cui abitano. I musei, quindi, in quanto spazio di apprendimento informale possono rivestire un ruolo di primo piano nell'educazione del cittadino per quel che riguarda la cura, la tutela e la promozione del paesaggio.

2. *Una premessa necessaria: il cambiamento ermeneutico e di pratiche sociali*

Nel dibattito internazionale museo e paesaggio sono concetti complessi e dinamici e la possibilità di gestire il secondo all'interno del primo appare ad oggi come qualcosa non solo di possibile, ma addirittura di auspicabile, a patto di recepire la moderna idea di museo aperto alla comunità, così come sollecitato dagli studi della Nuova Museologia, e quella di paesaggio come spazio vissuto e percepito dalla comunità, e portatore di tracce del passato da riconoscere, interpretare e valorizzare nell'incontro fra esigenze dell'uomo e rispetto della natura. Secondo alcuni studi storici queste due realtà sono state, nel corso del tempo e in modo diverso, strumento di quel potere assoluto o nazionalistico il cui obiettivo era formare un'identità nazionale basata su valori ancorati ad un passato condiviso. Il paesaggio «non è nient'altro che la rappresentazione materiale e visibile della patria» affermava Benedetto Croce⁴ – riprendendo un concetto di John Ruskin⁵ – quando, da ministro della Pubblica Istruzione, presentò al Parlamento la prima legge italiana per la tutela delle bellezze naturali. Il paesaggio, dunque, non è un concetto spontaneo, ma è una costruzione culturale⁶ realizzata con strumenti diversi in modo consapevole e mirato, a partire dal processo di formazione degli stati nazionali: attraverso la scuola, le pubblicazioni turistiche o i grandi romanzi, gli stati nascenti portavano il popolo ad associare alla propria identità elementi che da quel momento sarebbero stati riconosciuti come caratteristici delle qualità nazionali⁷. L'obiettivo di questa strategia era innescare un processo di identificazione dei gruppi sociali con il territorio nazionale, nella forma estetica e visiva del paesaggio. Come sottolineato da François Walter⁸, le società moderne hanno fatto del paesaggio un fattore identitario, convertendolo nella rappresentazione sensibile del sentimento di appartenenza nazionale, e proponendolo come una espressione

⁴ La frase è tratta dalla relazione illustrativa della L. n. 778/1922 sulle bellezze naturali presentata in Senato, nella tornata del 25 settembre 1920, dall'allora ministro dell'Istruzione Pubblica Benedetto Croce. Disponibile on line su <<http://rivista.ssef.it/site.php?page=20040913091214766&edition=2010-02-01>>, 05.02.2015.

⁵ Secondo Ruskin il paesaggio dà origine ad esperienze etiche ed estetiche forti, sia sul piano individuale sia su quello collettivo della comunità. Per questo va preservato. Esso è un luogo chiave per la responsabilità sociale poiché riflette e determina l'ordine morale. Cfr. Settis 2012.

⁶ Da un punto di vista letterario, storico e culturale, il paesaggio nasce quando il cittadino si pone di fronte alla natura. Questo può avvenire solo quando l'individuo diventa cittadino e ha la percezione di non far più parte della natura (Jakob 2009, pp. 38-39). Così, Petrarca si reca in un luogo separato ed elevato (Monte Ventoso) e solo da lì può cogliere il paesaggio della pianura, poiché può riunire in un unico sguardo le immagini degli elementi naturali o antropici nel loro insieme, e ricongiungerle in quella visione complessiva che è stata definita paesaggio. Cfr. Küster 2010, p. 6 e Tosco 2011, p. 109.

⁷ Su questo tema si vadano gli studi di François Walter. Per una sintesi, si veda Walter 2012, pp. 103-110. Disponibile online su <www.histoiresuisse.ch/walter/cours/summerschool.pdf>, 05.02.2015.

⁸ Cfr. Walter 2004.

reale, ma soprattutto simbolica e spirituale dei popoli e delle nazioni. Nello stesso tempo, anche il museo è stato pensato, dalla Rivoluzione francese in poi, come contenitore di reperti ad uso simbolico e didattico, utili a illustrare i valori e i riferimenti storici a cui ispirarsi e in cui riconoscersi in quanto comunità nazionale⁹.

Nella seconda metà del secolo scorso questo modello è entrato in crisi e il museo e il paesaggio si sono potuti esprimere quali ricettori di significati costruiti socialmente dal basso: sono, cioè, diventati espressione delle pratiche e dei valori vissuti dalla popolazione¹⁰.

Tale mutamento culturale ha permesso di affrontare con efficacia il rapporto fra questi due soggetti: un museo che si occupi del paesaggio si propone oggi come un luogo che, attraverso una strumentazione diversificata, permette di interpretare il territorio prima di tutto per la comunità che vi abita. Esso si offre e viene vissuto come elemento propulsivo e non come mero spazio di conservazione delle tracce del passato. L'allestimento e le attività del museo diventano, in quest'ottica, parte di una narrazione che attribuisce significati, che organizza itinerari storico-culturali e che mette in rilievo punti di vista (e di lettura) privilegiati con l'obiettivo di realizzare molteplici occasioni di apprendimento che portino la comunità a riflettere su se stessa, sul proprio passato e sulle linee di sviluppo future. Si delinea così un museo aperto, ma che nello stesso tempo, grazie alle sue specificità e competenze, si faccia guida critica e strumento per permettere agli abitanti e ai turisti di acquisire una capacità di lettura e di interpretazione in senso storico, geografico e, nell'ottica dell'amministrazione, di gestione del territorio.

3. *Musealizzare il paesaggio storico-culturale?*

In che modo, concretamente, il museo può interpretare e rappresentare il paesaggio così come descritto? Per rispondere a tale domanda occorre individuare gli elementi che concorrono alla creazione di questa complessa realtà e che è possibile rendere manifesti in una istituzione museale. Massimo Quaini sottolinea come il paesaggio possa essere considerato «una sorta di

⁹ Poldi Allai 1991, p. 43.

¹⁰ Volendo individuare le pietre miliari di questo cambiamento, è possibile citare la Convenzione Europea del Paesaggio, adottata nel 2000 dal Comitato dei ministri del Consiglio d'Europa, che definisce il paesaggio come «una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni» (CEP, art. 1), e la svolta operata dalla Nuova Museologia. Mentre nei musei ottocenteschi l'allestimento ruotava attorno ai reperti, adesso il fulcro del percorso cognitivo proposto al visitatore è costituito da temi scaturiti dalla «memoria» della comunità e dai suoi bisogni contemporanei. Cfr. Baldin 2011, p. 59.

memoria in cui si registra e si sintetizza la storia dei disegni territoriali degli uomini»¹¹, poiché le tracce visibili delle azioni e delle organizzazioni sociali del tempo storico si depositano continuamente sul territorio¹² rendendolo un palinsesto e permettendo, nello stesso tempo, di riconoscere i paesaggi che lo hanno caratterizzato nel tempo. Il paesaggio contemporaneo, quindi, è storico perché è il prodotto di processi storici che si manifestano attraverso tracce dei paesaggi passati. Contemporaneamente, esso è l'immagine e l'espressione visiva e sintetica di questo processo. Tale impostazione semiotica¹³ rimanda all'idea dell'ipertesto in cui ogni singolo elemento o componente paesaggistica si relaziona con gli altri, nello spazio e nel tempo, fino a costituire un sistema¹⁴.

Per rappresentare un paesaggio storico e culturale in un museo, quindi, potrebbe essere utile partire dalle fonti funzionali al lavoro dello studioso: le carte storiche, quelle geomorfologiche e quelle IGM, i toponimi, gli estimi e i catasti, le rappresentazioni artistiche e le fonti narrative e statistiche, o quelle archeologiche o, ancora, quelle d'archivio¹⁵. Comparare fra di loro fonti così eterogenee e, soprattutto, ricavarne i dati utili, leggerli e inserirli in un discorso di ampio respiro sono competenze complesse e pluridisciplinari che si acquisiscono con uno studio approfondito e costante. La loro riproposizione in un contesto museale necessita quindi di strategie comunicative e di mediazione didattica che aiutino il visitatore a decodificarle e a collocarle in un sistema paesaggistico.

Secondo Maria Luisa Sturani, una strada possibile per «chiudere il paesaggio in un museo» è quella di trattare il primo «nella sua dimensione di immagine culturale, come idea e modo di vedere il paese più che come il paese stesso. Ne emerge un tipo di museo di idee – sempre più frequente nel panorama attuale – più che di oggetti»¹⁶.

Un'altra strada possibile prevede l'utilizzo di una strumentazione museografica diversificata: mentre un libro non può che agire con la narrazione o informare attraverso i testi, le tabelle e le immagini, uno spazio fisico ha la possibilità di rappresentare un concetto o una realtà attraverso supporti

¹¹ Quaini 1998, p. 191.

¹² Sul rapporto fra territorio e paesaggio: il primo fa riferimento all'insieme degli elementi, statici e dinamici, disposti secondo una configurazione territoriale, che confluiscono nell'ambito fisico in cui si realizzano le attività umane. Cfr. Somaini 2013, pp. 11-36. Il paesaggio, invece, assume in sé il contesto naturale, sia fisico che biologico, di tutte le attività dell'uomo, sia quelle legate alle testimonianze storico-artistiche, sia quelle a carattere sociale o di tipo produttivo-economico: esso ha come base il territorio in cui questi elementi trovano la loro sintesi e, rispetto a quest'ultimo, racchiude in sé l'aspetto percettivo e quello formale dell'ambiente antropizzato. Cfr. Purini 2010. Sull'importanza di distinguere tra territorio e paesaggio anche in contesti scolastici e museali si veda Mattozzi 2011.

¹³ Cfr. Turri 1990.

¹⁴ Busquets 2006, p. 366.

¹⁵ Cfr. Tosco 2009, pp. 30-76.

¹⁶ Sturani 2009, p. 36.

molteplici e stimolando sensi diversi. Modellini interattivi, moduli meccanici, ricostruzioni, ambienti che stimolano all'azione o repliche che è possibile manipolare sono strumenti "semplici" che, accanto alle esperienze con schermi video, o strumenti multimediali o di realtà aumentata, possono dare del paesaggio un'idea efficace e multidimensionale. Fare ricorso a tutte queste "possibilità" consente anche di strutturare il museo per livelli differenti di approfondimento, dando modo ai diversi pubblici di trovare le risposte ai propri interrogativi. L'elemento determinante è la missione che il museo riconosce per sé stesso: se sceglie di conservare e fornire conoscenze tecniche agli addetti ai lavori, oppure di comunicare efficacemente ai più i propri contenuti, educare ad essi e con essi, e far sviluppare l'amore e il senso di cura per il paesaggio e per il patrimonio in generale.

Il rapporto fra questi approcci risulta particolarmente importante per definire ciò che è significativo nella comunicazione del paesaggio ai fini della sua comprensione e soprattutto nell'ottica di un'educazione efficace. Molti paesaggi dispongono di risorse naturalistiche che sono degne di essere conosciute, conservate e valorizzate; altri presentano tracce storico-culturali che testimoniano i modi di vita, di lavoro e le idee di una certa società, come edifici o monumenti, o che rimandano a tradizioni, usi, pratiche di coltivazione, ecc. Questi aspetti racchiudono ciò che viene chiamato, nel suo insieme, patrimonio culturale. José María Cuenca López e Jesús Estepa Giménez¹⁷, fra i maggiori studiosi di educazione del patrimonio in Spagna, precisano che il patrimonio è l'unione di quegli elementi che, in casi eccezionali, per ragioni geostoriche ed estetiche, si trasformano in simboli in grado di esprimere gli aspetti culturali del passato e del presente ritenuti rilevanti. In realtà quando si affronta il tema del paesaggio da un punto di vista culturale, il nesso con il patrimonio emerge quasi con naturalezza, poiché in esso si concretizzano le esperienze e le aspirazioni di un gruppo sociale, e i luoghi acquistano significati simbolici che esprimono idee ed emozioni legati alla comunità. Espressioni come paesaggio inglese o andaluso o toscano hanno l'obiettivo di indicare le singolarità di una terra riconosciute, dal popolo che la abita, attraverso un processo di rispecchiamento¹⁸. Si tratta di un bisogno che spesso si afferma in contrasto con la necessità, nella società della globalizzazione, di mettere in rilievo gli elementi significativi e di riferimento del territorio, a fronte della crescente omologazione e banalizzazione degli spazi e dei luoghi¹⁹.

¹⁷ Cuenca López *et al.* 2003, pp. 91-103.

¹⁸ Questo rispecchiamento porta però con sé il rischio di creare stereotipi che rendano difficile la percezione di una realtà complessa. Licerias 2013, p. 89.

¹⁹ Noguè *et al.* 2009, pp. 27-55.

4. *Gli strumenti della ricerca*

Che cosa cercare praticamente negli allestimenti? Con quali criteri analizzarli? Per rispondere a queste domande e raccogliere dati quantitativi omogenei è stata realizzata una scheda d'indagine ispirata al modello proposto dal gruppo spagnolo EDIPATRI²⁰ nei lavori di analisi compiuti sui musei andalusi²¹ (tab.1). I ricercatori sono partiti dall'idea che il museo di nuova concezione è anche un centro di interpretazione territoriale che mette in opera strategie comunicative per trasmettere un'immagine del proprio patrimonio, attraverso l'allestimento e la messa a punto di testi e pannelli info-grafici a commento dei reperti. La scheda ha dunque l'obiettivo di analizzare tali strategie e di condurle ad un ambito culturale di riferimento. Essa si è rivelata uno strumento efficace poiché la sua costruzione ha permesso di sintetizzare e sistematizzare il lavoro individuando delle categorie che sono frutto della riflessione teorica e che, nello stesso tempo, fungono da criterio ordinatore permettendo uno studio quantitativo sistematico.

La rappresentazione museografica del paesaggio			
Museo; località Data del rilevamento:			
Tipo di patrimonio valorizzato in relazione al paesaggio:	Naturalistico-ecologico		
	Architettonico-artistico		
	Archeologico-storico		
CARATTERISTICHE	VARIABILI	INDICATORI	Descrizione
Rappresentazione	Sincronica/ diacronica	Statica	Il p. è rappresentato come una "fotografia", solo nella sua realtà sincronica.
		Dinamica	Il p. è rappresentato in modo dinamico: viene mostrato il processo che lo muta nel tempo.
		Frutto di interazione	Il p. è mostrato nella sua interazione con l'uomo e muta all'interno di questa relazione.
Riferimento concettuale	Teorica	Punto di vista estetico	La rappresentazione del p. è di tipo estetico, legata al bello e all'eccezionalità.
		Punto di vista oggettivo	Il p. è rappresentato nella sua dimensione oggettiva e di studio disciplinare.

²⁰ Per approfondimenti si veda il sito di presentazione del progetto dell'Università di Huelva, <http://www.uhu.es/vic.investigacion/ucc/index.php?option=com_content&view=article&id=456:proyecto-de-investigacion-desarrollo-e-innovacion-idi-qedipatriq&catid=65:proyectos-investigacion&Itemid=32>, 05.02.2015.

²¹ Cuenca López *et al.* 2006, p. 3.

COMUNICAZIONE MUSEOGRAFICA DEL PAESAGGIO	Tipologie di supporti relativi all'allestimento				
Sono presenti rappresentazioni territoriali.					
I reperti sono posti in situazione e collegati al contesto territoriale.					
L'allestimento è articolato e plurisensoriale. I reperti sono posti in relazione con il contesto storico-geografico oltre che territoriale.					
L'allestimento è complesso, i reperti sono posti in relazione con il contesto storico-geografico, e sono interattivi o presentano forme di interrogazione diretta.					

Tab.1. Scheda di rilevamento della rappresentazione museografica del paesaggio (Fonte: ns elaborazione su scheda di indagine EDIPATRI dell'Università di Huelva)

La griglia, inoltre, si è rivelata uno strumento agile che consente di raccogliere i dati utili alla ricerca, ed è adatta a qualsiasi allestimento poiché tarata su ambiti analitici d'interesse, secondo possibilità concrete di musealizzazione: ogni categoria, infatti, si articola in variabili che rendono concreti e facilmente identificabili i diversi gradi di articolazione di ogni voce.

Così, il rapporto fra patrimonio e paesaggio viene analizzato e riconosciuto alla luce di tre categorie che rispecchiano alcuni fra i principali ambiti d'interesse che concorrono alla definizione del secondo: naturalistico-ecologico; architettonico-artistico; archeologico-storico.

La rappresentazione del paesaggio, invece, viene definita (e riconosciuta) in quanto statica, come se fossimo dinanzi ad una grande fotografia sincronica; dinamica, cioè capace di rendere evidente il processo storico e diacronico che ne è alla base; in relazione con l'uomo, cioè facente parte di un rapporto di interdipendenza costante.

I parametri di valutazione delle esposizioni museali e degli allestimenti dei centri di interpretazione visitati sono stati tarati su elementi di carattere museografico che possono essere considerati espressione comunicativa di una concezione teorica precisa e di una visione più o meno organica del paesaggio.

Valutare se la rappresentazione proposta abbia un taglio estetico o di studio "oggettivo" porta anche a riflettere sul valore che può essere attribuito all'oggetto della rappresentazione: un quadro di un paesaggio viene solitamente valutato e ammirato secondo parametri legati al "bello" e all'eccezionalità, e sarà percepito come uno sfondo idilliaco per le azioni dell'uomo. Il taglio oggettivo, invece, vuole porre l'accento su un approccio scientifico e pluridisciplinare. In questo modo, il paesaggio viene studiato e rappresentato nelle sue variabili dinamiche e come frutto dell'azione di soggetti portatori di interessi contrapposti (es. i poteri che si esprimono su di un territorio e che ne determinano le modalità di utilizzo attraverso l'emanazione di leggi o decreti, o gli abitanti che, sottoposti a contratti di natura differente, vi abitano e lavorano e che quindi, materialmente, lo plasmano).

Secondo questa impostazione, gli elementi propri dell'allestimento sono stati interrogati nelle seguenti accezioni:

- i reperti: è stato rilevato se sono presentati in modo isolato, o se esiste una rappresentazione del contesto di ritrovamento²². In quest'ultimo caso, si è verificato se esso è reso in termini di paesaggio o di territorio, cioè secondo una concezione dinamica oppure secondo una strutturale;
- i diorami: essi possono essere utilizzati per fornire ipotesi ricostruttive del territorio e del paesaggio²³ in senso statico e in modo episodico, oppure, posti in sequenza, consentono di mettere in rilievo i cambiamenti operativi. Questo comporta la possibilità di verificare il mutare dei paesaggi che si sono succeduti nel corso del tempo su uno stesso territorio;
- i moduli animati su base meccanica o virtuale: la loro presenza non è garanzia di “dinamicità” paesaggistica poiché il paesaggio può essere semplicemente assunto come sfondo sempre uguale per le diverse azioni dell'uomo. In questo caso, però, si perde il senso dell'interazione fra questi e la natura;
- i moduli interattivi: si tratta di strumenti potentissimi se consentono di creare un modello interpretativo. In questo caso, la rappresentazione delle coordinate territoriali muta la resa del sistema paesaggistico al mutare delle variabili inserite dal visitatore;
- le ricostruzioni di ambienti a grandezza naturale: si è verificato se sono proposte unicamente con valore etno-antropologico, oppure se sono funzionali ad una ricostruzione territoriale e/o paesaggistica.

Per quel che riguarda, invece, le modalità di comunicazione e didattica museografica, sono state individuate, per quelle realtà in cui è previsto uno specifico spazio destinato alla rappresentazione del paesaggio, le tipologie dei supporti relativi all'allestimento che sono state aggregate nelle seguenti categorie:

- a) modulo su base statica di rappresentazione territoriale, in fotografie, disegni e diorami;
- b) modulo su base meccanica, animato e non, attraverso diorami, modellini in scala a grandezza naturale, ombre animate;
- c) modulo audiovisivo, cioè che utilizza uno schermo per il suo funzionamento e che mostra una figura parlante, un diaporama²⁴, una scenografia, un documentario, una ricostruzione virtuale;

²² Secondo Ivo Mattozzi «le esposizioni si potrebbero comprendere molto meglio se la distribuzione degli abitati, delle necropoli, dei campi, dei boschi – nel caso dei musei archeologici –, la forma dei campi e il rapporto fra spazio rurale e spazio urbano nel caso dei musei etnografici, venissero contestualizzati nel territorio e se fossero offerti gli elementi e le immagini per farsi un'idea dei paesaggi in rapporto al quale collocarli» (Mattozzi 2011, p. 117).

²³ Si tengano presenti le definizioni di paesaggio e territorio contenute nella nota n. 12 di questo saggio. Uno stesso territorio può, nel tempo, ospitare più paesaggi.

²⁴ Per diaporama si intende un prodotto multimediale realizzato con la successione di immagini statiche e di testi. La resa è quella di un filmato.

d) modulo interattivo su base informatica, ad esempio simulatori di volo, *tablet touch-screen*, ecc.

4.1 Musei e paesaggi. L'ecomuseo

Definire un ecomuseo non è una cosa semplice poiché, come ci ricorda Hugues de Varine²⁵, i riferimenti teorici sono molteplici e le pratiche assai varie. Maurizio Maggi, che nel volume *Ecomusei. Guida europea* ne ha dato una delle definizioni più diffuse in Italia, ha descritto sinteticamente questa realtà come «un patto con il quale una comunità si impegna a prendersi cura di un territorio»²⁶. Esso non ruota attorno ad una collezione dei reperti: non ha come vocazione la conservazione diretta del patrimonio storico e culturale, ma la sua trasmissione e condivisione. Fondamentale appare il rapporto che si crea fra questa istituzione e la comunità che lo legittima. Se infatti questa non si interessa al suo ecomuseo, esso sparisce, oppure diviene un museo ordinario, spesso nella forma di quello etnografico. A differenza delle formule più tradizionali, l'ecomuseo non è dato una volta per tutte, ma va curato e vissuto costantemente. Esso si propone quindi come uno strumento di lavoro territoriale che agisce su due piani differenti: da una parte il legame fra comunità e territorio, dall'altra quello fra l'ambiente e la sua conservazione. Questi due orientamenti si traducono in modelli di sviluppo che in Francia hanno trovato la loro affermazione in due tipologie²⁷:

1. l'ecomuseo focalizzato sulla valorizzazione dell'ambiente;
2. l'ecomuseo comunitario, che punta alla valorizzazione dello sviluppo sociale.

Il primo prende spunto dall'esperienza dell'Ecomuseo della *Grande Lande* che ad oggi tiene insieme i comuni di Sabres (Marquèze), Luxey e Garein, e in cui sono ricostruite la vita quotidiana e le attività tradizionali rurali tipiche del XVIII e XIX secolo²⁸. Fu creato nel 1975 su iniziativa del parco regionale delle *Landes de Gascogne* e in esso sono confluite la tradizione dell'*open air museum*

²⁵ Secondo Hugues de Varine «ci sono diverse definizioni di ecomuseo [...]. Ma tutte le definizioni sono imperfette e talmente complicate che rimane difficile comprenderle. Per me [l'ecomuseo] è una azione portata avanti da una comunità, a partire dal suo patrimonio, per il suo sviluppo. L'ecomuseo è quindi un progetto sociale, poi ha un contenuto culturale e infine s'appoggia su delle culture popolari e sulle conoscenze scientifiche. Quello che non è: una collezione, una trappola per turisti, una struttura aristocratica, un museo delle belle arti etc.» (Buron 2008).

²⁶ Maggi 2002, p. 9.

²⁷ Becucci 2007, p. 18.

²⁸ Per approfondimenti si veda il sito ufficiale del parco <<http://www.parc-landes-de-gascogne.fr>>, 05.02.2015. Nella pagina specifica, l'Écomusée de la Grande Lande è descritto come «un "passeur de mémoires", mais il contribue par ses travaux de recherche sur la société contemporaine, par son travail de médiation sur son territoire, par l'accueil d'artistes en résidence, à la structuration et au développement du territoire du Parc naturel régional des Landes de Gascogne».

di origine scandinava e quella della “casa del parco” di derivazione americana. Questo tipo di ecomuseo è spesso situato all’interno o nelle vicinanze di un parco naturale o in una zona rurale e l’ambiente e l’*habitat* tradizionale vengono proposti in una prospettiva globale.

Il modello comunitario, invece, prende origine dall’esperienza del 1973 dell’*Ecomusée de Le Creusot*²⁹ (dal 2012 *Ecomusée de la communauté urbaine de Le Creusot-Montceau-les-Mines*), fondato dallo stesso Rivière. Ciò che lo caratterizza è il forte taglio sperimentale che coinvolge direttamente la comunità locale, e i cui problemi e il cui sviluppo costituiscono la base programmatica dell’ecomuseo stesso³⁰. I principi guida che animano queste esperienze scaturiscono da un concetto di cultura molto ampio, e le attività di promozione hanno l’obiettivo di far conoscere meglio le caratteristiche, la storia e la cultura di quei territori, nelle forme più differenti. Secondo gli orientamenti di Georges-Henri Rivière, non ci sono limiti all’espressione della diversità culturale che si esprime o che si può sviluppare in un ecomuseo. Oggetto di “musealizzazione”, quindi, non sono solo le tracce storiche (monumenti, castelli, siti archeologici, ecc.) o le eccellenze naturali che distinguono un paesaggio, ma sono tutte le attività sociali ed economiche che caratterizzano e hanno caratterizzato la comunità dei residenti.

In ambito italiano, gli ecomusei che propongono un’interpretazione del paesaggio ruotano solitamente attorno a una dimensione locale e sono distinguibili in alcuni grandi gruppi³¹:

- ecomusei basati sulla descrizione di attività produttive tradizionali. In questo caso il riferimento al paesaggio potrebbe essere implicito e non presente chiaramente negli itinerari o nei sentieri proposti;
- ecomusei basati sul recupero e sulla salvaguardia di un unico elemento del paesaggio, come può essere un edificio rurale, oppure un’altra struttura architettonica che viene trasformata in un museo o in un centro studi o di raccolta di reperti;
- ecomusei il cui tema sono il territorio di una comunità e il suo paesaggio. Anche in questo caso, però, i riferimenti teorici non sono sempre evidenti.

²⁹ Per approfondimenti si veda il sito ufficiale all’indirizzo <<http://www.ecomusee-creusot-montceau.fr>>, 01.12.2014.

³⁰ Sul sito, infatti, leggiamo che l’ecomuseo ha «pour missions de recenser, d’étudier et de valoriser le patrimoine d’un territoire marqué depuis la fin du XVIIIe siècle par le développement d’activités industrielles majeures: la métallurgie, l’extraction du charbon, la verrerie, la production céramique. Avec l’aide de la population locale, des collectivités, de chercheurs et d’entreprises, l’ecomusée a sauvé, mis en valeur des sites patrimoniaux. Il a constitué des collections et d’importants fonds documentaires témoignant de la civilisation industrielle. À partir des actions de conservation et de recherche, à l’attention des populations locales, régionales, des touristes, des scolaires et des publics en formation, l’ecomusée réalise des expositions, des publications, propose des visites, des animations pour que ce patrimoine devienne un instrument de connaissance et de compréhension de l’identité culturelle des hommes» (<<http://www.ecomusee-creusot-montceau.fr/spip.php?rubrique36>>, 05.02.2015).

³¹ Cfr. Pressenda, Sturani 2007, pp. 331-344.

Cosa accade quando il museo si sposta da un edificio chiuso ad uno spazio aperto e include la comunità? Si può in questo modo comprendere il paesaggio in una forma museale? Per quanto le basi teoriche dell'ecomuseo siano sicuramente più favorevoli alla rappresentazione e alla salvaguardia del paesaggio (rispetto a quelle del museo tradizionale), Maria Luisa Sturani osserva come sia stata riscontrata una frequente fragilità e instabilità sul piano della traduzione pratica di questi principi³²: secondo questa studiosa, molti problemi nascono dalla visione utopistica del progetto ecomuseale, e dalla difficoltà a stimolare un coinvolgimento attivo dei cittadini che si mantenga costante nel corso del tempo. Anche i conflitti che sorgono tra i diversi attori e gruppi locali o tra questi e lo staff museale nella gestione del patrimonio sono un ostacolo sempre in agguato. In alcuni casi, inoltre, è molto alto il rischio che un paesaggio venga trattato con soluzioni semplicistiche basate sulla supposta auto-evidenza delle forme paesaggistiche, o che venga appiattito su «immagini fortemente stereotipate e più regressive e nostalgiche di quelle costruite dai migliori esempi di *open-air museum* o dai *landschaftmuseum*»³³.

Per ovviare a questi inconvenienti, quando si interviene sul rapporto tra museo e paesaggio, è possibile operare – continua la Sturani – tenendo presente i migliori esempi realizzati e alcune linee di azione:

- considerare il paesaggio come un insieme sistemico e non per particelle isolate;
- avere sempre presente la sua natura dinamica «contro la trappola retorica della tradizione e della permanenza»;
- avere consapevolezza del reale livello delle percezioni e delle rappresentazioni che la popolazione ha interiorizzato;
- tenere presente il livello delle rappresentazioni paesaggistiche elaborate dalla società «senza separarlo da quello delle pratiche e della materialità del paesaggio»³⁴.

Attraverso questa strada l'ecomuseo può essere davvero capace di restituire la complessità dei processi e insieme dei significati cui il paesaggio rimanda e nello stesso tempo può costituire la base per un progetto di gestione del suo cambiamento.

In Puglia, e più precisamente nelle esperienze del Salento, il riferimento paesaggistico esplicito degli ecomusei è il contesto archeologico³⁵, poiché i processi storici e culturali di lunga durata, come quelli risalenti alla cultura messapica, hanno lasciato tracce ancora visibili. Queste esperienze ecomuseali sono nate da una parte con l'obiettivo di valutare il ruolo che il patrimonio archeologico rappresenta per il territorio e per i suoi abitanti, dall'altra con

³² Sturani 2009, p. 42.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Cfr. Baratti 2012, pp. 18-34.

quello di rendere questi ultimi maggiormente consapevoli del rapporto diretto che essi hanno quotidianamente con la storia e di coinvolgerli nella tutela e valorizzazione del luogo. La visione “d’insieme” adottata aggrega l’area urbana diffusa e il contesto rurale in cui l’archeologia ha un ruolo di primo piano. Per far acquisire la consapevolezza della relazione storica, ecologica ed economica che esiste fra uomo, società e ambiente, archeologi e studiosi hanno realizzato mostre e materiale informativo di vario genere in cui hanno fornito le chiavi interpretative per decodificare il paesaggio archeologico. Il fine, duplice, era quello di permettere ai fruitori di cogliere i molteplici significati storico-urbanistici del paesaggio stesso, da una parte; ma anche quello di promuoverne una valorizzazione a tutto campo, ad esempio proponendo nuovi utilizzi degli spazi finalizzati alla didattica universitaria o all’imprenditoria giovanile. Uno degli strumenti pensati per superare la consolidata separazione fra patrimonio artistico e paesaggio è stato il parco archeologico *open air*, in cui sono stati sperimentati approcci di ricerca valutati per quest’area geografica come innovativi. Il patrimonio archeologico è stato pensato e proposto come filo rosso per riqualificare il paesaggio culturale salentino, non solo in relazione a singole eccellenze territoriali, ma a tutto il complesso paesaggistico. L’esperimento ha proposto chiavi di lettura territoriale differenti, da quella socio-economica, a quella storico-culturale, a quella estetica. Ne sono nate prospettive articolate sui paesaggi della contemporaneità, frutto «del rapporto fra alta tecnologia e poetica del paesaggio»³⁶.

4.2 Musei e paesaggi. Il centro di interpretazione

Il centro di interpretazione è una formula museale dinamica nata sotto l’influsso degli studi rivolti alla promozione e comunicazione del patrimonio dei parchi nazionali americani: a metà del secolo scorso, Freeman Tilden propose in America un approccio comunicativo e didattico per parchi e musei diverso da quello tradizionale e basato sul concetto di interpretazione, intesa nelle due dimensioni ambientale e storico-culturale³⁷. Interpretare significa infatti esplicitare, cioè mostrare con chiarezza e con metodo il messaggio più profondo che è possibile leggere in una foresta, in un paesaggio o in un sito storico. Anche la struttura museale (o, appunto, “centro di interpretazione”) si pone in dialogo costante con la popolazione e il territorio, ma con l’obiettivo di disvelarne le dinamiche strutturali e storiche³⁸. L’accento è posto sugli strumenti concreti della comunicazione, sugli allestimenti che vengono completamente rimodulati rispetto ai musei di impianto tradizionale per creare un filo diretto fra la collezione esposta

³⁶ Baratti 2012, p. 20.

³⁷ Cfr. Tilden 1957.

³⁸ Martín 2009, pp. 50-59.

e il pubblico più vario. Nei centri di interpretazione manca la collezione di reperti che viene sostituita da repliche, modelli, strutture interattive e pannelli esplicativi per veicolare un'apertura esplicita al contesto territoriale. Anche il valore della presenza di tracce storiche, archeologiche ed elementi naturalistici viene messo in rilievo attraverso pannelli e strutture interpretative che forniscono di un'area geografica e culturale un quadro analitico e d'insieme nello stesso tempo.

Da un punto di vista culturale e pedagogico questa struttura si rivolge ad un pubblico considerato in tutti i suoi segmenti: non solo i turisti, ma anche la popolazione locale, e naturalmente anche il pubblico giovanile e in età scolare. Infatti, un centro di interpretazione ha come principale finalità quella di decodificare la realtà contemporanea e il passato storico di un territorio attraverso la realizzazione dei seguenti obiettivi³⁹:

- presentare gli elementi del patrimonio naturale e storico-culturale in modo da stabilire con essi una connessione, anche di tipo emozionale;
- fornire chiavi interpretative che rendano l'oggetto patrimoniale intellegibile;
- suscitare il desiderio di conoscere il territorio e far nascere l'idea che una sola giornata non sia sufficiente a visitare tutto ciò che in esso è interessante.

Tilden basa la propria idea di "interpretazione" sulla consapevolezza che esistono tre livelli attraverso cui si realizza il processo di conoscenza e dunque di apprendimento, e sul fatto che ognuno di essi contribuisce a determinare una parte delle immagini che compongono la realtà. Il primo livello prende in considerazione il fatto che l'informazione giunge soprattutto attraverso la percezione visiva; il secondo che l'udito consente un apprendimento effettivo e il terzo consiste nella rappresentazione mentale che si attiva attraverso la globalità dei sensi. Un centro di interpretazione ben realizzato punta su un apprendimento basato su tutti questi canali e quindi avrà a sua disposizione differenti risorse che, all'interno di un allestimento coerente, agiscono su di essi. Poiché interpretare è cosa differente dal fornire informazioni, il linguaggio utilizzato e le forme scelte per la comunicazione devono essere comprensibili per i diversi livelli di lettura dei fruitori, per coloro che già conoscono l'argomento, per persone colte, così come per i bambini. All'interno di un centro di interpretazione i contenuti vengono organizzati secondo una scala gerarchica che rispecchi i diversi gradi di complessità di quanto presentato. In questo modo il pubblico esperto, così come gli studenti e coloro che hanno desiderio di imparare, potranno trovare le risposte a ciò che cercano. Infine, non sono secondari gli strumenti che il progettista decide di utilizzare: per sviluppare le funzioni di apprendimento in un contesto diverso da quello scolastico la forma proposta deve essere attraente e l'intero percorso conoscitivo deve essere facilitato da modalità di fruizione ludiche.

³⁹ Ivi, p. 53.

Fra i centri di interpretazione visitati, è particolarmente interessante analizzarne due, molto diversi fra di loro sia per il tema trattato che per le soluzioni museografiche adottate, poiché ognuno di essi suggerisce strade diverse ma ugualmente efficaci.

Il *Parco Archeologico Miniera di Gavà*, vicino Barcellona, è stato costruito sopra una miniera neolitica di estrazione della variscite, un fosfato di colore verde utilizzato con funzioni ornamentali che ricorda il turchese. I primi scavi vennero realizzati approssimativamente 6000 anni fa e la miniera rimase attiva per più di 1000 anni. Si tratta di una struttura museale di concezione moderna: al centro si trova la miniera (che è possibile osservare dall'alto), mentre tutt'attorno sono stati realizzati box multimediali su temi differenti (fig. 1): *Il laboratorio dell'ambiente. Per conoscere il paesaggio e i suoi protagonisti; I laboratori della tecnologia. Per sapere dove vivevano, come realizzavano gli utensili e quali strumenti utilizzavano; Il laboratorio dell'uomo. Per comprendere come erano fatti e cosa pensavano.* Nel parco si trovano anche il giardino neolitico, la riproduzione di una capanna e quella di una parte della miniera che è possibile visitare con l'accompagnamento di una guida specializzata. Questo luogo è quindi un vero e proprio centro di interpretazione.

L'allestimento è realizzato attraverso moduli tematici articolati, all'interno di box multimediali. Questi contengono repliche di alcuni reperti conservati nel museo cittadino (si veda il paragrafo successivo) e consistono sia di una parte esterna organizzata in teche, pannelli e schermi, sia di una interna a cui si accede in piccoli gruppi. All'esterno, gli oggetti sono posti in collegamento con pannelli esplicativi dal forte impatto visuale, perché formati da testi argomentativi accompagnati da gigantografie che aiutano a porre le repliche in relazione al contesto naturale e culturale (fig. 2). All'interno, queste ultime sono disposte in un allestimento apparentemente tradizionale. In realtà ogni box è un teatro multimediale: al buio i fruitori si dispongono su un lato appositamente predisposto e possono osservare sulla parete brevi filmati che accentuano la dimensione immersiva e suggestiva dell'esperienza, senza trascurare la qualità scientifica dei contenuti comunicati. I reperti sono mostrati in situazione e il territorio è lo scenario con cui l'uomo si confronta costantemente. Quando il filmato termina, la voce narrante pone l'attenzione sui reperti che vengono illuminati durante la descrizione. Non si tratta di spiegazioni tecniche, poiché azioni umane e oggetti d'uso sono raccontati rispetto alle ricostruzioni storiche della vita nel neolitico e all'interazione fra uomo e ambiente naturale. L'impressione generale che si ricava dall'esplorazione del parco archeologico è quella di un paesaggio vivo e dinamico, in cui i singoli elementi sono inseriti in un sistema che definisce le interazioni fra natura e uomo. All'ingresso, un ampio spazio è dedicato al "giardino neolitico", un giardino in cui sono state piantate specie vegetali che, secondo gli studi, erano presenti sul territorio durante questo periodo.

Dopo aver visitato lo spazio didattico multimediale, è possibile esplorare la ricostruzione di una capanna ed affacciarsi ad un ballatoio centrale da cui

si vede la parte superiore della miniera. La visita si conclude con l'accesso alla ricostruzione della stessa. I visitatori sono invitati ad indossare il caschetto protettivo e a seguire una guida che illustra le caratteristiche principali della galleria. All'interno di quest'ultima, alcuni cunicoli presenti in sezione permettono al visitatore di osservare le riproduzioni degli strumenti e di quanto trovato dagli archeologi (le parti terminali di alcuni cunicoli sono state utilizzate come tombe) e di comprendere le tecniche di scavo. In uno spazio più grande degli altri, quasi una stanza, si assiste alla proiezione di un video esplicativo.

Il punto di vista adottato è quello di una rigorosa ricerca scientifica e archeologica, il cui obiettivo è affascinare e coinvolgere il visitatore in un'esperienza di piacere e di apprendimento. Partendo dalla miniera, gli ideatori del progetto affrontano temi universali che chiunque può sentire come propri: la ricerca del cibo e delle materie prime, il sentimento religioso, le tecniche necessarie per vivere interagendo con l'ambiente (la costruzione di vasi, di utensili da taglio, utili per realizzare vestiti e ripari, ecc.). Le testimonianze di archeologi, scienziati e archeobotanici sono riportate in video all'esterno dei box di approfondimento per coloro che desiderano informazioni più tecniche. Il visitatore non ha mai l'impressione di trovarsi in un parco divertimenti, ma in un luogo in cui la storia e il paesaggio vengono ricostruiti con grande cura e attenzione, eppure il tempo che si passa in questo parco è caratterizzato proprio da un senso continuo di stupore e di divertimento.

Di genere completamente diverso, ma non meno affascinante, è il percorso offerto dal *Centro de Interpretación del Camino de Santiago km 550*. Posto sulla strada principale di Santo Domingo de la Calzada, nella piccola regione spagnola della Rioja, lungo il percorso dei pellegrini, questo centro di interpretazione propone due differenti temi: la storia e le tradizioni del paese, attraverso fotografie, ricostruzioni e narrazioni virtuali, e una simulazione del cammino pensata per tappe significative. L'aspetto interessante in relazione a questa ricerca è la dimensione immersiva con cui il visitatore esperisce l'allestimento e che permette di ragionare su un modo differente di educare al paesaggio culturale.

Il primo percorso è più "tradizionale", poiché, attraverso una strumentazione multimediale ben congegnata che incuriosisce il visitatore e che lo affascina, fornisce informazioni di tipo storico e culturale. In questo allestimento, alcuni personaggi (realmente esistiti o verosimili) si rivolgono virtualmente ad amici e conoscenti fornendo al fruitore informazioni sulle caratteristiche locali geografiche, storiche e culturali ritenute peculiari. I palazzi storici, le tradizioni dei giorni di festa, le leggende e lo sviluppo stesso del paese sono mostrate nel rapporto con la storia e col territorio. La contestualizzazione geografica interagisce con una storia culturale che plasma un paesaggio dinamico.

Il secondo percorso è invece pensato per far sperimentare in prima persona il significato, le "avventure" e difficoltà che caratterizzano e che hanno caratterizzato il cammino dei pellegrini verso Santiago. Il visitatore riceve alcune

informazioni essenziali di tipo storico, un mantello e la *tessera del pellegrino* per timbrare le tappe del cammino (la *Pequeña Compostela*). Ogni sala costituisce un momento significativo del percorso ed è dedicata ad un tema diverso: la notte e le sue inquietudini; la strada e la fatica del percorrerla; la croce di ferro situata sul monte Irago, tappa fra Bierzo e Castilla dove i viandanti depositano un ciottolo come obolo; l'arrivo a Santiago de Compostela e i punti di vista e le esperienze sul viaggio.

Fra le tappe più suggestive ed efficaci sono da annoverare quelle relative alla strada e al bosco. Due *tapis roulant* meccanici, sincronizzati con un maxi-schermo su cui è proiettata la strada che il pellegrino percorre a partire da Santo Domingo de la Calzada, sono a disposizione dei visitatori per sperimentare la fatica del viaggio. La velocità delle immagini è proporzionata a quella del tappeto e, continuando a camminare, il visitatore ha modo di visionare i paesaggi, i paesi e i personaggi che, in passato, i viaggiatori incontravano (fig. 3). Nella quarta sala il vento (prodotto da un ventilatore nascosto) muove le foglie per terra, mentre una luce tenue si accende e si spegne facendo riflettere l'immagine del visitatore in alcuni specchi, e un lupo e una civetta compaiono all'improvviso, attivati da un sensore. La sensazione che il bosco sia inestricabile viene data da un sistema di specchi e gigantografie degli alberi (fig. 4) che trasmette l'idea di essere in un labirinto.

La dimensione immersiva, anche se inizialmente spaesante, sollecita una comprensione profonda del messaggio che il centro intende comunicare. Dal punto di vista della comunicazione e della educazione al patrimonio, questo centro di interpretazione appare come uno dei meglio organizzati e dei più efficaci. Il cammino di Santiago è presentato storicamente attraverso informazioni essenziali e riferimenti iconografici accattivanti, ma il nucleo fondamentale dell'allestimento sono le possibili modalità con cui l'uomo affronta la natura e la vive inserendola all'interno di un proprio progetto storico e culturale (realizzare un pellegrinaggio). Gli elementi fondamentali di tale percorso diventano gli iconemi⁴⁰ di un paesaggio sacro che continuano a parlare ai visitatori attuali, qualunque sia lo scopo per cui essi decidono di compiere il viaggio.

4.3 Musei e paesaggi. I musei del territorio

Il museo del territorio si pone sulla scia dei musei civici, i quali hanno fra i propri compiti quello di raccogliere le testimonianze della storia del territorio in cui sono collocati, secondo uno sguardo incentrato sulle dinamiche territoriali,

⁴⁰ «Con il termine iconema si definiscono quelle unità elementari di percezione, quei quadri particolari di riferimento sui quali costruiamo la nostra immagine di un paese. [...] È la cultura che li ha individuati, ci ha insegnato a coglierli, a indicarli come riferimenti del nostro guardare» (Turri 1990, introduzione alle tavole fuori testo).

storiche e geomorfologiche attraverso la collezione di dipinti e testimonianze della cultura e dell'economia locale, e di utensili di uso quotidiano o legati al lavoro dei campi. Gli autori del documento *Musei nel Territorio del Lazio* lo definiscono una «istituzione che raccoglie e interpreta il patrimonio culturale dei propri contesti. Si tratta di strutture rivolte allo studio, alla conservazione e alla valorizzazione dei paesaggi culturali; accolgono anche patrimoni e stimoli provenienti da ambiti diversi da quello locale, offrendo ai fruitori proposte di ampio respiro»⁴¹.

Questo tipo di museo è fra quelli che, in ambito storico, ha assorbito più di altri gli orientamenti della Nuova Museologia e degli studi sul paesaggio e sul territorio. Ciò ha fatto in modo che gli allestimenti siano spesso arricchiti da moduli multimediali e interattivi, e che, al loro interno, molto spazio venga destinato al contesto da cui provengono i reperti o le opere d'arte che lo compongono. In questi casi è possibile trovare uno spazio dedicato al paesaggio, soprattutto nella sua forma artistica poiché essi spesso contengono quadri e fotografie, mentre altri sono etno-antropologici e sono il risultato di collezioni diverse accomunate dal tema territoriale. Per creare nei cittadini la consapevolezza del valore del rapporto col territorio in quanto prerequisito necessario alla tutela, essi utilizzano allestimenti articolati che fanno grande uso di pannelli, plastici, gigantografie ed espedienti multimediali che sollecitano la dimensione immersiva.

Secondo la Sturani è proprio uno di questi musei quello che meglio riesce ad ospitare e rappresentare al suo interno il paesaggio, quello di Castelnuovo Berardenga⁴², poiché esso fa riferimento al territorio locale e al paesaggio che lo denota visivamente (quello senese), offrendolo come un caso esemplare per fornire al visitatore «un ampio inquadramento dell'idea di paesaggio nella cultura occidentale e del concetto scientifico di paesaggio, alla luce delle diverse interpretazioni che ne sono state fornite dalla tradizione di studi geografici»⁴³.

Come evidenziato dalla stessa studiosa, però, la mediazione museografica, forse anche in virtù degli spazi poco appropriati, rimane piuttosto didascalica e fredda, troppo astratta per coinvolgere empaticamente il visitatore⁴⁴.

Molto diversa si presenta, invece, la resa museografica del museo della mezzadria senese di Buonconvento, pensato per coinvolgere anche il fruitore non esperto. Le gigantografie di foto d'epoca, le figure parlanti e la collocazione dei reperti in un allestimento basato su ricostruzioni e soprattutto sulla comparazione con immagini e filmati permettono immediatamente di capire la

⁴¹ *Cosa sono i musei nel territorio*, Il Documento "Musei nel Territorio del Lazio", in <<http://www.museinelterritorio.info/chisiamo-museinelterritorio>>, 05.02.2015.

⁴² Il Museo del paesaggio di Castelnuovo Berardenga è nato nel 1999 come nodo della rete museale della Provincia di Siena, per iniziativa della Provincia di Siena e del Comune, su un progetto scientifico del geografo Bruno Vecchio.

⁴³ Sturani 2009, pp. 36-37.

⁴⁴ Ivi, pp. 37-38.

funzione d'uso degli strumenti esposti (fig. 5) e di ricostruire autonomamente il mondo sociale e il paesaggio mezzadrile.

Le immagini, quando presenti, permettono di “dare vita” agli oggetti musealizzati, di farli parlare e di costruire una storia e una rappresentazione concreta dei paesaggi ad esso legati. Eppure, in alcuni casi, questo raffronto fra testo, reperto e immagine non è sempre così diretto e così fecondo: nel museo del bosco di Orgia nel comune di Sovicille, in provincia di Siena, per esempio, la collocazione contigua di trascrizioni di testimonianze a fotografie (nello stesso cartellone) e a strumenti (nella parte centrale della sala) (fig. 6) non aiuta il fruitore che proviene da un diverso contesto di vita a collegare facilmente fra di loro questi elementi. Si tratta, invece, di un museo che ha un ruolo particolarmente significativo per la comunità in cui è inserito e da cui è nato. Le testimonianze parlano un linguaggio noto a coloro che ritrovano in quelle parole ricordi familiari, pensieri e modi di dire di parenti più o meno lontani nel tempo. Come ricordano Joan Santacana e Francesc Xavier Hernández⁴⁵ gli oggetti, i documenti, le fonti e le situazioni storiche per essere comprese hanno bisogno di riferimenti al contesto di origine, e questi a loro volta richiedono elementi di intermediazione: scrivere in una didascalia, per esempio, solo il nome del reperto e la funzione d'uso in termini tecnici non è di grande aiuto per chi accede a quel mondo per la prima volta. In alcune situazioni è possibile ammirare le caratteristiche artistiche di un oggetto, riconoscervi una “patina” di antichità, ma difficilmente sarà possibile metterlo in relazione al sistema che lo ha prodotto se non si sa nulla di quest'ultimo. Se si osserva una mola e non si conosce il mondo contadino, si ha bisogno che qualcuno spieghi che si tratta di un artefatto creato per macinare il grano, che la pietra superiore ruotava sopra quella inferiore grazie a una leva, e via dicendo. Le informazioni relative al contesto sociale, geografico e temporale, quelle su chi adoperava quel tipo di strumento, a cosa serviva e come e quando veniva utilizzato sono tutte necessarie per rendere significativo un oggetto o elemento storico in termini di comprensione, oltre che di apprendimento.

L'analisi dei musei del territorio ha consentito di verificare quanto possa essere fruttuoso l'approccio della *Heritage Interpretation* applicato agli allestimenti anche nel caso di musei tradizionali come quello civico o archeologico, quando si vuole comunicare un concetto poliedrico come il paesaggio.

Nel caso delle esperienze italiane si segnala il già citato *Museo della mezzadria senese* di Buonconvento quale esempio di allestimento articolato e plurisensoriale. Esso si rivela interessante poiché la collezione esposta è di taglio etnografico, ma l'allestimento e il percorso museali coniugano l'utilizzo di impianti multimediali con un'impostazione scientifica tradizionale. La resa è emotivamente coinvolgente in virtù delle caratteristiche del luogo⁴⁶, per le

⁴⁵ Santacana *et al.* 2011, p. 14.

⁴⁶ Il museo è ospitato da un antico edificio nelle mura di Buonconvento, usato per molto tempo come fattoria e successivamente come tinàia di una nobile famiglia locale.

gigantografie, le figure parlanti, le ricostruzioni a dimensione naturale e la presenza di macchinari agricoli di grossa taglia (come una trebbiatrice utilizzata fino alla seconda metà del secolo scorso). Gli spazi allestitivi sono distribuiti fra piano terra e primo piano secondo una scansione tematica che ha l'obiettivo di rappresentare in modo tangibile gli elementi strutturali del mondo sociale (fig. 7), economico e ambientale della mezzadria senese.

Non si tratta di un museo del paesaggio in senso esplicito, ma una parte cospicua dell'allestimento è centrata sul rapporto fra mezzadria e territorio e mette in rilievo gli effetti che il mondo mezzadrile, nelle sue varie sfaccettature, ha avuto sul paesaggio. Uno spazio dell'allestimento è dedicato alla rappresentazione artistica di quest'ultimo, attraverso box audio che permettono di ascoltare poesie e brani letterari ad esso dedicati, riproduzioni di quadri e di fotografie che hanno costruito nel tempo l'immagine della campagna toscana consolidata nell'immaginario comune. Non è trascurata l'iconografia dei santi legati a città e a centri urbani del territorio, la cui rappresentazione include anche quella dell'insediamento di riferimento. Il vero protagonista è però il mondo contadino così come si è venuto ad articolare nel senese in relazione ai contratti di mezzadria. Di conseguenza anche il paesaggio rappresentato ha un forte taglio culturale. Non assume una dimensione stratigrafica, ma orizzontale ed è legato alla comunità locale. Le ricostruzioni di ambienti riguardano gli spazi abitati senza un rapporto diretto col paesaggio e, attraverso espedienti multisensoriali, mirano alla conoscenza antropologica di questo mondo. L'articolazione del territorio è proposta secondo gli occhi del mezzadro quasi a rappresentare una sorta di "paesaggio contadino", dinamico perché cambia sotto gli strumenti di lavoro (dalla zappa, all'aratro, alla trebbiatrice).

Anche il *Museo Arqueológico de Asturias* di Oviedo offre soluzioni interessanti, anche perché l'attuale allestimento è il frutto di un recente lavoro di ripensamento museografico.

Paesaggio, reperti e architettura sono riportati alla realtà asturiana e la periodizzazione che guida l'esposizione è articolata sui periodi significativi del passato regionale⁴⁷:

L'allestimento è sobrio ed elegante, ma non per questo rinuncia all'utilizzo delle nuove tecnologie, di diorami e di gigantografie. Disegni, filmati e ricostruzioni 3D mostrano il contesto di ritrovamento degli oggetti e i paesaggi che li ospitavano.

⁴⁷ Queste, infatti, le sezioni tematiche: *Los tiempos prehistóricos (La presencia de grupos humanos en Asturias se remonta a las primeras etapas paleolíticas)*; *El Neolítico (La economía productiva frente al modo de vida tradicional de las sociedades paleolíticas)*; *El tiempo de los castros (La cultura castreña caracteriza el primer milenio a.C., entre el final de la Edad del Bronce y la implantación romana)*; *Roma en Asturias*; *Asturias Medieval (El Reino de Asturias protagoniza los inicios de la Edad Media en nuestra región)*. Così nella pagina del museo <<http://www.museoarqueologicodeasturias.com/content/exposici%C3%B3n-permanente>>, 05.02.2015.

Un aspetto particolarmente significativo e che potrebbe diventare un modello vincente anche nel nostro paese è legato alla possibilità, per il visitatore, di scegliere il livello di approfondimento più idoneo ai propri bisogni e ai propri interessi. Alcuni moduli informatici interattivi (fig. 8), per esempio, sono realizzati a fumetti e permettono di esplorare con un linguaggio per immagini paesaggi e luoghi significativi legati ai reperti, mentre dei cassetti a scomparsa (fig. 9) contengono informazioni tecniche e ricognizioni archeologiche adatte a chi desidera approfondire i contesti archeologici, oltre che le ricostruzioni e interpretazioni storiche. L'allestimento è multisensoriale e propone, per esempio, attraverso tamponi contenuti in cilindri a scomparsa, gli odori che probabilmente caratterizzavano ambienti del passato (fig. 8), oppure consente di esplorare virtualmente uno scavo archeologico su uno schermo interattivo. Vengono sfruttate tutte le dimensioni secondo un sistema che diventa un codice comunicativo che il visitatore impara a conoscere: i reperti sono disposti secondo un criterio piuttosto tradizionale, il cassetto offre la possibilità di avere accesso ad informazioni settoriali e tecniche inerenti allo scavo, il disegno sul piano offre una contestualizzazione geografica dell'area di ritrovamento, infine il video, che occupa tempi molto brevi (3 minuti ca.), scandisce nuclei tematici unitari (es. la casa romana) collegabili ai reperti. I segni distintivi del territorio vengono resi con espedienti di forte impatto visivo (per esempio con gigantografie) che non escludono la presenza di informazioni tecniche e storiche.

Il museo che più di tutti però esprime una piena integrazione fra contenuti e codici comunicativi è il *Museo de Gavá*, presso cui si trova la collezione permanente *Gavá, le voci del paesaggio*. L'intero allestimento, inaugurato nel 2002, è infatti fondato sul concetto di paesaggio quale mosaico di elementi in costante interazione ed evoluzione, calato in situazione: il percorso si propone come un viaggio attraverso le diverse componenti paesaggistiche osservate nello scorrere del tempo⁴⁸, su scale diverse, e i reperti sono contestualizzati con l'aiuto di disegni, fotografie, strumenti interattivi e multimediali, e un video introduttivo.

Cruciale è la prima sala in cui il visitatore ha modo di comprendere cosa sia il paesaggio in quanto sistema composto da una moltitudine di elementi in costante trasformazione: da una parte quelli naturali che permettono di scoprire i sedimenti dei paesaggi passati, e dall'altra quelli legati ai bisogni umani primari. Di particolare rilievo il modulo meccanico sul tempo dell'uomo e su quello del paesaggio (fig. 10), in grado di rendere visibile un concetto difficile da spiegare a parole: il tempo del paesaggio naturale è rappresentato da una ruota grande, lentissima, collegata, attraverso altre ruote dentate (come gli ingranaggi di un orologio) a quella più piccola e assai più veloce che rappresenta il tempo

⁴⁸ Queste, infatti le scansioni tematiche del percorso: Sala 1, *¿Qué es el paisaje?*; Sala 2, *Los primeros habitantes del paisaje*; Sala 3, *Los primeros payeses*; Sala 4, *Payeses y comerciantes en la Antigüedad*; Sala 5, *Caballeros, monjes y payeses*; Sala 6, *Los paisajes contemporáneos*.

dell'uomo. Le ruote sono tutte contemporanee e collegate le une alle altre, ma hanno ritmi molto diversi.

Nelle sale successive, la rappresentazione cartografica della regione rende visibili le differenze geografiche e degli insediamenti nel corso del tempo. I reperti presentati, di provenienza locale, sono contestualizzati attraverso fotografie e riproduzioni di fonti iconografiche (graffiti rupestri, incisioni, cartografia, ecc.) che permettono immediatamente di comprenderne la funzione d'uso.

Col procedere delle epoche storiche, l'allestimento mette in rilievo gli interventi sempre più incisivi dell'uomo sul paesaggio e le trasformazioni che questo comporta. Dalla sala dedicata al Medioevo, al castello come simbolo di un nuovo sistema sociale ed economico (il feudalesimo) e al paesaggio – agrario e urbanizzato –, inizia una riflessione sull'equilibrio fra le azioni dell'uomo e il suo contesto: compaiono nuovi sistemi produttivi, nuovi modelli urbani, nuove strade e il controllo dell'acqua che dà vita ad un nuovo paesaggio agrario. Questi ed altri elementi trovano una sintesi conclusiva nella ultima sala, improntata alla riflessione sui modelli e stili di vita della contemporaneità, e nella quale i fini dell'allestimento diventano dichiaratamente educativi: le componenti che maggiormente hanno determinato i cambiamenti nel paesaggio nel corso del tempo, fino ad oggi, permettono di comprendere come ognuno di noi debba sentire la responsabilità per il luogo in cui viviamo.

5. *La mediazione didattica, tra musei e territorio*

Nel campo della mediazione didattica nei musei a forte vocazione territoriale un ruolo essenziale svolgono i principi del costruttivismo applicati ai beni culturali⁴⁹ e la *Heritage Interpretation* finalizzata all'educazione patrimoniale⁵⁰. Gli strumenti proposti sono differenti e vanno dalle schede didattiche fotocopyate in bianco e nero, dai giochi di simulazione con tracce narrative e schede ruolo, allo *storytelling* basato sulla creazione di storie che permettono al visitatore di interagire intellettivamente con i reperti, fino ad arrivare a sofisticate soluzioni multimediali che, come in una sperimentazione della fondazione Musei Senesi⁵¹, sono implementate in occhiali virtuali 3D, in grado di rendere visibile e “concreta” l'ipotesi ricostruttiva degli archeologi. La dimensione immersiva e laboratoriale, accompagnate da un taglio ludico o narrativo, sembrano essere fra le strade più efficaci per una fruizione consapevole e piacevole e per un

⁴⁹ Si vedano, a titolo esemplificativo, gli studi di George Hein (<<http://www.george-hein.com>>, 05.02.2015) e, in modo particolare, Hein 1995.

⁵⁰ Su questo tema si rimanda a Brunelli 2014.

⁵¹ *ARtGlass a San Gimignano*, <<http://www.archeologiamedievale.it/2014/05/20/artglass-a-san-gimignano>>, 05.02.2015.

apprendimento duraturo⁵². Se è vero, inoltre, che le persone imparano quando parlano e interagiscono le une con le altre⁵³, è importante organizzare attività didattiche in cui i visitatori siano invitati a discutere, condividere, cercare insieme.

Certi musei d'arte hanno un'aria sonnolenta quasi fossero chiese, tanto da scoraggiare l'interazione verbale e un vivace dibattito. La quiete può essere adatta alla contemplazione individuale dei quadri, ma forse questi musei potrebbero allestire altri spazi, vicino alle gallerie, e dotarli di riproduzioni e di materiale da consultazione o di altri strumenti per richiamare alla memoria i dipinti, in modo da incoraggiare il dialogo⁵⁴.

Queste parole, particolarmente significative se adattate al contesto italiano, sono un ottimo stimolo per ripensare l'approccio complessivo alla mediazione didattica nelle strutture museali.

All'interno della ricerca qui presentata, prendendo spunto dai casi di studio esaminati e dalla riflessione che ne è scaturita, si è pensato di tradurre le "buone pratiche di mediazione didattica" osservate in un caso concreto. Nello specifico, è stato realizzato un gioco-escursione il cui obiettivo è far conoscere il federiciano Castel del Monte, nel territorio di Andria, e il suo paesaggio da un punto di vista architettonico e storico. In questo caso, gli strumenti classici dello studio paesaggistico (cartografia, fonti d'archivio, fonti iconografiche e la stessa storiografia) sono inseriti in un contesto narrativo di tipo ludico, costruito sul modello (ludico e letterario) del genere *mystery* e finalizzato a sollecitare la visita autonoma al castello e l'osservazione diretta del territorio e delle tracce storiche in esso presenti. Il gioco, dal titolo *Giallo murgiano*⁵⁵, si basa sulle carte di un processo del 1783⁵⁶ che riguarda la convivenza/scontro fra contadini e pastori transumanti nel territorio ai piedi del castello ed è articolato per tappe. Ognuna di esse consente da una parte di conoscere il castello e di osservare con attenzione il paesaggio e le tracce storiche legate alla transumanza ancora presenti e, dall'altra, di ricavare indizi funzionali alla soluzione del mistero. Il disvelamento del giallo coincide con la scoperta del significato storico di ciò che si ha modo di osservare e, contemporaneamente, del mondo economico, sociale e culturale che ha plasmato il paesaggio brullo dell'Alta Murgia. L'edificio, collocato su un'altura in posizione privilegiata, da iconema identificativo e "monumentalizzato", diventa in questo modo un elemento visivo inserito in un sistema di gestione territoriale (quello della transumanza, per secoli amministrata dalla *Dogana della Mena delle pecore* di Puglia) di cui restano tracce ancora evidenti. Il gioco porta il visitatore, studente

⁵² Cfr. Cardone 2014, pp. 8-46.

⁵³ Già nel 1934 Vygotskij aveva dimostrato che lingua e apprendimento sono intrecciati in modo inestricabile. Cfr. Vygotskij 2002.

⁵⁴ Hein 1991.

⁵⁵ Cfr. Musci 2013.

⁵⁶ ASF, Dogana, s. IX, b. 81, fasc. 1517.

o turista, ad attribuire significato agli elementi artistici, privi di didascalie, che ha modo di ammirare all'interno del castello, e al paesaggio che lo circonda.

Un altro esempio di come la didattica possa aiutare a dare significato a ciò che non appare immediatamente visibile nasce dal confronto fra due musei, uno italiano e avente esplicitamente per oggetto il paesaggio, e l'altro spagnolo e apparentemente lontano dai temi di questa indagine.

Il primo è il *Museo del paesaggio* di Verbania. L'allestimento ottocentesco è un susseguirsi di opere fra cui una ricca collezione di quadri aventi per oggetto il territorio. Il paesaggio in questa prospettiva altro non è che la forma territoriale riflessa nelle vedute pittoriche e, come sottolinea Mauro Agnoletti, le collezioni attestano una concezione visiva in cui il paesaggio rurale sembra essere "figliastro" di quello delle ville e dei giardini⁵⁷.

Il secondo è il Museo di arte iberica *El Cigarralejo*, che si trova a Mula, nella regione di Murcia. Si tratta di un tradizionale museo archeologico composto da una collezione di reperti storici provenienti essenzialmente dalla necropoli del villaggio, disposta in grandi teche organizzate per tipologie e blocchi tematici (i metalli, l'agricoltura, ecc.).

Apparentemente, il primo museo è in grado di comunicare il paesaggio mentre il secondo no. Ciò che fa la differenza, in realtà, è la proposta didattica: mentre il museo di Verbania al momento della visita⁵⁸ non offriva attività specifiche, ma solo serate culturali (piccoli convegni e incontri musicali), il secondo metteva a disposizione dei visitatori numerosi materiali, sia nel *bookshop* sia da utilizzare con le classi con la guida di un operatore (spesso la stessa direttrice). L'offerta del museo spagnolo è assai varia ed è composta da materiale di supporto all'esplorazione delle sale e alla conoscenza dei reperti che compongono l'allestimento, e da attività che consentono di approfondire temi relativi alla vita quotidiana, ai commerci, all'agricoltura, alla guerra e alla religione degli Iberi. Diverse sono le fasce d'età considerate e ampio spazio è dedicato ai bambini più piccoli, fruitori costanti del museo sia nel contesto scolastico che in quello familiare. Particolarmente significativa appare l'attività *Il teatro*, pensata per gli alunni della scuola primaria e consistente in un vero e proprio teatrino delle marionette: una struttura di cartoncino rigido a cui è possibile applicare oggetti e personaggi (sempre in cartoncino) diversi. Sulla base di alcune situazioni-gioco (che prendono spunto dai temi suggeriti dall'allestimento, come la caccia, la religione, e l'agricoltura) i partecipanti scelgono personaggi, arredi e strutture da posizionare nel teatro e realizzano la sceneggiatura con l'aiuto di semplici testi costruiti a partire dai risultati delle ricerche archeologiche. Questo tipo di laboratorio consente ai bambini più piccoli di contestualizzare i reperti contenuti nel museo, di dare vita a personaggi del passato e di animare la rappresentazione di un paesaggio che, costruito sulla base delle ipotesi degli archeologi, appare

⁵⁷ Agnoletti 2010, p. 165.

⁵⁸ La visita è stata realizzata dall'autore a dicembre 2011.

in parte simile a quello che oggi fa da sfondo al museo, ma che veniva vissuto diversamente dalla popolazione locale. Il rapporto dell'uomo con l'ambiente, il modo in cui questo viene modificato per esigenze alimentari, economiche e culturali (nel caso specifico, la necessità di seppellire i morti secondo un preciso rituale dà vita alla necropoli, elemento archeologico che caratterizza fortemente il paesaggio contemporaneo) diventano il macro obiettivo di apprendimento dell'attività. E questo, a ben guardare, può essere considerato l'essenza del messaggio, una corretta comunicazione e mediazione didattica del paesaggio esaminato dal punto di vista storico e culturale.

6. Conclusioni

La presente ricerca si è posta l'obiettivo di indagare il possibile rapporto fra l'istituzione museale e il paesaggio storico e culturale. Il confronto con la realtà spagnola ha messo in rilievo l'importanza che il paesaggio assume, nella sua dimensione patrimoniale, nel campo dell'educazione informale ai fini dell'acquisizione di competenze che definiscono il profilo del visitatore (e cittadino) consapevole. Nello stesso tempo, essa ha consentito un confronto efficace con la pratica della *Heritage Interpretation* applicata all'istituzione museale e utilizzata come principio ispiratore per la realizzazione di musei e centri di interpretazione interattivi ed educativi.

Questa ricerca sollecita molteplici riflessioni sull'organizzazione degli allestimenti, sul ruolo dei musei nella società e sulle finalità e modalità dello studio del paesaggio.

La prima è che realizzare allestimenti che possano essere toccati, che sollecitino i cinque sensi e che coinvolgano in prima persona il visitatore, spingendolo ad assumere un ruolo attivo, a sperimentare e, in ultima analisi, a riflettere non vuol dire venir meno alla scientificità dell'istituzione museale.

Ancora scarsamente praticata, in contesto italiano, è la strada che vede proposte didattiche e comunicative "innovative" inserite nello stesso allestimento: non basta presentare le molteplici fonti per ottenere una comunicazione efficace, ma è possibile, con strumenti diversi, rendere manifesto e comprensibile quell'intricato e complesso sistema di relazioni che legano l'uomo alla natura e questa alla cultura e alla strutturazione sociale ed economica di una comunità.

In Italia molti musei sono ancora schiacciati dalle esigenze della conservazione, che sembrano prevalere su quelle della comunicazione, sia che si tratti di musei storico-archeologici sia che si parli di musei della civiltà contadina: anche in questi ultimi spesso si ritiene che le collezioni di oggetti d'uso quotidiano "della tradizione" siano in grado di comunicare di per sé perché legati ad un mondo non ancora scomparso, nonostante esso trovi raramente riscontro nella vita dei bambini e dei giovani d'oggi. Il motivo del ritardo italiano è probabilmente

da cercare nelle tradizioni filosofiche e culturali della nostra nazione, e nella lunga persistenza di un approccio al patrimonio tradizionalmente orientato alle problematiche della conservazione. La comunicazione e la didattica, così come concepite secondo questi orientamenti, sono di tipo cattedratico e coincidono ancora con «modalità di trasmissione della conoscenza spesso più rispettose della “eccellenza capolavoristica” del *monumentum* e più concentrate sul rigore del dato scientifico-disciplinare (di tipo storico-artistico, archeologico ecc.), che non attente ai reali bisogni conoscitivi e alle aspettative delle tante utenze a cui ci si rivolge»⁵⁹.

Relativamente a questo sbilanciamento tipico di un approccio museale italiano, e sulla difficoltà ad accogliere nuove modalità comunicative – come ad esempio quella proposta dalla *Heritage Interpretation* –, nel 2004 Maurizio Maggi e Donatella Murtas affermavano che:

in Italia il concetto d'interpretazione del patrimonio è pressoché sconosciuto, anche se esistono qua e là sparsi nella nostra penisola interventi e realizzazioni che, pur definiti con altri nomi, posso essere ritenuti veri e propri progetti di interpretazione. Probabilmente la refrattarietà ad adottare questa metodologia nel settore della conservazione è ancora una volta dovuta all'approccio classico sempre prevalente nei confronti del patrimonio culturale e naturale della nostra nazione. Questo ha fatto sì che non solo fossero presi in dovuta considerazione unicamente gli elementi di eccellenza (città d'arte, capolavori della scultura e della pittura, castelli e palazzi nobiliari, paesaggi classici), ma anche che poco sforzo venisse fatto per offrire al pubblico, oltre che elementi e oggetti da ammirare, anche e soprattutto concetti e considerazioni generali su cui riflettere⁶⁰.

Segnali positivi si colgono negli ultimi anni, soprattutto per quel che riguarda il turismo culturale, nel cui settore gli operatori cercano di offrire al pubblico «concetti su cui riflettere» più che «oggetti da ammirare»⁶¹.

Un punto fondamentale, che emerge con forza nel confronto col dibattito internazionale, è che ciò che si comunica e si insegna non può essere disgiunto dalle strategie di comunicazione e di insegnamento: non è possibile comunicare cosa sia il paesaggio e quale significato abbia per ognuno facendo ricorso ad una metodologia trasmissiva di tipo unidirezionale, non partecipativa o non consapevole delle caratteristiche cognitive dei visitatori dei musei. La collaborazione fra gli enti formativi e di promozione culturale che agiscono sul territorio è, inoltre, un fattore imprescindibile per un apprendimento efficace, in grado di incidere sui saperi e sui comportamenti dei singoli e delle comunità. La responsabilità civica ed educativa legata alla cura, tutela e promozione del paesaggio non riguarda quindi solo la scuola, ma anche tutte le figure che, a diverso titolo e con differenti strategie, si occupano del patrimonio⁶². Solo

⁵⁹ Brunelli 2014, pp. 130-131.

⁶⁰ Maggi *et al.* 2004, p. 26.

⁶¹ Brunelli 2014, p. 131.

⁶² Brunelli 2013, p. 14. Si veda anche Bortolotti *et al.* 2008.

mettendo insieme tutti questi elementi, il paesaggio sarà percepito come una cosa viva e non un contenuto da archiviare dopo l'interrogazione, o da dimenticare dopo la visita guidata al sito di turno.

Il significato più profondo di questa responsabilità civica ed educativa pare ben esplicitato nel museo di Gavà, al termine del percorso che racconta come il territorio sia cambiato sotto le mani dell'uomo, e come paesaggi diversi siano stati plasmati nel tempo per esigenze agli obiettivi di sviluppo di quest'ultimo. Nell'ultima sala infatti, dopo un coinvolgente viaggio nel tempo, è possibile leggere che «*solo noi possiamo decidere il paesaggio che vogliamo*. Noi uomini, in quanto parte attiva e cosciente del paesaggio, abbiamo la responsabilità di valutare le nostre azioni per ottenere un paesaggio armonico e equilibrato»⁶³.

Riferimenti bibliografici / References

- Agnoletti M., a cura di (2010), *Paesaggi storici rurali. Per un catalogo nazionale*, Roma-Bari: Laterza.
- Baldin L. (2011), *Musei, patrimonio diffuso e paesaggio*, in Gennaro 2011, pp. 59-63.
- Baratti F. (2012), *Ecomusei, paesaggi e comunità. Esperienze, progetti e ricerche nel Salento*, Milano: Franco Angeli.
- Becucci S. (2007), *Musei e ecomusei*, in *L'ecomuseo tra valori del territorio e patrimonio ambientale*, a cura di D. Muscò «Briciole», n. 11-14, ottobre, pp. 15-22.
- Bonacchi S. (2007), *Ecomuseo: verso una Nuova Museologia. La realtà museale a confronto con la Postmodernità*, «PsicoLAB», <<http://www.psicolab.net/2007/ecomuseo-verso-una-nuova-museologia>>, 05.02.2015.
- Bortolotti A., Calidoni M., Mascheroni S., Mattozzi I. (2008), *Per l'educazione al patrimonio culturale 22 tesi*, Milano: Franco Angeli.
- Brunelli M. (2013), *Archeologi educatori. Attuali tendenze per un'archeologia educativa in Italia, tra heritage education e public archaeology*, «Il capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», n. 7, pp. 11-32.
- Brunelli M. (2014), *Heritage Interpretation. Un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio*, Macerata: eum.
- Buroni S. (2008), *Piccolo dialogo con Hugues de Varine sugli ecomusei*, 29 luglio, <<http://terraceleste.wordpress.com/2008/07/29/>>, 05.02.2015.
- Busquets J. (2006), *Museu, territori i paisatge a l'era global*, in *Miradas al patrimonio*, edited by O. Fontal Merillas, R. Calaf Masachs, Gijón: Trea, pp. 367-370.

⁶³ Traduzione dell'autrice.

- Cardone S. (2014), *Formare al Museo. Arte, gioco e narrazione in Pinacoteca*, Bari: Progedit.
- Cuenca López J.M., Estepa J. (2003), *El Patrimonio en las Ciencias Sociales. Concepciones transmitidas por los libros de texto de ESO*, in *El Patrimonio y la Didáctica de las Ciencias Sociales*, edited by E. Ballesteros y otros, Cuenca: Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales, pp. 91-102.
- Cuenca López J.M., Estepa J., Martín M. (2006), *La imagen de Andalucía transmitida por los museos andaluces. Análisis conceptual y didáctico*, Sevilla: Centro de Estudios Andaluces, Junta de Andalucía, anche in <<http://www.centrodeestudiosandaluces.es/datos/paginas/proyectos06/CULB030.pdf>>, 05.02.2015.
- Gennaro E., a cura di (2011), *Musei e paesaggio: da tema di ricerca a prospettiva d'impegno*, "Quaderni di didattica museale", n. 6, Provincia di Ravenna: Longo editore.
- Hein G.E. (1991), *La teoria costruttivista della conoscenza (e dell'apprendimento). Il museo e i bisogni della gente*, intervento alla Conferenza della CECA – International Committee of Museum Educators (Gerusalemme, 15-22 ottobre), <<http://george-hein.com/downloads/teoriaCostruttivistaHein.pdf>>, 05.02.2015.
- Hein G.E. (1995), *The constructivist museum*, «Journal of Education in Museums», n. 16, pp. 15-17, <<http://www.gem.org.uk/pubs/news/hein1995.php>> e, in italiano, <<http://george-hein.com/downloads/museoCostruttivistaHein.pdf>>, 05.02.2015.
- Jakob M. (2009), *Il paesaggio*, Bologna: Il Mulino.
- Küster H. (2010), *Piccola storia del paesaggio. Uomo, mondo, rappresentazione*, Roma: Donzelli.
- Liceras Á. (2013), *Didáctica del paisaje, Lo que es, lo que representa, cómo se vive*, «Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia», n. 74, pp. 85-93.
- Maggi M. (2002), *Ecomusei. Guida europea*, Torino: Umberto Allemandi & C.
- Martín C. (2009), *Los centros de interpretación: urgencia o moda*, «Hermes, Revista de Museología», n. 1 abril-maio, Gijón: Edizione trea, pp. 50-59.
- Mattozzi I. (2011), *Paesaggi + musei, per una didattica dei paesaggi*, in *Musei e paesaggio: da tema di ricerca a prospettiva d'impegno*, a cura di Gennaro 2011, pp. 107-118.
- Musci E. (2013), *Scoprire e giocare a Castel del Monte*, Bari: Adda Editore.
- Musci E. (2014), *Il paesaggio storico fra ricerca, comunicazione e didattica*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Foggia (Foggia, 24 giugno).
- Noguè J., De San Eugenio J. (2009), *Pensamiento geográfico versus teoría de la comunicación. Hacia un modelo de análisis comunicativo del paisaje*, «Documents d'anàlisi geogràfica», n. 55, Madrid, pp. 27-55.
- Poldi Allai P. (1991), *Storia e attualità pedagogica di una istituzione*, in *Pedagogie del museo*, a cura di P. Poldi Allai, Genova: Sagep edizioni, pp. 41-62.

- Pressenda P., Sturani M.L. (2007), *Open-air museums and Ecomuseums as tools for landscape management: some Italian experience*, in *European Landscapes and Lifestyles: The Mediterranean and Beyond*, a cura di Z. Roca, T. Spek, T. Terkenli, T. Plieninger, F. Höchtl, Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, pp. 331-344.
- Purini F. (2010), *Questioni di paesaggio*, «Contesti Città Territori Progetti», n. 1-2/2009, Firenze, pp. 17-23.
- Quaini M. (1998), *Attraversare il paesaggio: un percorso metaforico nella pianificazione territoriale*, in *Il senso del paesaggio*, Atti del seminario internazionale (Torino, 7-8 maggio 1998), Torino: Politecnico, pp. 185-198.
- Santacana I Mestre J., Xavier Hernández F. (2011), *Museos de historia, entre la taxidermia y el nomadismo*, Gijón: Ediciones Trea.
- Settis S. (2012), *Perché gli italiani sono diventati nemici dell'arte*, «Il giornale dell'arte», n. 324, <<http://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/2012/10/114543.html>>, 05.02.2015.
- Somains F. (2013), *Spazi complessi, territorialità plurime. Spunti di riflessione attorno ai concetti di territorio, territorializzazione e territorialità (ed al loro utilizzo in ambito storiografico)*, «Itinerari di ricerca storica», XXVII/1, pp. 11-36.
- Sturani M.L. (2009), *Paesaggio e musei: esplorazione critica di modelli*, in *Le ragioni del museo. Temi, pratiche e attori*, Ivrea: Fondazione Adriano Olivetti, <http://www.fondazioneadrianolivetti.it/_images/pubblicazioni/collana/0313111858302.pdf>, 05.02.2015.
- Tilden F. (1957), *Interpreting Our Heritage*, Carolina del Norte: The University of North Carolina Press.
- Tosco C. (2009), *Il paesaggio storico, le fonti e i metodi di ricerca*, Roma-Bari: Laterza.
- Tosco C. (2011), *Petrarca: paesaggi, città, architetture*, Macerata: Quodlibet.
- Turri E. (1990), *Semiologia del paesaggio italiano*, Milano: Longanesi.
- Vygotskij L.S. (2002), *Pensiero e linguaggio*, Firenze: Giunti.
- Walter F. (2004), *Les figures paysagères de la nation. Territoire et paysage en Europe (16e-20e siècle)*, Paris: Éditions de l'École des Hautes Études en Science Sociales.
- Walter F. (2012), *Comment construire le récit d'un territoire national – Come costruire il racconto di un territorio nazionale*, in *La costruzione del paesaggio agrario nell'Età moderna*, a cura di G. Bonini, A. Brusa, R. Cervi, Gattatico: Istituto Alcide Cervi (Quaderni 8, Summer School Emilio Sereni), pp. 103-110.

Appendice

Fig. 1. Parque arqueológico Minas de Gavà, la struttura del parco vista dall'alto: nella parte centrale si vede la miniera e lateralmente i box multimediali tematici (Guía del parque arqueológico Minas de Gavà, p. 10)



Fig. 2. Parque arqueológico Minas de Gavà: i box multimediali, al loro esterno, ospitano teche collegate col contesto attraverso immagini e filmati; in questo caso, la tecnica costruttiva della capanna è illustrata attraverso un incannucciato intonato posto di fronte alla ricostruzione del riparo (Foto dell'autore)



Fig. 3. Centro de Interpretación del Camino de Santiago km 550, Santo Domingo de la Calzada, la sala dedicada alla fatica del cammino e il modulo meccanico che permette di sperimentarla (Foto dell'autore)



Fig. 4. Centro de Interpretación del Camino de Santiago km 550, Santo Domingo de la Calzada, la sala dedicata al bosco e alle paure ancestrali che esso sollecita (Foto dell'autore)



Fig. 5. Museo della mezzadria senese, Buonconvento, uno sguardo d'insieme della sezione dedicata al paesaggio agrario, con gigantografie, filmati, personaggi parlanti e strumenti del lavoro dei campi (Foto dell'autore)



Fig. 6. Museo del Bosco, Orgia, la sala superiore, con le fonti materiali al centro, prive di didascalie e quelle fotografiche e testuali alle pareti (Foto dell'autore)



Fig. 7. Museo della mezzadria senese, Buconvento: il calendario dei lavori dei campi rende la ciclicità del mondo contadino; in fondo, lo spazio dedicato alla cucina (Foto dell'autore)



Fig. 8. Museo Arqueológico de Asturias, Oviedo: questo modulo ha l'obiettivo di sollecitare la curiosità e i sensi dei più piccoli (Foto dell'autore)



Fig. 9. Museo Arqueológico de Asturias, Oviedo: le teche con i reperti sono supportate da strumenti comunicativi diversi che hanno la funzione di contestualizzarli e di rivolgersi a pubblici con domande culturali differenti (Foto dell'autore)



Fig. 10. Museo de Gavá, il modulo meccanico che rappresenta i tempi dei paesaggi e dell'uomo (Foto dell'autore)

JOURNAL OF THE SECTION OF CULTURAL HERITAGE

Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor

Massimo Montella

Texts by

Xavier Barral i Altet, Ranuccio Bianchi Bandinelli,
Antonella Capriello, Silvia Cardini, Francesca Casamassima,
Sara Cavatorti, Imma Cecere, Mara Cerquetti,
Francesca Coltrinari, Santino Alessandro Cugno,
Guido Dall'Olio, Alessia Donati, Patrizia Dragoni,
Tea Fonzi, Miriam Giubertoni, Francesca Giurranna,
Daniele Manacorda, Agnese Marasca, Valeria Merola,
Giacomo Montanari, Elena Musci, Maria Rosaria Napolitano,
Virginia Neri, Luca Palermo, Claudia Parisi, Greta Parri,
Lara Pastrello, Maria Concetta Perfetto, Angelo Presenza,
Lorenzo Principi, Silvia Scarpacci.

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

