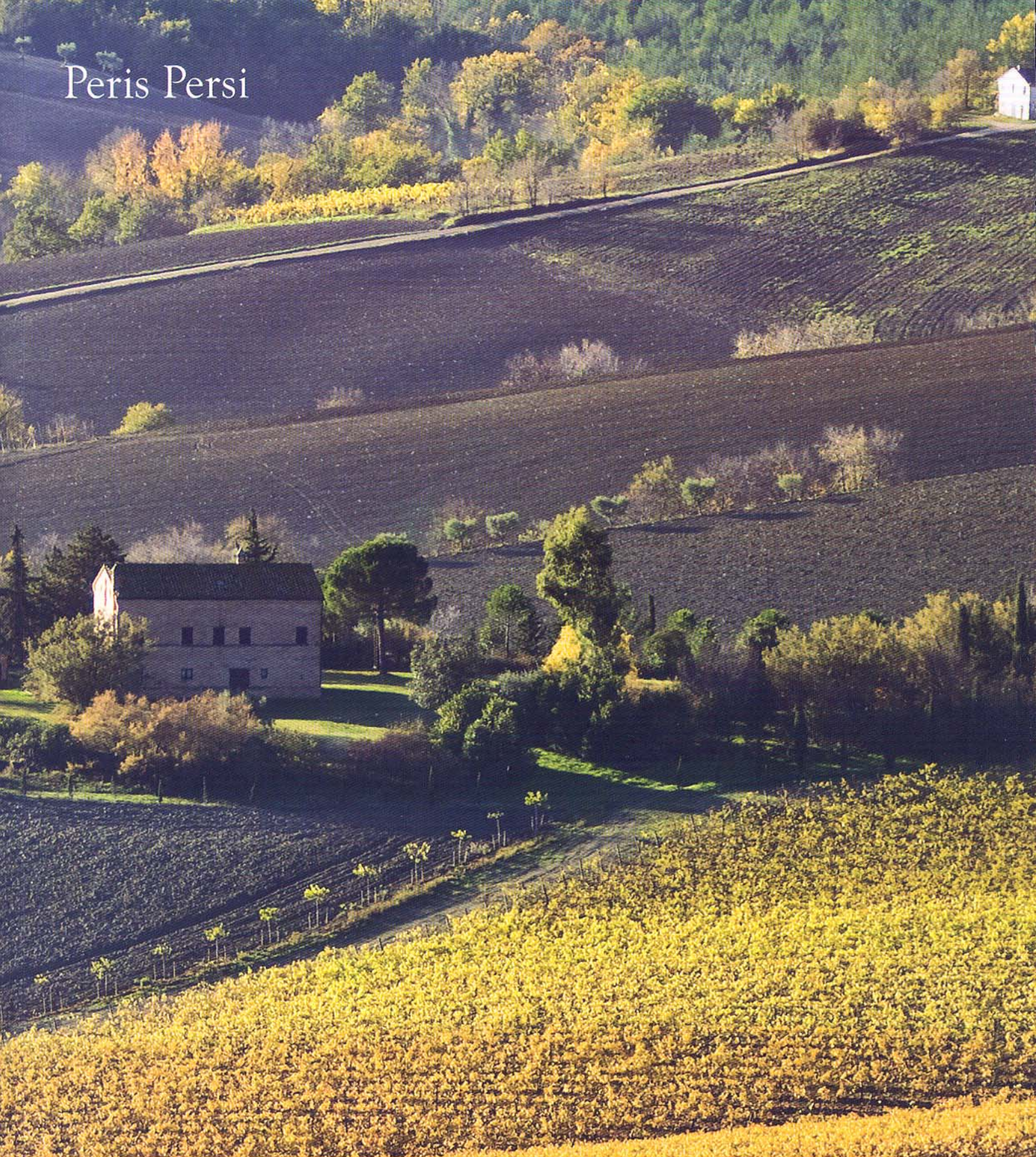




Peris Persi

TERRITORI CONTESI

CAMPI DEL SAPERE, IDENTITÀ LOCALI,
ISTITUZIONI, PROGETTUALITÀ PAESAGGISTICA

Istituto Interfacoltà di Geografia - Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"
Associazione Italiana Insegnanti di Geografia - Marche
Comune di Pollenza

Edizione:
Istituto Interfacoltà di Geografia
Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"
ISBN: 978-88-90408-30-4

In copertina: *Cromatismo*, campagna maceratese in una foto di Renato Gatta

Peris Persi

Territori contesi

Campi del sapere, identità locali,
istituzioni, progettualità paesaggistica

IV Convegno Internazionale Beni Culturali
Pollenza (MC)
11-12-13 luglio 2008

Istituto Interfacoltà di Geografia
Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"
Associazione Italiana Insegnanti di Geografia – Sezione Marche
Comune di Pollenza (MC)

Sezione 7

PAESAGGI DELLA LETTERATURA E DELL'ARTE

Landscapes of art and literature

Chairperson: Caterina Barilaro (Univ. di Messina)

Presentazione	487
C. Barilaro, Le città invisibili della Sicilia. Rileggendo Calvino e Vittorini <i>The invisible cities of Sicily. Reading Calvino and Vittorini</i>	489
C. Cacia, Le tradizioni musicali come elemento di identità territoriale. Il caso dei "Gigli di Nola" <i>Musical traditions as element of territorial identity. The case of "Gigli di Nola"</i>	496
E. Festa, La città nella letteratura postcoloniale: spazio, memoria e conflitto <i>The city in postcolonial literature: space, memory and conflict</i>	501
M. Fumagalli, Le metamorfosi dei castelli valdostani <i>The metamorphosis of the Valley of Aosta castles</i>	506
L. Gregori, Paesaggi emozionali della letteratura e dell'arte: Dante, Giotto, "il Perugino" ... <i>Emotional Landscapes of Literature and of Art: Dante, Giotto, "The Perugino" ...</i>	511
A. Pasquali, Dall'immagine pittorica alla valorizzazione territoriale: le opere figurative di Osvaldo Licini per la conoscenza e la promozione dei luoghi <i>From the painting to the territory evolution: the paintings by Osvaldo Licini for the knowledge and promotion of the places</i>	517
E. Sarno, Spazi intellettuali nel Regno di Napoli: l'Accademia degli Inculti di Agnone <i>Intellectual areas in the Kingdom of Naples: the academy of the Inculti of Agnone</i>	523
S. Siniscalchi, La 'Provincia addormentata': i paesaggi vesuviani nei racconti di Michele Prisco <i>"The sleeping province": landscapes of Vesuvio's territory in Michele Prisco's short stories</i>	528
V. Spinetti, Maria Chapdelaine: romanzo canadese delle origini e distretto amministrativo del presente <i>Maria Chapdelaine: canadian origins novel and administrative district in the present</i>	534

Sezione 8

PAESAGGI DELLO SPIRITO TRA PAURA E SPERANZA

Landscapes of sacred: between fear and hope

Chairperson: Mario Fumagalli (Politecnico di Milano)

Presentazione	543
A.R.D. Accardi, La musealizzazione del paesaggio delle popolazioni "senza scrittura": alcuni esempi di architetture simboliche nel territorio <i>The Musealization of the Landscape of Non-Literate Peoples: some examples of symbolic architectures in the territory</i>	545
R. Bernardi, P. Marazzini, Il cimitero come segno del paesaggio e simbolo di una cultura <i>The cemetery as a symbol of the landscape and image of a culture</i>	552

La musealizzazione del paesaggio delle popolazioni “senza scrittura”: alcuni esempi di architetture simboliche nel territorio

The Musealization of the Landscape of Non-Literate Peoples: some examples of symbolic architectures in the territory

Aldo Renato Daniele Accardi

Università di Palermo

Riassunto - Tra le popolazioni senza scrittura l'espressione visuale ha senza dubbio costituito il primo strumento di comunicazione, ma simultaneamente è stata fonte di un linguaggio primordiale e parte essenziale dell'identità umana, i cui tratti simbolici sono ancora riconoscibili in taluni contesti preistorici. Da sempre l'uomo percepisce ed interpreta il paesaggio attraverso un processo di simbolizzazione che investe la memoria dei luoghi, insieme ai relativi miti e leggende. Per questo occorre molta cautela nell'intervenire in *siti monumentali* con moderni segni di antropizzazione, al fine di non interferire con la “continuità della memoria”. Oggi, il processo di annullamento delle “tradizioni orali” può essere contrastato drasticamente, se si agisce con mirati processi di musealizzazione, elaborati come strumenti di comprensione completa. Si riporteranno esempi molto affinati di musealizzazione del paesaggio nei quali la rivisitazione di una struttura tradizionale e simbolica, come quella del *tumulus*, consente una perfetta integrazione con le forme del paesaggio. L'interpretazione di questi archetipi funerari, fortemente rappresentativi, costituisce una possibile strategia comunicativa attraverso cui la narrazione del *territorio* – inglobata in una più ampia narrazione del paesaggio – consente di carpire esplicitamente gli stessi interventi antropici come intimamente legati alle peculiarità naturali del contesto. Le architetture descritte nei vari casi di studio suggeriscono una lettura più completa del paesaggio, ne ampliano il valore contemplativo e, in primo luogo, attribuiscono ad esso una maggiore valenza simbolica ed evocativa.

Abstract – Among Non-Literate Peoples *visual expression* has certainly been the first tool of communication, but was simultaneously a source of a primordial language and essential part of the human identity, whose symbolic aspects are still recognizable in some prehistoric contexts. For a long time, mankind perceived and interpreted the landscape through a process of symbolization that involved the memory of the places, as well as their myths and legends. For this reason a lot of care is necessary when we operate in *monumental sites* with modern signs of anthropization, with the aim not to interfere with the “continuity of the memory”. Today, the process of annulment of the “oral traditions” can be dramatically opposed if we act with targeted processes of musealization, developed as means of complete understanding. We will report well refined examples of musealization of the landscape, in which the review of a traditional and symbolic structure, like the one represented by the *tumulus*, allows a perfect integration with the *shapes* of the landscape. The interpretation of these funeral archetypes, highly representative, is a possible communication strategy through which the narration of the *territory* – incorporated into a broader narration of the landscape – allows us to deeply understand the same anthropic interventions as intimately linked to the natural peculiarities of the context. The architectures, described in several *case studies*, suggest a more complete reading of the landscape, as well as widen the contemplative value of it and attribute to itself a greater symbolic and evocative value.

Parole chiave: musei, interni, territorio e identità, comunicazione, siti preistorici

Key words: museums, interiors, territory and identity, communication, prehistoric sites

1. Introduzione

Il patrimonio culturale che ogni società realizza nel corso dei secoli – esito di un *ininterrotto processo collettivo di produzione di significati e valori, di costruzione di senso* (Signorelli, 2002, pp. 112-16) – è inscindibilmente legato al paesaggio dal quale prende origine e costituisce per ogni gruppo umano un fattore vitale imprescindibile. *Le forme di una cultura [...] restano impresse nella natura in relazione all'uso che via via nel tempo sono chiamate ad assolvere* (Sorgi, 2002, pp. 37-41). Con il termine “paesaggio” – costruzione mentale e, dunque, culturale – si annovera difatti un insieme organico composto sia da elementi naturali, sia antropici, al quale però si affiancano anche saperi, tradizioni,

miti e credenze, ovvero tutti quegli elementi costitutivi della vita e dell'identità di un popolo (Gugg, 2007, pp. 120-24).

Dunque il paesaggio è una grandezza “materiale” ma anche “immateriale”, i cui aspetti fisici coincidono realmente «con le descrizioni che vengono date dalla geografia», mentre la sua connotazione antropologica è definita «da un insieme di fenomeni che possono essere percepiti e quindi compresi solamente attraverso la conoscenza “pregressa” dei fattori concorrenti e con l'applicazione di filtri paradigmatici» (Farina, 2004).

L'uomo contemporaneo percepisce ed interpreta il paesaggio proprio attraverso un processo di simbolizzazione che investe la memoria, i miti e le leggende di determinati luoghi. Ed è in conseguen-

za di tutto ciò che i più recenti processi di valorizzazione di grandi territori affrontano le operazioni di protezione in senso più "esteso", rivolgendosi a qualunque cosa sopravviva di questo patrimonio culturale, ovverosia tentando di conservarne quantomeno la "memoria", il più a lungo e il più fedelmente possibile. Gli stessi studi geografici fanno il punto sugli aspetti culturali di un territorio (Penning-Rowsell, Lowenthal, 1986) (Cosgrove, 1989, pp. 118-35), legandoli inscindibilmente con gli aspetti naturali. La percezione di questa unitarietà – naturale e culturale – del paesaggio induce gli individui a sperimentare le circostanze del tempo e dello spazio (Ingold, 2003, pp. 152-74).

Non si tratta, certo, del tempo reale, ma degli indizi, dei segni culturali del tempo, che sono contenuti nell'oggetto antico [...] L'esigenza alla quale rispondono le cose antiche è quella di un essere definitivo, un essere compiuto. Il tempo dell'oggetto mitologico è un tempo perfetto, è un tempo che si dipana nel presente come se già fosse stato, e che per questo stesso si fonda su sé stesso, è autentico (Baudrillard, 1968, pp. 103-06, passim).

Oggi più che mai, intervenire nel paesaggio con moderni "segni" di antropizzazione impone di operare con una certa cautela, soprattutto se si tratta di "interferire" con contesti di memoria preistorica, le cui già esigue testimonianze rischiano di essere annullate del tutto. Il deterioramento causato dall'indiscriminato desiderio di "modernità", se a prima vista pare dequalificare i segni materiali di un dato territorio, in realtà grava in maggior misura sulle cosiddette "tradizioni orali", ovvero su quegli aspetti concettuali, mitologici e leggendari che hanno definito le civiltà più remote. Il rischio imminente è proprio quello di snaturare alcuni dei più significativi "luoghi di memoria" dei *Non-Literate Peoples* (Anati, Mohen, 2007), ovvero di quei territori *semiofori*¹, ai quali si potrebbe far ricorso in quanto elementi identitari, di cultura e di progresso. È indicativo il fatto che la pratica museologica dei nostri giorni orienti la valorizzazione di taluni contesti paesaggistici – molti dei quali di interesse preistorico – verso singolari processi di *esorcizzazione degli aspetti immateriali* (Ruggieri Tricoli, 2000), finalizzati alla promozione del potere pedagogico di un paesaggio, piuttosto che al suo romantico godimento, interpretando ogni aspetto di quel dato territorio

come "strumento di comprensione", tale che risulti capace sia di accrescere presso le comunità la cosiddetta *consapevolezza diffusa*² del suo valore, sia di individuare le tracce culturali delle eredità del passato³.

La funzionalità degli oggetti moderni diviene storicità dell'oggetto antico [...] senza cessare, al tempo stesso, di esercitare una sistematica funzione di segno. È questa la connotazione naturale, la "naturalità" che culmina alla fine nei segni dei sistemi culturali anteriori [...] L'oggetto antico è puramente mitologico nelle sue referenze al passato. Esso non ha più incidenza pratica, esso è lì [quando c'è] unicamente per significare [...] Pertanto esso [...] ha una funzione molto specifica nel quadro del sistema: rappresentare il tempo. Il sistema ambientale ne è ampliato, ma se esso vuole essere totale, bisogna che recuperi tutta l'esistenza, dunque, anche la dimensione fondamentale del tempo (Baudrillard, 1968, pp. 103-06, passim).

In questa sede, quando si cita la "funzionalità dell'oggetto moderno" si vuole alludere alla possibilità di realizzare una struttura contemporanea, che – insinuandosi in un ambiente carico di sedimentazioni materiali e culturali – risulti direttamente integrata con il contesto circostante. Se questa integrazione, oltre che funzionale, è anche visiva, la riuscita della tanto auspicata "non-invasività" è maggiormente garantita (Accardi, 2005, pp. 145-60). Ancor di più se questa integrazione è il prodotto di un'attenta meditazione sulla congruenza spaziale, formale e linguistica fra sito e nuovo edificio, la quale non deve pretendere di imitare o di riprodurre il passato, ma esaltare le capacità evocative e simboliche dell'architettura primitiva (Ruggieri Tricoli, 2004, p. 57).

Noi dobbiamo cercare di armonizzare le nostre opere con le preesistenze ambientali, sia con quelle della natura che con quelle create storicamente dall'ingegno umano [...] Due, almeno, sono i passi avanti che l'architettura contemporanea può fare in coerenza con le proprie premesse teoriche; l'uno riguarda l'affermazione più precisa dei suoi strumenti pratici nell'ordine di un perfezionamento delle tecniche atte a fissare nella realtà fisica il suo linguaggio figurativo. L'altro

1 Estendiamo al paesaggio il termine utilizzato da Krzyszttof Pomian, il quale intende con *semiofori* gli "oggetti" che – al di là del loro valore materiale – costituiscono i segni portatori di testimonianze, che rinviano a certi aspetti di un passato dal quale provengono e che appartengono alla sfera dell'intangibilità (Pomian, 1978).

2 La *socialità del paesaggio* è uno dei principi sanciti dalla Convenzione Europea del Paesaggio, Firenze 2000.

3 È Laurence Olivier ad affermare che *the past is omnipresent in the landscape we inhabit*, rimandando alle specificità della memoria, non riferita soltanto agli oggetti della cultura materiale (Olivier, 2001, pp. 61-70). Il rimando alle tracce culturali del territorio è ben argomentato nell'articolo di Heidrun Friese (Friese, 1997, pp. 328-52).

riguarda il maggior approfondimento di questo linguaggio nel senso che esso sia sempre più comprensivo dei valori culturali nei quali le nuove forme s'inseriscono storicamente (Rogers, 1997).

L'arte di innestare nel territorio singolari architetture ipogeiche, tali che non vi sia un cambiamento sostanziale nello *skyline* di quello scenario emblematico, costituisce una delle possibili azioni finalizzate al recupero del "potere espressivo" delle testimonianze preistoriche. L'esperienza di alcuni parchi archeologici, qui presi in esame, testimonia quanto la rivisitazione di una struttura tradizionale e simbolica, segnatamente quella del *tumulus*, abbia consentito una perfetta integrazione con le forme del paesaggio. L'interpretazione di questi archetipi funerari, fortemente rappresentativi, costituisce una possibile strategia comunicativa attraverso cui la narrazione del territorio – inglobata in una più ampia narrazione del paesaggio – consente di carpire esplicitamente gli stessi interventi antropici come intimamente legati alle peculiarità naturali del contesto, in un rapporto di influenza reciproca (Accardi, 2007, pp. 18-19).

2. Alcuni esempi di architetture simboliche nel territorio

Anche i più appassionati conservatori del territorio, le cui teorie diffondono l'immagine poetica di estesi ed incontaminati spazi aperti, oltre a proporre una 'moderata' modificazione, auspicano l'ampliamento del valore contemplativo di un dato contesto antico, proprio al fine di individuare in esso le sopra citate valenze simboliche ed evocative rimaste celate nei secoli. La museografia, considerata uno delle scienze più efficaci in grado di rievocare "passate vicende umane", parte infatti dall'interpretazione delle perdute "tradizioni orali" di un territorio per cercare di comprenderne la complessità e la struttura culturale generate dalle popolazioni più antiche. Detta evocazione, paradossalmente, raggiunge un livello di coinvolgimento emotivo e di grande suggestione proprio quando si trova a dovere "raccontare" la storia di un popolo sulla base di esigue testimonianze materiali. Tra le popolazioni senza scrittura l'espressione visuale ha senza dubbio costituito il primo strumento di comunicazione, ma simultaneamente è stata fonte di un linguaggio primordiale e parte essenziale dell'identità umana, i cui tratti simbolici sono ancora riconoscibili in alcuni archetipi presenti nei contesti preistorici. La tipicità di ogni contesto archeologico solitamente costringe a "non uniformare" gli interventi di musealizzazione. Diversità che inevitabilmente si manifesta anche nei differenti approcci che ciascuna comunità

rivolge al proprio *Cultural Heritage*. Ecco perché i processi di valorizzazione che mirano alla 'reintegrazione culturale'⁴ del patrimonio archeologico di Paesi diversi, ripetutamente, si orientano verso forme di intervento sempre differenti. Ma se in generale prevale la regola della "difformità", vedremo come l'applicazione di alcuni archetipi finisca per accomunare esperienze di musealizzazione assai lontane tra loro.

Difatti, è sintomatico dei nuovi indirizzi internazionali – solitamente orientati verso la valorizzazione dei tratti distintivi di un territorio e delle sue architetture vernacolari – il fatto che una regione del Sud-Africa, per la realizzazione in una struttura museale e ricettiva, abbia ricercato il richiamo all'archetipo funerario del *tumulus*: è così che si presenta l'inusuale realtà archeologica di Maropeng, uno dei più arcaici siti della cultura acheuleana – lo *Sterkfontein Heritage Site*⁵ – rinvenuto a Nord-Ovest di Johannesburg, nella provincia sudafricana di Gauteng, che per la sua antichità è stato denominato *the Cradle of Humankind*. MMA e GAPP Architects hanno ideato un complesso *Visitor's Centre*, il quale, se dal versante di accesso si propone come una suggestiva tomba a tumulo – che ripropone la figura delle prime sepolture degli Ominidi – dal lato opposto rivela la sua assoluta modernità e mette in luce una struttura altamente tecnologica. La configurazione a terrazzamenti e la diversificazione dei prospetti rimanda alle sezioni stratigrafiche delle indagini archeologiche, anche se rivisitate in chiave *hi-tech*. Qui a Maropeng viene fatto uso della tecnologia come parte di un mondo olistico che esprime al meglio i cambiamenti di paradigma ormai in atto da diverso tempo. La realizzazione di questa immensa collina, ricoperta dalla tradizionale vegetazione locale, permette così al "Maropeng Visitor Centre" di dialogare incessantemente con la natura circostante. La mutazione stagionale del manto erboso di rivestimento fa interagire la nuova costruzione con il suo ambiente, alimentando l'autosomiglianza come metafora di quella architettura evocativa di cui abbiamo scritto in precedenza (Priori, 2008, pp. 8-9). Questa ricerca di una dialettica tra *paesaggio* ed *architettura* ha finito con l'influenzare,

4 La definizione di "reintegrazione culturale" del patrimonio si deve al Segretario Generale dell'ICOMOS Jean-Louis Luxen, con la quale intendeva dare rilievo all'opportunità di comprendere nella *présentation* di un contesto antico sia gli aspetti "materiali" sia quelli "immateriali", concetto largamente ripreso dalle successive Carte Internazionali di Shanghai (2002) e di Seoul (2004), promotrici dell'esaltazione dei valori immateriali legati al patrimonio. Per meglio cogliere la disomogeneità delle interpretazioni relative al concetto dell'*immaterialità* (Vieregg, Monaco e Brno, 2000).

5 Lo *Sterkfontein Heritage Site* è stato giudicato patrimonio dell'umanità e, dunque, protetto dall'UNESCO a partire dal 1999.

oltre che la struttura architettonica del museo, i criteri di composizione degli spazi interni destinati ad accogliere collezioni, allestimenti e visitatori. Anche negli spazi *indoor* il richiamo simbolico al paesaggio preistorico raggiunge una sua dignità espressiva: l'architettura diviene decoro, definisce i grandi scenari, contestualizza le ricostruzioni ed inquadra i diorami, mescolandosi alle "cose esposte" ⁶.

L'esperienza emozionale di Maropeng inizia con l'attraversamento dell'enorme *Museum Cave*. L'atrio circolare d'ingresso è contraddistinto dalla presenza di quattro colonne svettanti, corrispondenti ai quattro elementi alchemici, a loro volta riproposti sia in veste di oggetti d'esposizione, sia come metafore dell'origine del pianeta. L'allestimento si sviluppa secondo i criteri dell'esplorazione archeologica: tutto è strutturato intorno al tema della scoperta. La discesa nella *Cave*, da dove si intraprende un viaggio temporale a bordo di una piccola imbarcazione, segna l'inizio di un percorso di "conoscenza", che congiunge, temporalmente, i ritrovamenti fossili dei nostri più antichi *ancestors* ⁷ all'odierna valle centrale del Magaliesburg, che raggruppa quindici dei maggiori giacimenti fossili, tra cui le celebri Caverne di Sterkfontein.

Nel luglio del 1993, in uno dei luoghi preistorici più importanti dell'Irlanda Settentrionale, Emain Macha, antica capitale politica e spirituale degli antichi re di Ulster – oggi denominato Navan Fort – viene realizzata una delle prime strutture museali semi-ipogeiche, il Navan Center ⁸, che riproduce la forma di due *crains* accostati, alla quale si accede mediante un lungo *dromos* costeggiato da muri in pietra. Il sistema espositivo del Navan Center, distribuito intorno ad una sala circolare colonnata – che allude a spazi rituali simili ai circhi megaliti-

tici – presenta l'archeologia e la storia mitologica di Emain Macha, utilizzando innovative tecniche interpretative ⁹. L'esposizione, così, fornisce ai visitatori gli strumenti per *percepire* all'esterno la natura speciale di quei luoghi mitologici.

Una percezione che riconduce al pensiero di Maurice Halbwachs, secondo il quale la "memoria collettiva" di una comunità possiede una forte connotazione spaziale e si lega a determinati luoghi del paesaggio (Halbwachs, 1980), anche quando questi ultimi non possono certo dirsi "autentici". Si pensi allo stesso modo ai cosiddetti *Landscape Parks* di cultura anglosassone, anche se le "invenzioni" in questo caso non sono direttamente riferite ai luoghi, ma principalmente agli oggetti: l'inserimento nel paesaggio di nuove edificazioni, fedeli riproduzioni di antiche rovine e complessi paradigmatici, attribuiscono al romantico paesaggio inglese una stratificazione storica ed una connotazione identitaria ¹⁰.

Così come nei casi fin qui presi in esame, le esperienze di musealizzazione che seguono sono anch'esse indicative di un cauto atteggiamento interventista, secondo il quale, anziché rischiare di "intaccare" il sito da valorizzare, si preferisce "accostarsi" sapientemente ad esso.

Il Visitor Centre dell'Archaeolink Prehistory Park – presso Oyne nell'Aberdeenshire, Scozia – si presenta come un ulteriore esempio di "occultamento" nel paesaggio, ottenuto anch'esso dalla mediazione tra l'archetipo del *tumulus* e la modernità estetica. L'Archaeolink, ideato da Edward Cullinan ¹¹, accoglie un'esposizione dedicata all'archeologia della regione, ricostruisce la storia della Scozia celtica ¹², rievoca la celebre battaglia di Monte Graupius (83 d.C.) e si offre al pubblico come punto

6 In merito alla capacità espressiva di un interno museale, la cui architettura degli interni si struttura in funzione del messaggio culturale che deve essere veicolato, si veda l'ampia trattazione di Aldo R. D. Accardi, con particolare riferimento a ciò che l'Autore descrive come "processo di ricomposizione e interpretazione del binomio Geografia e Storia", nel quale l'*exhibition design* definisce gli interni in maniera che essi acquisiscano un carattere metaforico, fortemente empatico, connesso inscindibilmente al potere semiotico dell'allestimento che accoglie (Accardi, 2008).

7 Il sito è uno dei luoghi più ricchi di ritrovamenti di ominidi, tra i quali ricordiamo i celebri "Mrs Ples" e "Little Foot", ma anche una quantità sterminata di fossili vegetali e specie animali.

8 Spesso l'originalità degli interventi, il cui valore è accresciuto dal positivo riscontro di pubblico, viene ricompensata dal conferimento di prestigiosi riconoscimenti che, al Navan Center, appena un anno dopo la sua inaugurazione, sono stati attribuiti da ben due autorevoli istituzioni: il Royal Institute of British Architecture e il Royal Institute of Irish Architectures.

9 Qui rivivono i cavalieri dell'Orda Rossa dominati dal Re Conchobar mac Nessa, il leggendario eroe irlandese Cù Chulainn che affrontò l'esercito della Regina Maeve of Connaught, le saghe di Emer e di Deirdre of the Sorrows, tutti raffigurati in grandi pannelli decorati in stile *fantasy* (Brekilien, 1993), (Kruta, 2000).

10 Anche in Germania non è insolito che i *Landscape Parks* ed i giardini dell'archeologia includano *folies* romantiche, quali rovine artificiali ed altri nuovi edifici le cui referenze architettoniche rimandano ad un passato tanto distante quanto idealizzato; valga come esempio, uno per tutti, l'esperienza dei *Landscape Parks* delle regioni del Mecklenburg-Vorpommern, Germania (Smiles, 1994); (Barasch, 1997, pp. 519-35).

11 Il progetto dell'Archaeolink è stato verificato alla luce delle moderne tecnologie dell'Architettura Bioclimatica; gli ambienti non richiedono un riscaldamento nel periodo invernale, perché progettati per incamerare calore e mantenere stabile la temperatura.

12 La narrazione delle leggende religiose dei Celti viene mediata da moderne raffigurazioni esposte nell'*Archeodome* insieme ad una *Archeoquest* informatizzata; cfr. Archaeolink Prehistory Park, s.e, s.d., guida.

iniziale della visita al parco. L'immagine che il moderno complesso museale offre al pubblico è quella di un *tumulus* celtico sovrastante le gallerie destinate all'esposizione e i locali per l'accoglienza. La copertura conica, interamente ricoperta da un manto erboso, ripropone la morfologia della simbolica "collina-tumulo" ed offre ai visitatori uno straordinario punto di vista sul paesaggio locale. Anche qui, l'introduzione dell'anzidetta struttura semi-ipogeica assegna al paesaggio una *multitemporal dimension*, che riflette sia il suo lungo divenire nella storia, sia la complessa *collective memory* (Halbwachs, 1980, p. 213)¹³ di coloro i quali occupano quel territorio. Ne deriva che probabilmente le 'biografie' di interi paesaggi potrebbero essere scritte anche al di fuori dell'esistenza delle loro reali componenti materiali (Roymans, 1995, pp. 2-38) (Fontijn, 1996, pp. 77-87).

Continuando ad osservare le realtà preistoriche di territori attigui, e per questo simili, vogliamo ricordare brevemente il Visitor Center della valle di Brú na Bóinne (Contea di Meath, Irlanda), un sito di grande pregio archeologico, nel quale sono localizzati tre dei più importanti cimiteri con tombe a corridoio: Newgrange, Knowth e Dowth. Anche in questa esperienza gli architetti hanno interpretato il ruolo del "cercatore delle origini dell'architettura" – o dei miti che le accompagnano – ed hanno ideato una struttura semi-ipogeica con copertura a tumulo, chiara immagine dell'arcaico archetipo, posta a confrontarsi, senza conflitti, con i veri tumuli ricostruiti poco distanti da essa. La distribuzione interna degli ambienti del *Visitor Centre*, così come all'esterno, risente degli aspetti simbolici legati alla forma tumulo: ambienti circolari, spazi bui e diversi "marchingegni espositivi" divengono strumenti di conoscenza del suggestivo sito archeologico (Zito, 2005, pp. 161-65).

La difficoltà di doversi confrontarsi con il ridisegno di un "nuovo luogo" e con una proposta di conservazione efficace, sia dei monumenti antichi, sia delle aree immediatamente circostanti, che in primo luogo risultasse compatibile con una convincente presentazione al pubblico, ha caratterizzato l'intervento per la musealizzazione di uno dei maggiori siti archeologici delle regioni centrali del Nord della Grecia: Vergina¹⁴ ed il "Museo del

Grande Tumulo". Qui, nel 1977, è avvenuta la scoperta della tomba di Filippo II di Macedonia, ritrovata a seguito della *grande escavazione* condotta dall'archeologo greco Manolis Andronikos (1919-1992), insieme ad altri cinque monumenti di gran prestigio, realizzati in epoche differenti e "seppelliti" dalla collina originale del *Grande Tumulus* (Andronikos, 1969). L'odierno museo, vero climax degli sforzi di un decennio – costituito da un'intelaiatura prefabbricata di forma tronco-conica, interamente ricoperta da uno strato vegetale – nel rievocare formalmente e simbolicamente l'originale *Grande Tumulus* (antecedente l'ultima campagna di scavo), offre al visitatore un racconto completo dei cinque monumenti funerari in esso contenuti: la tomba Reale, la tomba di Persephone, l'Heroon, la tomba del Principe e quella a "peristilio" dorico. Gli ideatori del museo, capeggiati dall'arch. Loukia Zaglaniki, non senza perplessità, hanno mosso i primi passi verso una particolare visione "estetica" della presentazione dell'antichità, mostrando dunque maggiore attenzione alla forma dinamica dell'allestimento anziché all'aspetto conservativo. Ciascuna delle quattro stanze esagonali contigue, con copertura di forma piramidale, accoglie uno dei suddetti monumenti.

Dall'esterno, il "Museo del Grande Tumulo" si mostra ai visitatori come una bassa collina pianumata di cespugli, che sorge su di un terrapieno pianeggiante. Al museo si accede per mezzo di due moderni *dromos*, che convergono in un vestibolo davanti al quale si apre la prima delle quattro sale esagonali. Il percorso espositivo ha dovuto superare notevoli difficoltà di deambulazione, a causa della diversa altimetria dei piani di sedime delle opere e del differente orientamento. Malgrado l'insieme distributivo dei percorsi e delle passerelle, unitamente al sofisticato studio dell'illuminazione e dei collegamenti in quota, contribuiscano a rendere un'atmosfera suggestiva, si palesa però una forte contraddizione, da riferire alla natura stessa dei monumenti funerari presenti, i quali, creati in origine per confrontarsi con il mondo dei viventi, oggi sono essi stessi "sepoliti" ed esibiti in ambienti decontestualizzati che non rimandano direttamente ai loro contesti originari. Il museo non è una fedele ricostruzione dell'antico *Grande Tumulus*, all'epoca molto più esteso, ma un nuovo intervento volto alla "conservazione preventiva" *latu sensu*, sia delle rovine rinvenute con gli scavi, sia dell'intorno paesaggistico e simbolico che ad esse si lega. Non si è in presenza di una *imitazione* del passato, ma di una strategia comunicativa che *rimanda* al passato, all'evoluzione di una civiltà,

nato alla coltivazione. Questa città era Aegae, una tempo sede della casa reale dei Macedoni, Argeadae, ma anche capitale dello Stato macedone, fino a quando la sede non fu trasferita a Pella, intorno agli inizi sec. IV a.C.

13 Si confrontino gli argomenti relativi alla *multitemporality* ed alla *collective memory* espressi nel pensiero di Maurice Halbwachs, nel suo *On Collective Memory* (Halbwachs, 1980, p. 213).

14 Il nome Vergina deriva dalla leggendaria regina morta suicida, gettata nelle acque del fiume Alamone pur di non cadere nelle mani degli oppressori turchi. Vergina fu costruita in parte sul cimitero di un'altra importante città antica, la quale dopo avere sofferto delle conseguenze del suo abbandono e del perpetuo saccheggio delle rovine, fu infine seppellita da un esteso terrapieno desti-

iniziale della visita al parco. L'immagine che il moderno complesso museale offre al pubblico è quella di un *tumulus* celtico sovrastante le gallerie destinate all'esposizione e i locali per l'accoglienza. La copertura conica, interamente ricoperta da un manto erboso, ripropone la morfologia della simbolica "collina-tumulo" ed offre ai visitatori uno straordinario punto di vista sul paesaggio locale. Anche qui, l'introduzione dell'anzidetta struttura semi-ipogeica assegna al paesaggio una *multitemporal dimension*, che riflette sia il suo lungo divenire nella storia, sia la complessa *collective memory* (Halbwachs, 1980, p. 213)¹³ di coloro i quali occupano quel territorio. Ne deriva che probabilmente le 'biografie' di interi paesaggi potrebbero essere scritte anche al di fuori dell'esistenza delle loro reali componenti materiali (Roymans, 1995, pp. 2-38) (Fontijn, 1996, pp. 77-87).

Continuando ad osservare le realtà preistoriche di territori attigui, e per questo simili, vogliamo ricordare brevemente il Visitor Center della valle di Brú na Bóinne (Contea di Meath, Irlanda), un sito di grande pregio archeologico, nel quale sono localizzati tre dei più importanti cimiteri con tombe a corridoio: Newgrange, Knowth e Dowth. Anche in questa esperienza gli architetti hanno interpretato il ruolo del "cercatore delle origini dell'architettura" – o dei miti che le accompagnano – ed hanno ideato una struttura semi-ipogeica con copertura a tumulo, chiara immagine dell'arcaico archetipo, posta a confrontarsi, senza conflitti, con i veri tumuli ricostruiti poco distanti da essa. La distribuzione interna degli ambienti del *Visitor Centre*, così come all'esterno, risente degli aspetti simbolici legati alla forma tumulo: ambienti circolari, spazi bui e diversi "marchingegni espositivi" divengono strumenti di conoscenza del suggestivo sito archeologico (Zito, 2005, pp. 161-65).

La difficoltà di doversi confrontarsi con il ridisegno di un "nuovo luogo" e con una proposta di conservazione efficace, sia dei monumenti antichi, sia delle aree immediatamente circostanti, che in primo luogo risultasse compatibile con una convincente presentazione al pubblico, ha caratterizzato l'intervento per la musealizzazione di uno dei maggiori siti archeologici delle regioni centrali del Nord della Grecia: Vergina¹⁴ ed il "Museo del

Grande Tumulo". Qui, nel 1977, è avvenuta la scoperta della tomba di Filippo II di Macedonia, ritrovata a seguito della *grande escavazione* condotta dall'archeologo greco Manolis Andronikos (1919-1992), insieme ad altri cinque monumenti di gran prestigio, realizzati in epoche differenti e "seppelliti" dalla collina originale del *Grande Tumulus* (Andronikos, 1969). L'odierno museo, vero climax degli sforzi di un decennio – costituito da un'intelaiatura prefabbricata di forma tronco-conica, interamente ricoperta da uno strato vegetale – nel rievocare formalmente e simbolicamente l'originale *Grande Tumulus* (antecedente l'ultima campagna di scavo), offre al visitatore un racconto completo dei cinque monumenti funerari in esso contenuti: la tomba Reale, la tomba di Persephone, l'Heroon, la tomba del Principe e quella a "peristilio" dorico. Gli ideatori del museo, capeggiati dall'arch. Loukia Zaglaniki, non senza perplessità, hanno mosso i primi passi verso una particolare visione "estetica" della presentazione dell'antichità, mostrando dunque maggiore attenzione alla forma dinamica dell'allestimento anziché all'aspetto conservativo. Ciascuna delle quattro stanze esagonali contigue, con copertura di forma piramidale, accoglie uno dei suddetti monumenti.

Dall'esterno, il "Museo del Grande Tumulo" si mostra ai visitatori come una bassa collina pianumata di cespugli, che sorge su di un terrapieno pianeggiante. Al museo si accede per mezzo di due moderni *dromos*, che convergono in un vestibolo davanti al quale si apre la prima delle quattro sale esagonali. Il percorso espositivo ha dovuto superare notevoli difficoltà di deambulazione, a causa della diversa altimetria dei piani di sedime delle opere e del differente orientamento. Malgrado l'insieme distributivo dei percorsi e delle passerelle, unitamente al sofisticato studio dell'illuminazione e dei collegamenti in quota, contribuiscano a rendere un'atmosfera suggestiva, si palesa però una forte contraddizione, da riferire alla natura stessa dei monumenti funerari presenti, i quali, creati in origine per confrontarsi con il mondo dei viventi, oggi sono essi stessi "sepoliti" ed esibiti in ambienti decontestualizzati che non rimandano direttamente ai loro contesti originari. Il museo non è una fedele ricostruzione dell'antico *Grande Tumulus*, all'epoca molto più esteso, ma un nuovo intervento volto alla "conservazione preventiva" *latu sensu*, sia delle rovine rinvenute con gli scavi, sia dell'intorno paesaggistico e simbolico che ad esse si lega. Non si è in presenza di una *imitazione* del passato, ma di una strategia comunicativa che *rimanda* al passato, all'evoluzione di una civiltà,

nato alla coltivazione. Questa città era Aegae, una tempo sede della casa reale dei Macedoni, Argeadae, ma anche capitale dello Stato macedone, fino a quando la sede non fu trasferita a Pella, intorno agli inizi sec. IV a.C.

¹³ Si confrontino gli argomenti relativi alla *multitemporality* ed alla *collective memory* espressi nel pensiero di Maurice Halbwachs, nel suo *On Collective Memory* (Halbwachs, 1980, p. 213).

¹⁴ Il nome Vergina deriva dalla leggendaria regina morta suicida, gettata nelle acque del fiume Alamone pur di non cadere nelle mani degli oppressori turchi. Vergina fu costruita in parte sul cimitero di un'altra importante città antica, la quale dopo avere sofferto delle conseguenze del suo abbandono e del perpetuo saccheggio delle rovine, fu infine seppellita da un esteso terrapieno desti-

alla storia dell'evoluzione di un territorio.

Tutte le esperienze di musealizzazione fin qui analizzate mettono in luce una diversa interpretazione del significato di "monumento antico", da intendere come *luogo chiave* per la lettura e, quindi, l'interpretazione del paesaggio nel quale varie genti sono vissute e vivono. In questo modo anche i tumuli e le altre forme di architettura preistorica, non sono più unicamente forme e contenitori dell'evidenza materiale archeologica e storica. Con la loro architettura, la dicotomia tra innovazione e conservazione del paesaggio viene superata, così

che i *Non-Literate Peoples*, da essa rappresentati, ritrovano un'attualità espressiva, rafforzata da una tecnologia con ruolo di sostegno della memoria, che alimenta l'identità di un popolo senza calpestarla (Ambasz, 1999). La reinterpretazione degli archetipi arcaici conferisce all'elemento "imitante" solennità e capacità evocative, cosicché possa esso stesso divenire traccia temporale e luogo di memoria (Evans, 1985, pp. 80-94), ma altresì suggerire una lettura più completa del paesaggio, ampliandone il valore contemplativo ed attribuirgli maggiore valenza simbolica.

Bibliografia

- ACCARDI A.R.D., "Un caso di *living archaeology*: Bibracte ed il Museo della civiltà celtica", in RUGGIERI TRICOLI M.C. - RUGINO S., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Palermo, Dario Flaccovio Editore, 2005.
- ACCARDI A.R.D., "The symbolic shape of the *tumulus* in the landscape musealisation", in ANATI E. - MOHEN J.P. (curs.), *Les expressions intellectuelles et spirituelles des peuples sans écriture*, Capo di Ponte, Centro Camuno di Studi Preistorici e UISPP, 2007.
- ACCARDI A.R.D., "Natura e Artificio negli interni museali", *Nuova Museologia*, n. 19, novembre 2008.
- AMBAZ E., *Architettura Naturale*, Milano, Electa, 1999.
- ANATI E. - MOHEN J.P. (curs.), *Les expressions intellectuelles et spirituelles des peuples sans écriture*, Capo di Ponte, Centro Camuno di Studi Preistorici e UISPP, 2007.
- ANDRONIKOS M., *The Tumulus Cemetery*, "Vergina", I, 1969.
- BARASCH M., "Die Ruine – ein historisches Emblem", in MÜLLER K.E. - RÜSEN J. (eds), *Historische Sinnbildung*, Reinbek, Rowohlt, 1997.
- BAUDRILLARD J., *Le système des objets*, Parigi, Gallimard, 1968.
- BREKILLEN Y., *La Mythologie celtique*, Monaco, Éditions du Rocher, 1993.
- COSGROVE D., "Geography is Everywhere: Culture and Symbolism in Human Landscapes", in GREGORY D. - WALFORD R. (eds.), *Horizons in Human Geography*, Basingstok, Macmillan, 1989.
- EVANS C., *Tradition and the cultural landscape: an archaeology of place*, "Archaeological Review from Cambridge", 4 (1985), I.
- FARINA A., *Verso una scienza del paesaggio*, Bologna, Alberto Perdisa Editore, 2004.
- FONTIJN D., *Socializing Landscape. Second thoughts about the cultural biography of urnfields*, "Archaeological Dialogues", 3 (1996).
- FRIESE H., "Bilder der Geschichte", in MÜLLER K.E. - RÜSEN J. (eds), *Historische Sinnbildung. Problemstellungen, Zeitkonzepte, Wahrnehmungshorizonte, Darstellungsstrategien*, Reinbek, Rowohlt, 1997.
- GUGG G., *Antropologia del paesaggio ed ecomuseo. Linee teoriche e prospettive di analisi*, "Akiris", anno III, nn. 6-7, 2007.
- HALBWACHS M., *On Collective Memory*, New York and London, Harper and Row, 1980 (I ed. 1951).
- INGOLD T., *The temporality of landscape*, "World Archaeology", 2 (2003), 25.
- KRUTA V., *Les Celtes, Histoire et Dictionnaire*, Paris, Gallimard, coll. «Bouquins», 2000.
- OLIVIER L., "Duration, Memory and the Nature of the Archaeological Record", in KARLSSON H. (ed.), *It's about Time. The Concept of Time in Archaeology*, Göteborg, Bricoleur Press, 2001.
- PENNING-ROWSELL E.C. - LOWENTHAL D. (eds.), *Landscape Meanings and Values*, London, Allen and Unwin, 1986.
- POMIAN K., "Collezione", *Enciclopedia III*, Torino, Einaudi, 1978.
- PRIORI G., "Il perché di una mostra", in SINISI R. et Al. (curs.), *La Complessità nel progetto contemporaneo per un'architettura responsabile*, Milano, Di Baio Editore, 2008.
- ROGERS E.N., "Esperienza dell'architettura", Milano, Skira, 1997.
- ROYMANS N., *The cultural biography of urnfields and the long-term history of a mythical landscape*, "Archaeological Dialogues", 2 (1995).
- RUGGIERI TRICOLI M.C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Milano, Edizioni Lybra, 2000.
- RUGGIERI TRICOLI M.C., "Un modello processuale per la musealizzazione e la sua affidabilità", in IDEM, *Dalla definizione del valore alla protezione della materia*, Palermo, Dario Flaccovio Editore, 2004.
- SIGNORELLI A., "Intorno ai criteri ispiratori di una possibile museografia demologica", in CUISENIER J. - VIBAEK J. (curs.), *Museo e cultura*, Palermo, Sellerio, 2002.
- SMILES S., *The Image of Antiquity. Ancient Britain and the Romantic Imagination*, New Haven and London, Yale University Press, 1994.
- SORGI O., "Museografia etnoantropologica e territorio: la provincia ennese", in CUISENIER J. - VIBAEK J., (curs.), *Museo e cultura*, Palermo, Sellerio, 2002.
- VIAREGG H.K., *Museology and the Intangible Heritage*, Monaco e Brno, ICOFOM Study Series, 32, 2000.
- ZITO R.M., "Brú na Bóinne: il museo e i Tumuli", in RUGGIERI TRICOLI M.C., RUGINO S., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Palermo, Dario Flaccovio Editore, 2005.

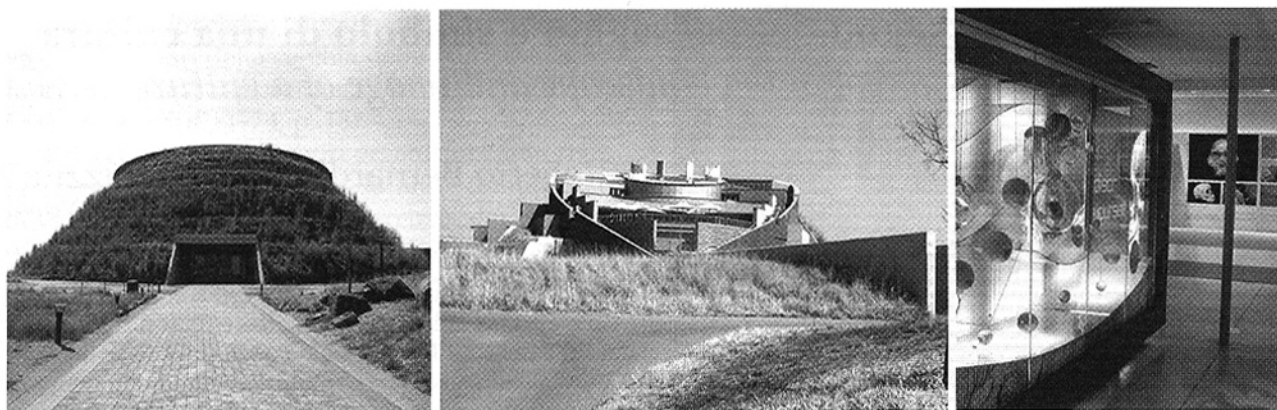


Fig. 1 – Sterkfontein Heritage Site, Maropeng, Sud-Africa: il “Maropeng Visitor Centre”.

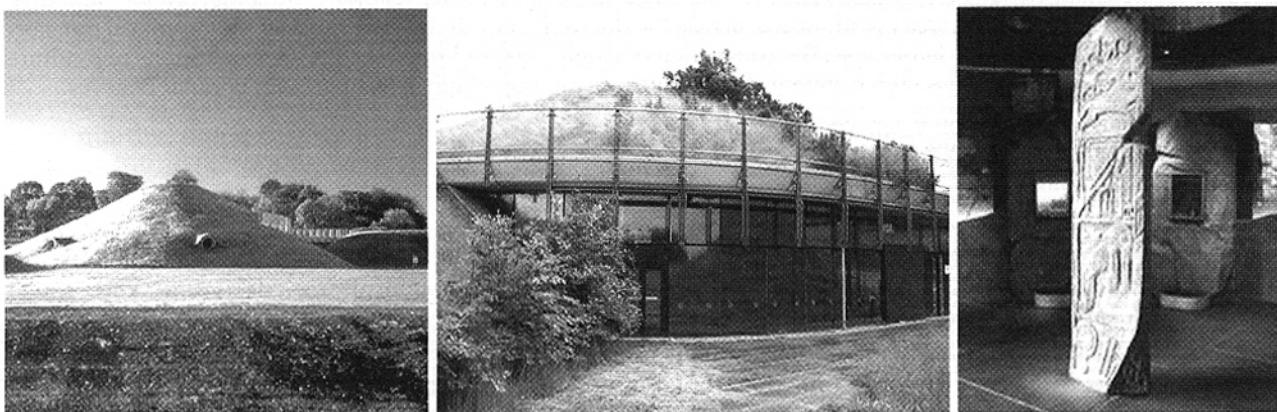


Fig. 2 – Archaeolink Prehistory Park, Aberdenshire, Scozia: il Visitor Centre dell’Archaeolink.



Fig. 3 – Valle di Brú na Bóinne, Contea di Meath, Irlanda: il Visitor Centre.



Fig. 4 – Vergina, Macedonia Centrale, Grecia: il “Museo del Grande Tumulo”.



ISBN: 978-88-90408-30-4