

Peris Persi



Il Paesaggio tra progetto e governo del territorio

Istituto Interfacoltà di Geografia – Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”
Associazione Italiana Insegnanti di Geografia – Sezione Marche
Dottorato di Ricerca in Geografia - XVIII ciclo

Peris Persi
(a cura di)

**RECONDITA ARMONIA. IL PAESAGGIO TRA
PROGETTO E GOVERNO DEL TERRITORIO**

Segni, sogni e bisogni delle popolazioni locali

*III Convegno Internazionale Beni Culturali
Urbino, 5-6-7 ottobre 2006*

Istituto Interfacoltà di Geografia – Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”
Associazione Italiana Insegnanti di Geografia – Sezione Marche
Dottorato di Ricerca in Geografia - XVIII ciclo

Peter Persi
(a cura di)

RECONDITA ARMONIA. IL PASSAGGIO TRA PROGETTO E GOVERNO DEL TERRITORIO

Segni, sogni e bisogni delle popolazioni locali

III Convegno Internazionale Beni Culturali
Urbino, 5-6-7 ottobre 2006

Istituto Interdisciplinare di Geografia - Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"
Associazione Italiana Insegnanti di Geografia - Sezione Marche
Dottorato di Ricerca in Geografia - XVIII ciclo

ISBN: 978-88-95665-05-4

A.R. Candura, O. De Paoli, E. Montacchini, <i>Il paesaggio dell'acqua: proposta di catalogazione dei mulini idraulici pavesi su piattaforma GIS</i>	98
R. Ferlinghetti, M.R. Baldini, E. Marchesi, <i>Reti ecologiche polifunzionali e partecipazione in aree a forte criticità. Alcune esperienze lombarde</i>	105
E. Finocchietti, L. Zarrilli, <i>Paesaggio naturale e politiche di sviluppo territoriale in Islanda</i>	116
L. Gregori, S. Rapicetta, <i>Il corridoio fluviale del Tevere Umbro: una risorsa per la promozione del territorio</i>	124
L. Gregori, <i>Evoluzione geomorfologica dell'Umbria: "Memoria della terra" nell'edificato delle città ed espressione della Geografia emozionale</i>	131
G. Lazzarin, <i>Le "emergenze" culturali della Lessinia (VR): dalla loro schedatura alla realizzazione di una carta tematica</i>	139
R. Lorenzi, <i>La stratigrafia paesaggistica: proposta di metodo per la mappatura dei paesaggi storici</i>	145
M. Mautone, M. Ronza, <i>Patrimonio culturale e pianificazione territoriale: l'approccio geografico per l'individuazione e la valorizzazione integrata delle invarianti strutturali. Un modello applicativo: analisi stratigrafica del paesaggio e strategie per il riassetto del sistema provinciale di Napoli</i>	153
M.D. Tantillo, <i>I GIS, strumenti di conoscenza, per il progetto di recupero dei beni culturali. Il progetto per il SIT dell'area archeologica di Solunto</i>	166

Terza Sessione

PAESAGGI DELLA TUTELA: TRA CONSERVAZIONE E ABITABILITÀ

<i>Sottosessione 3.1 - Politiche dei beni culturali ed esperienze pilota</i> Chairman: M.C. Giuliani Balestrino (Univ. di Genova)	173
A.R.D. Accardi, <i>I parchi preistorici: esperienze internazionali di "presentazione" del paesaggio come riscoperta delle valenze immateriali</i>	174
S. Bellini, <i>L'impianto eolico di Badia Calavena (Verona): un'esperienza pilota di sostenibilità</i>	184
G.C. Borellini, <i>Sulla capacità di sentire i beni culturali. L'organizzazione instabile: enti pubblici territoriali e Ministero per i beni e le attività culturali. Rassegna critica e bibliografia orientativa</i>	190
M.C. Giuliani-Balestrino, <i>Colletta di Castelbianco. Il recupero telematizzato di un centro storico ligure</i>	200
A. Pietta, <i>Un tentativo di recupero e valorizzazione delle risorse naturali: il caso della Riserva Naturale delle Torbiere del Sebino</i>	205

vando così un paesaggio che non deve perdersi.

Antonella Pietta esamina con garbo una Riserva Naturale ubicata nelle Torbiere del Sebino e con efficaci immagini ne fa percepire la suggestione e il fascino. Non paiono però particolarmente convincenti le norme molto rigide di tutela di questo bene, rispetto ad una fruizione del pubblico: stupisce infatti che sia interdetto l'ingresso a visitatori non solo motorizzati, ma anche a quelli in bicicletta. Ci si domanda se regolamenti troppo severi non siano poi controproducenti per il turismo. Voler tutelare un paesaggio, ostacolandone anche una moderata e controllata fruizione, non pare decisione illuminata. Presenta il contributo, anche a nome di Mariolina Mautone che non ha potuto intervenire, Maria Ronza, che analizzando la possibilità di riassetto del sistema provinciale di Napoli con un'adeguata pianificazione culturale, ne mette in luce la complessità, illustrando una serie di carte relative alle invarianti strutturali e suscitando notevole interesse nell'uditorio, che interviene vivacemente nella discussione. Un particolare plauso all'oratrice, alla sua prima esperienza congressuale, per la chiarezza espositiva e la comunicativa felice.

Gloria Vidali, direttrice del Museo Provinciale di Torcello, proietta una serie di diapositive relative a quel prezioso patrimonio che abbraccia un lunghissimo arco temporale dal Paleolitico al XIX secolo e sul quale si sono innestate varie interessanti iniziative culturali. Resta però da approfondire il legame tra il Museo, il territorio e il paesaggio, che era il tema del Congresso. (M.C. Giuliani Balestrino)

I parchi preistorici: esperienze internazionali di “presentazione” del paesaggio come riscoperta delle valenze immateriali

Aldo Renato Daniele Accardi
Università di Palermo

Abstract

The meaning of “cultural patrimony” includes today both the objects and the popular traditions, that is including both the *material* and *immaterial* values. Territory, local architecture, daily life uses and customs have been placed side by side to “dignified” finds – in the role of testimony of the past – with equal dignity. Such testimony is firmly connected to the territory and its landscape. Actually, sites of archaeological interest are recognized not only for their intrinsic value, but also for the space that they represent. Today, a greater attention is paid to natural environment and there is a greater awareness that the “archaeological heritage” assumes a connotation more and more tied up to the territory that identifies it. The *interpretation* of testimonies is now moved towards new models of *communication*, according to the requirements of public presentation. Especially when the prehistory is exhibited, the risk to represent a “not realistic” past is high. Some of the numerous strategies of ‘presentation’ of prehistoric contexts will be described, selected among those *pilot experiences*, in which the narration of the *territory* has been englobed in an ampler narration of the *landscape*, intended as a whole of relationships between natural and cultural elements, in mutual influence.

Da molti anni i parchi non si limitano più alla protezione di determinate aree con specifici habitat naturali, ma includono nella propria missione anche l'interpretazione di quelle aree.

L'interpretazione è una pratica didattica e comunicativa che va oltre la semplice offerta di informazioni su fatti specifici. L'obiettivo è trasmettere significati sui luoghi visitati, sottolineandone gli aspetti non visibili e soprattutto le reti di relazioni che legano fra loro i singoli aspetti, attraverso l'uso di oggetti materiali o anche di aspetti naturali, come dettagli paesaggistici e ambientali (Maggi, 2001, p. 9).

Oltre un secolo di evoluzione del senso del "patrimonio" ha condotto verso l'estensione della "categoria", includendo in essa oggetti e tradizioni popolari, ossia beni *materiali* ed *immateriali*. In questo modo la geografia di un territorio, le tradizioni, l'architettura locale, i costumi originari e gli elementi singolari della vita quotidiana si sono affiancati con pari dignità – nel ruolo di testimonianza del passato – ai reperti tradizionalmente considerati come più aulici. Ma tale tradizione non può che legarsi saldamente al territorio ed al suo paesaggio; ecco perché i siti di interesse storico sono adesso riconosciuti non soltanto per il valore in esso contenuti ma anche per lo spazio che rappresentano. Oggi c'è una più grande attenzione verso l'ambiente naturale ed una maggiore consapevolezza che il "patrimonio culturale" – in particolare quello archeologico – assume una connotazione sempre più legata al territorio che lo identifica (Accardi, 2005, p. 175).

Il messaggio che generalmente si vuole comunicare attraverso gli interventi di musealizzazione si colloca tra un passato *narrante* ed un presente *interpretativo*, ovvero tra *conservazione* e *attualizzazione* (Minucciani, 2005, pp. 219-32). La tipologia di comunicazione che di caso in caso viene adoperata in tali interventi, implica la ricerca di contenuti, di strumenti e metodi sempre differenti i quali, se specificamente riferiti al territorio, possono fare scaturire una certa confusione. Tale confusione proviene dall'evidenza che ogni approccio al territorio avviene sempre in maniera diversificata, variando anche in

funzione delle discipline che in esso e per esso indagano. Di fatto ogni tassello di territorio può divenire occasione per raccontare e descrivere aspetti e argomenti sempre diversi gli uni dagli altri,

non tanto come una 'nicchia' ecologica, o solo come un 'deposito' di saperi ma concepito come un 'sito': sia nel senso archeologico della parola sito, sia nel senso di trattare il territorio come una 'fonte' non convenzionale (Barbano, 1997)

al servizio delle scienze più diverse, storiche, geografiche, sociologiche, archeologiche, etc.

Le odierne esperienze di valorizzazione dei siti archeologici, inclusi quelli preistorici – i quali possono essere tradotti in strumenti efficaci per il recupero dell'identità di una comunità con il suo territorio – sono la dimostrazione di come il territorio può essere trattato come fonte "non convenzionale". I contesti antichi, prezioso patrimonio *hereditologico*¹, altro non sono che una precisa traccia del legame inscindibile che intercorre tra essi e gli uomini che li hanno generati, ma, ad uno sguardo più attento, sono anche l'indiretta testimonianza della trasformazione antropica e naturale del paesaggio che li circonda. Oggi rivisitare il passato attraverso l'ausilio di interventi di musealizzazione significa non limitarsi più alla sola protezione dei ritrovamenti materiali, ma rivolgersi piuttosto alla creazione di strategie di comunicazione che hanno come fine primario l'interpretazione delle tracce stesse, magari rievocando tanto le tradizioni quanto gli interi contesti dai quali queste ultime sono scaturite.

Musealizzare i contesti di interesse archeologico corrisponde a musealizzare un preciso territorio; ma significa anche 'convogliare' una considerevole "carica testimoniale" in una non meno rilevante "funzione educativa", oggi considerata talmente importante da eguagliare gli ambiti della ricerca e della conservazione (I-COM, 2002; Calamandrei, 2002). All'interno dei correnti interventi di musealizzazione – le cui missioni peculiari possono essere sintetizzate nei principi del *conservare per studiare* e dell'*esporre per comunicare* – l'anzidetta funzione educativa è rico-

nosciuta come una finalità prioritaria.

Dunque, nel rispondere al bisogno generalizzato di un pubblico che chiede di recuperare la storia di quel territorio e di quella civiltà dalla quale esso discende, occorre *mettere in scena* un lontano passato evitando, per quanto possibile, di incorrere in sterili ricostruzioni 'scientifiche' o di rappresentare una realtà tanto improbabile quanto lontana dall'attualità². Seppur molto diffusa, la convinzione che i parchi musealizzati siano strettamente relazionati al territorio non assicura che tale relazione venga 'interpretata' in modo univoco.

Pertanto, in questa sede, si riferiranno alcune delle molteplici strategie di 'presentare' un contesto, rintracciate tra quelle *esperienze pilota* che le comunità scientifiche hanno riconosciuto come le più efficienti in termini di ritorno culturale sul grande pubblico e di miglioramento socio-economico delle comunità locali.

In tali esperienze il senso della visita ai siti è quello di instaurare un contatto con la storia, di offrire una possibilità nuova per percepire il tempo trascorso, per visualizzare i riferimenti tangibili nella cronologia tecnico-storica e ritrovare gli strumenti per far integrare nella "continuità umana"³ un pubblico non specializzato. In tal modo il visitatore può essere condotto verso la scoperta di ciò che nella creazione umana riconduce all'essenza delle cose, ciò che nell'opera sfugge alle circostanze dello spazio e del tempo (David, 1999, pp. 463-69).

Il problema dell'adattamento del discorso scientifico ad un progetto di diffusione della conoscenza verso un più grande numero di utenti è spesso tema centrale di aperti dibattiti senza univoco accordo, dai quali conseguono elaborazioni di tattiche più o meno pertinenti. Il fatto che s'imponga un'esemplificazione dei concetti scientifici non deve in ogni modo condurre verso uno 'stereotipo caricaturale' delle società del passato.

Andare alle fonti del mito, indagare il rapporto del presente con il passato, ritrovare ciò che del passato vive nel presente. Con la consapevolezza che il fascino del mito può anche costituire una minaccia (Strumia, 2003, II, 12, p. 1; Jesi, 1980).

La *mise en scène* di realtà tanto distanti dalla contemporaneità può generare un

poderoso meccanismo, capace di agire sull'immaginario collettivo anche quando apparentemente si occupa di "presentare il niente"¹¹. La 'vacuità' alla quale ci si riferisce può essere ben rappresentata dai recenti interventi di valorizzazione dei siti preistorici, per la cui musealizzazione sono state ideate delle "macchine espositive" in grado di evocare – per quanto possibile – le civiltà primordiali nel loro ambiente naturale. Con la musealizzazione dei contesti preistorici, la *storia* viene trasformata in *mito*; una storia non più trapezante dall'esposizione di quei pochi oggetti autentici ma esaltata attraverso la presentazione di valori mitici e leggendari, associati ai consueti valori sociali, evolutivi ed estetici¹².

L'aspetto maggiormente rilevante è dunque quello dell'*interpretazione* la quale, parallelamente alla crescente affermazione dei nuovi paradigmi di "memorizzazione museale"¹³, viene spostata verso nuovi modelli di *comunicazione*, non più direttamente rispondenti ad una funzione scientifica, quanto piuttosto alle esigenze di presentazione al pubblico:

se l'esposizione è di per sé un linguaggio, la comunicazione che si stabilisce con il pubblico deve sciogliere l'implicito che tale linguaggio necessariamente comporta per i non specialisti. In altri termini essa si configura come una vera e propria mediazione culturale che, per essere efficace, deve interrogarsi su alcuni principi fondamentali della didattica: chi sono i destinatari della mediazione, quali obiettivi cognitivi si intende raggiungere, come si verificherà l'efficacia della proposta (Nardi, 2004).

L'inevitabile deformazione della realtà scientifica deve essere ponderata dall'approccio critico del discorso pedagogico, per il fatto che, come rileva Roland Martin (1981, p. 15), la comunità archeologica ha il dovere di partecipare ad una azione culturale allargata, interessando numerosi ambienti, abbracciando un vasto campione di pubblico che va dalla scuola primaria all'università della terza età.

Nel discutere dei ritrovamenti preistorici si ha coscienza che la maggiore valenza testimoniale viene espressa principalmente dalle primordiali forme d'arte, soprattutto quella parietale. Tale arte costituisce una delle espressioni che in maggior misura documentano il contesto dell'uomo preistorico, del suo sistema di

vita. Ma interpretare questi radi 'documenti' risulta un'impresa per nulla facile:

Furthermore, there is the issue of the general display and interpretation of prehistoric material. In a typical display what would this material 'represent' in terms of the period of prehistory? A static, non-functioning society which can be reduced to a few products from particularly durable technologies which are now spatially, contextually and temporally isolated, or a complex and vibrant community? Can objects alone ever succeed in representing the living people and societies who created them? (Wood, Cotton, 1999, pp. 28-42).

Come s'intuisce, rappresentare l'invisibile è un'operazione assolutamente non codificabile, anche perché compiuta dalla creatività di singoli, preferibilmente museologi/museografi, i quali oggi tentano di parlare *per le cose* ad un pubblico in prevalenza non specializzato, *esorcizzando* quei fantasmi contenuti nelle *cose* (Ruggieri Tricoli, 2000). Il supporto di una struttura museale, insieme alle attività didattiche in esso espletate, rappresenta l'unico strumento capace di elaborare metodologie di interpretazione e di presentazione dei valori contenuti nelle *cose* – preistoriche e non – troppo spesso ben celati.

Quando si tratta di *mettere in scena* la preistoria, mai come in questo caso, si rischia di rappresentare un passato "non realistico", ossia manchevole di tutte quelle valenze *intangibili* che ad esempio riguardano la struttura sociale, la vita familiare, quella culturale, l'equilibrio della specie. Il "presentare" un'antica civiltà si lega inevitabilmente alla narrazione del territorio nel quale tale civiltà si è insediata ed evoluta. Rinnovando l'intento di utilizzare il territorio come 'fonte' non convenzionale, è opportuno inglobare l'ambito di narrazione del territorio in una più ampia narrazione del *paesaggio*, così da divenire onnicomprensivo di tutti quei fattori che entrano in gioco in tale racconto. Un paesaggio inteso come depositario della stretta interrelazione che esiste tra interventi antropici e peculiarità naturali. Non a caso la "Convenzione Europea sul Paesaggio 2000" definisce il paesaggio come "una determinata parte di territorio quale viene percepito dagli abitanti del luogo il cui aspetto e carattere deriva dall'azione di fattori naturali o antropici e dalle loro reciproche interrelazioni" ⁷. L'anzidetta defi-

nizione dà risalto alla convinzione che il *paesaggio* forma un 'insieme' nel quale gli elementi naturali e culturali sono considerati simultaneamente ed in reciproca influenza ⁸.

Con la realizzazione del *Grand Parc Naturel Préhistorique de Samara*, la nozione di paesaggio è stata affrontata proprio in modo da cogliere esplicitamente gli interventi antropici come intimamente legati alle peculiarità naturali del contesto, in un rapporto circolare di condizionamento reciproco.

Il Parco di Samara ⁹ è caratterizzato da un forte aspetto simbolico rintracciabile in ogni singola sua parte, e si relaziona alla volontà di indagare il territorio riconducendosi «all'essenza culturale dei luoghi essendo il paesaggio in buona parte un oggetto mentale, una categoria dello spirito, il derivato di una concezione estetica-letteraria filtrata dalla cultura dell'osservatore ed in tal senso pienamente corrispondente alla nozione di servizio culturale» (Roseti, 2003). L'intento di caricare di simbolismo ogni singola porzione del parco è chiaramente riconoscibile nell'impianto planimetrico, i cui settori tematici rispecchiano l'armonia tra l'uomo e la natura ed iscrivono il parco di Samara in una prospettiva 'filologica'. Torna utile tenere ben presente che le *strategie di comunicazione* adoperate dai museologi – supportati da *équipes* multidisciplinari – sono e rimangono una *scelta* precisa tra migliaia di alternative possibili.

Ce qui est offert au visiteur, c'est un voyage captivant qui le conduira de la naissance de l'humanité jusqu'à nos jours, ce qui éveillera en lui bien des choses oubliées ¹⁰.

Il Parco Preistorico di Samara, situato ai piedi dell'*oppidum* della Chaussée Tirancourt – a circa 15 km ad ovest di Amiens nella valle della Somme – non è solamente un'esplorazione del paesaggio e della natura stratificata nei secoli, ma è un vero e proprio viaggio nella preistoria, un mezzo per scoprire la vita ed il territorio degli uomini primitivi direttamente nel loro *habitat* preistorici, un magnifico contenitore vivente ricco di vegetazione terrestre e flora acquatica. Samara riunisce armoniosamente una vasta collina boscosa – un tempo occupata e fortificata dai celtici – alle paludi della Somme, composte di antiche torbiere caratteristiche della val-

le (Fig. 1).

È la stessa storia geologica della Somme che in parte spiega il successo della Preistoria in quella regione. Il parco di Samara racconta in maniera diretta ed esemplificata la Preistoria, nella coscienza che, sebbene sia un argomento capace di appassionare, generalmente non dispone di adeguati strumenti di comunicazione o di studi esemplificativi ed attualizzati in grado di 'percorrere' agevolmente tre milioni di anni della storia umana. In Samara l'arduo compito è stato raggiunto e l'iter evolutivo dell'uomo preistorico, illustrato attraverso calibrate 'presentazioni' – il cui fondamento scientifico è dato dalle recenti ricerche archeologiche e dallo studio dei reperti recuperati – esordisce con la realizzazione dei primi attrezzi *acheuléens* e si conclude con la conquista della *Gallia* da parte delle legioni romane di Giulio Cesare. I supporti iconografici utilizzati per le esposizioni, in particolare le illustrazioni di Benoît Clarys e di Gilles Tosello – due grandi specialisti di risonanza internazionale – contribuiscono notevolmente al completamento dell'interpretazione e della ricostruzione di tale processo storico-evolutivo.

Samara è oggi una narrazione completa dell'evoluzione dell'uomo e del suo ambiente naturale, presentata attraverso la storia della Valle della Somme in un periodo lungo 600.000 anni, descrive inoltre circa un secolo di archeologia francese, mettendo in evidenza i metodi e gli *escamotage* che hanno consentito agli specialisti di archeologia preistorica la ricostruzione di un lungo periodo storico quasi del tutto dimenticato dall'umanità. Il lavoro degli scienziati ha fatto di Samara un sito di "ricostituzioni" e di "restituzioni", nel quale è possibile scoprire interi habitat di epoche diverse a scala naturale e mettere in opera le tecniche utilizzate dagli artigiani preistorici. È l'aspetto fortemente archeologico a consentire di ritrovare, attraverso la storia dell'uomo, il legame tra la natura e la scienza.

Decidere di *presentare* un sito preistorico mediante la creazione di un parco, quindi avviare per esso un processo di musealizzazione, implica non soltanto la garanzia della *conservazione* e della *tutela* dei siti autentici ma, parallelamente, anche della *valorizzazione* del contenuto storico-

informativo integrato nel suo contesto. Solitamente la particolare conformazione del contesto naturale nel quale sono ubicati siti e grotte preistoriche non consente quasi mai di raggiungere tale integrazione. Tuttavia quest'ultima potrebbe essere conseguita attraverso una globale musealizzazione pedagogica del territorio, attuabile unicamente attraverso la predisposizione di speciali 'apparati didattici'¹¹, aventi specificità informatiche e multimediali, collegati in rete e presenti all'interno di ogni parco archeologico, tali da rappresentare tutte le informazioni necessarie alla loro conoscenza: i *Visitor's centres*¹².

Da tempo, ed in molti paesi, l'archeologia ha tentato di abbandonare la sua aurea di unica scienza del passato per abbracciare nuovi principi di comunicazione, ormai fondativi della *new archaeology*, quali *l'archeostoria* e *l'archeoracconto*. Emerge la necessità di recuperare la storia naturale dei luoghi e delle comunità che le hanno abitate o che ancora le abitano, un recupero di quell'identità capace di stimolare una sorta di «autoanalisi collettiva»¹³. Ancora una volta si rileva l'esigenza di uno stretto rapporto di *feed-back* fra storia e museografia, entrambe impegnate nella ricerca delle tracce del passato e della loro interpretazione¹⁴.

Gli oggetti, i luoghi, le cose archeologiche hanno un continuo bisogno di un intermediario che parli per essi e che esprima la loro relazione con le comunità; i reperti infatti sarebbero nient'altro che documenti, se non fossero raccontati e rivelati dalle nostre domande (Hobsbawm, 1997). L'intermediario ideale è senza esitazioni *le musée du site* che in Samara, definito semplicemente come *le Pavillon*, si arricchisce di un forte significato simbolico. È un museo che offre un luogo d'incontro, di riflessione, di costruzione dell'identità individuata in radici molto lontane, capace di partecipare alla formazione di una *community mind*, partendo dalle radici del luogo per proseguire con quelle antropiche dell'insediamento e raggiungere infine i singoli individui (Kavanagh, Frostick, 1998; Carr, 2003).

Il museo del sito, ossia il *Pavillon des expositions*, è composto di otto sale espositive nelle quali pannelli illustrativi, testi, postazioni video ed animazioni interattive rievocano un passato lontano circa 600.000

anni. Così come per la creazione dell'impianto del parco, l'ideazione del museo è stata affidata all'artista-scultore, Bruno Lebel, il quale ha disegnato l'architettura del padiglione ad immagine del corpo umano, articolandolo con numerosi ambienti coperti a cupole diseguali incastrate le une nelle altre, ed integrandolo nella pineta ricca di valli verdeggianti: "il simbolismo a Samara si ripropone incessantemente".

Di frequente, a causa dell'impossibilità di fruire liberamente i luoghi originali, si impone l'ideazione di soluzioni nelle quali la tecnica viene messa al servizio della preistoria per rendere accessibile al pubblico l'arte, lo stile di vita e l'ambiente naturale degli uomini primitivi. Tale accessibilità non può che avvenire attraverso la realizzazione di un polo museale il quale, creato per rievocare realtà lontane nel tempo, si serve di strategie museologiche miste tra *living archaeology* ed archeologia sperimentale, allo scopo di colmare l'assenza di questo confronto immediato, spaziale e temporale, con le realtà originarie. La difficoltà di fruire di un sito preistorico, pur costituendo un reale ostacolo, ha il vantaggio di produrre creatività. Gli espedienti museologici e museografici ideati per tali fini, spesso conducono verso risultati apparentemente non troppo consoni e per questo facilmente criticabili¹⁵.

Una di queste realtà fortemente dibattute dalle comunità scientifiche è costituita da un altro celebre parco dedicato alla preistoria: il *Parc Pyreneen de l'Art Préhistorique* ed il museo del sito *Le Grand Atelier*. L'offerta didattica del parco propone una *full immersion* nell'arte del paleolitico, attraverso una partecipazione attiva ed indimenticabile che permette di ritrovare, oltre alle tecniche ed ai valori simbolici, quel legame – spesso poco considerato – tra i contemporanei ed i loro antichissimi progenitori.

*Dans un des plus beaux sites d'Ariège, vous allez contempler l'art de la préhistoire comme vous ne l'avez jamais vu au milieu d'un parc enchanté d'eau et des rochers. Le Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique a été créé pour que vous, adultes ou enfants, puissiez découvrir, apprendre et vous détendre selon votre rythme et de façon indépendante*¹⁶.

Immerso in una preziosa cornice naturale, il museo del sito propone al grande pub-

blico un'iniziazione che si appoggia su concreti studi di pedagogia e fa appello alle scoperte più recenti dei ricercatori che indagano sulla Preistoria. Il Parco dell'Arte Preistorica è un esempio estremo di *présentation du rien*. Quasi come un ritorno al "culto della falsificazione" dell'Età Vittoriana, l'elemento maggiormente riscontrato in quest'esperienza di musealizzazione è l'ossessionante riproduzione del "falso". Il falso non riguarda tanto i reperti in esposizione, quanto la *ricostruzione* – più o meno fedele – delle originali Grotte di Niaux, oggi quasi del tutto interdette al pubblico. In questo caso, piuttosto che utilizzare il termine "falso" sembra più calzante la definizione di "fac-simile", proprio ad evidenziare che il tentativo di riprodurre la copia di contesti originali difficili da raggiungere è una volontà apertamente dichiarata¹⁷. Nel parco dell'Arte Preistorica dei Pirenei tutto è dichiarato. Gli intenti primari sono quindi la divulgazione della preistoria, la condivisione degli avanzamenti delle scoperte archeologiche e la comunicazione delle nuove deduzioni confrontate sia con i piccoli reperti che con i grandi scenari¹⁸ (Fig. 2).

Bisogna rilevare che questa struttura museale, così come altri sedicenti parchi tematici, non è caratterizzata da una natura ludica ma, cosa ben differente, utilizza strategie ludiche. Può accadere che la componente ludica sopravvanzhi rispetto a quella didattico-scientifica, contribuendo a deviare il senso della comunicazione originaria e determinando una *messa in scena* non proprio credibile. Qui a Tarascon-sur-Ariège il rischio di una interpretazione fuorviante pare non avere frenato l'estro creativo degli ideatori del parco che, per nulla preoccupati di tutti gli anacronismi ai quali devono ricorrere, rappresentano una realtà molto lontana dalla contemporaneità, ma che conserva un'aurea appetibile ed accattivante, per il fatto stesso di apparire "antica". Tale "macchina mitologica" (Ruggieri Tricoli, 2005; Eliade, 1963) consente di comunicare con maggiore fluidità le valenze materiali ed immateriali presenti in un contesto preistorico, suscitando curiosità ed infondendo maggiore consapevolezza del valore della ricerca sulla preistoria. Preistoria intesa come dimensione cognitiva del divenire dell'uomo. La ricerca archeologica e la storia

– soprattutto la più remota – sono dunque un modo per tentare di darsi strumenti utili a leggere il presente con occhi più attenti ed a comprendere, sia pure a grandi linee, verso cosa si tende nel futuro.

In conclusione, sembra possibile sostenere che i 'processi di musealizzazione', veri e propri processi educativi, anche se basati sullo studio di ritrovamenti materiali, devono sapere prescindere dalla stessa materialità ed orientarsi verso la proposizione di tematiche più ampie. Il

progetto culturale che costituisce il fondamento dei suddetti parchi della preistoria è incentrato sull'apprendimento del grande pubblico e sull'interattività dell'apprendimento stesso. Il luogo musealizzato è dunque un ponte tra culture, passate e presenti, nel quale «chi ascolta è traduttore ed erede culturale del racconto, continuerà a riformulare la narrazione e ad interpretarne il senso di una metamorfosi infinita» (Gallo Barbisio, 1997).

NOTE

- ¹ La nuova museologia presta oggi grande attenzione alla musealizzazione di porzioni più o meno estese di territorio, al punto da sconfinare quasi totalmente in quella nuova branca della conoscenza denominata *heritology* (Sola, 1997).
- ² Quando si parla di rappresentazione del passato risulta difficile comprendere se si ha intenzione di mettere in scena una *situazione* piuttosto che un *contesto* (Eco, 1990). Il caso del sito archeologico di Bibracte ed il Mont Beuvray è un esempio concreto attraverso il quale verificare concretamente come risolvere l'anzidetto dilemma (Accardi, 2006, p. 17).
- ⁸ La ricerca dell'identità culturale e la sua diffusione passa difatti attraverso l'intenso rapporto tra l'archeologia e l'etno-antropologia, tendendo all'affermazione della continuità, già espressa attraverso il concetto di *longue durée*, caldamente sostenuto da uno dei grandi maestri della museografia diffusa: George-Henry Rivière (Rivière, 1989).
- ⁴ Con la locuzione "presentazione del niente", dal francese *présentation du rien*, si intende definire in modo ironico una precisa strategia di musealizzazione volta alla 'rievocazione' di una civiltà piuttosto che alla 'celebrazione' dei reperti che essa stessa ha prodotto. Non corrisponde ad un tentativo di contestualizzare oggetti autentici in contesti anch'essi autentici, ma è la rappresentazione della vita di una comunità attraverso l'applicazione di trovate creative e ricreative.
- ⁵ In molti paesi esteri, molto più che in Italia, l'esito di tali orientamenti si evidenzia nella propensione a parlare di *Heritage landscapes* anziché di semplice *Heritage* (Aitchison, Macleod, Shaw, 2000, pp. 94-109).
- ⁶ Indispensabile il confronto con l'articolo di Maria Clara Ruggieri Tricoli dal titolo "Mitogenesi del territorio ed epistemologia del museo: dalla Plimoth Plantation a Wigon Pier" (Ruggieri Tricoli, 2005, pp. 171-92).
- ⁷ La "Convenzione europea del Paesaggio" è stata sottoscritta a Firenze il 20 ottobre 2000 da tutti gli Stati membri della Comunità Europea.
- ⁸ Onde evitare di confondere il lettore sui significati che in questa sede si assegnano ai termini "paesaggio", "ambiente" e "territorio", e dal momento che anche la letteratura ne propone svariate definizioni, si ritiene opportuno riportare alcune precisazioni seguendo le definizioni ereditate da Rosario Assunto: «Paesaggio: *forma che l'ambiente (funzione o contenuto) conferisce al territorio come materia. Il paesaggio è quindi ciò che noi viviamo e sperimentiamo e conosciamo come territorio e ambiente nella loro indissolubile unità. Il paesaggio è spazio e non oggetto nello spazio. Ambiente: ha due significati biologico che riguarda le condizioni di vita fisiche di una località [...] storico culturale, riferito ai costumi e alle tradizioni locali, al tipo di coltivazioni, alla storia di un luogo. Territorio: una più o meno vasta estensione della superficie terrestre, che può essere delimitata secondo divisioni geofisiche, secondo differenze linguistiche, secondo delimitazioni politiche amministrative. Territorio ha significato spaziale e valore estensivo-quantitativo più che intensivo-qualitativo*». Le definizioni sono state estrapolate interamente dallo "Studio di rinnovo paesaggistico dei Navigli Lombardi", a cura della Università degli Studi di Pavia e dal Laboratorio di Costruzione del Paesaggio e dell'Architettura, consultabile al sito Internet: www.navigliombardi.it.
- ⁹ Samara è il nome gallico del fiume Somme che attraversa il dipartimento e che ha dato il suo nome nell'anno 20 d.C. alla città di Amiens (Samarobriva, "il ponte sulla Somme").
- ¹⁰ "Ciò che è offerto al visitatore, è un viaggio avvincente che lo condurrà dalla nascita dell'umanità

fino ai nostri giorni, ciò che sveglierà in lui delle cose dimenticate” è uno degli slogan propagandistici, estrapolato dalla “Guide de visite” *Samara, la préhistoire grandeur nature*, ideato per la divulgazione dell’archeologia a Samara e che riassume il “senso” della visita al parco.

- ¹¹ Con la locuzione ‘apparati didattici’ si desidera individuare quelle strutture museografiche in gran parte identificabili con i tradizionali *musei del sito e/o visitor’s centres*, aventi cioè la qualità specifica di presentare un contesto, abbracciando tutte le sue componenti *materiali ed immateriali*.
- ¹² Per citare un esempio di come è possibile realizzare un siffatto centro didattico ed integrare attivamente con rigore scientifico ed effetto educativo-dilettevole, si pensi alla “Cueva de Altamira”, preziosa grotta ricca di arte paleolitica sita nella regione Cantabrica, per la valorizzazione della quale, viste le notevoli difficoltà di raggiungere agevolmente il sito originario e l’impossibilità di mettere in sicurezza l’unico percorso di accesso, sono scaturite una serie di ingegnose strategie di presentazione della stessa, tutte convogliate nel “Museo de Altamira”, ovvero un *visitor’s centre* collocato nella zona più a valle, poco distante dall’effettivo luogo dei ritrovamenti ma sicuramente molto più accessibile. Il più rilevante espediente espositivo è rappresentato dalla ricostruzione a scala reale della grotta, supportata da un’insostituibile piattaforma interattiva che consente al visitatore di essere attivo nella sua esplorazione e di acquisire una maggiore quantità di informazioni concernenti il tema che intende abordare.
- ¹³ Maria Clara Ruggieri Tricoli nel saggio introduttivo al suo testo (Ruggieri Tricoli, 2005, pp. 11-64), illustra chiaramente l’evoluzione dei cosiddetti *musei del luogo* e delle strategie di musealizzazione, proprio in un periodo in cui il bisogno di recuperare la memoria di una civiltà si impone a fronte dei tentativi di appiattare la tradizione, i legami tra comunità e territorio, provenienti dalla globalizzazione incipiente.
- ¹⁴ Certo è che la museografia deve compiere una fatica maggiore visti i propositi di realizzare un racconto oggettuale di cui la storiografia non ha necessità. La storiografia, al contrario della museografia, può esprimere concetti scientifici e raggiungere un buon grado di comunicazione attraverso la precisione del linguaggio scritto, quasi opposto a quello *multimediale* utilizzato nelle ‘presentazioni’ museali che, anche se immediato, risulta più complesso da strutturare.
- ¹⁵ Già negli anni Settanta, con la creazione dell’Archéodrome de Bourgogne (Beaune), sorsero un gran numero di incertezze in merito alle nuove pratiche museali di sperimentazione e di ricostituzione archeologica, le quali di certo non potevano aspirare alla funzione di conservazione tipica del museo. Per la sua singolarità, data anche dal fatto che a quel tempo non esisteva nessun riferimento simile, l’Archéodrome si impose fin dall’origine come un luogo atipico, come una realtà fuori dal coro, lontana da quel serraglio di “parchi di attrazione” che all’epoca proliferavano (David, 1999, p. 465).
- ¹⁶ Dalla *Guide du Visiteur del Parc Pyrénéen de l’Art Préhistorique*, Tarascon-sur-Ariège.
- ¹⁷ Tuttavia – malgrado i raffinati effetti luce, i materiali impiegati, la simulazione dei suoni della natura, lo scorrere dell’acqua, contribuiscono a creare un’atmosfera molto suggestiva – l’insieme riprodotto può risultare un esagerato meccanismo artificioso, a volte fuorviante, ed incapace di ‘restituire’ la giusta percezione delle condizioni reali degli ambienti rappresentati.
- ¹⁸ Per certi aspetti una parallela esperienza, sempre in territorio francese, era già stata condotta nel 1992 da Henry Lumley con il suo Centre Européen pour la Préhistoire di Tautavel, il quale ricostruì, poco distante dal sito originale, la copia fedele della grotta in cui nel 1971 fu scoperto il celebre Uomo di Tautavel (450.000 a.C.). Si comprende bene che le scelte museografiche, di assoluta natura soggettiva e per questo facilmente contestabili, possono essere le più svariate ma, pur nella loro originalità, sempre appropriate alle particolari esigenze di comunicazione che ogni singolo caso palesa. Ad esempio alcuni siti archeologici si sono dotati di supporti multimediali o di riproduzioni virtuali (come nel caso di Emain Macha, sito mitologico irlandese), altri si affidano alla suggestiva rivisitazione di strutture tradizionali e simboliche (come nel caso dell’Archaeolink, in Scozia) – in entrambi i casi supportati da un sistema museografico fatto di proiezioni, pannelli in stile *fantasy* – quasi come a sancire l’abbandono delle antiche testimonianze in favore del racconto di nuovi depositari: «gli archivi parlanti della tecnologia del Duemila» (Ruggieri Tricoli, 2000, p. 205).

- ACCARDI A.R.D., "Considerazioni preliminari in vista dei processi di conservazione e valorizzazione", in FERNANDEZ F. et AL., *Il sito archeologico di Solunto. Studi per la conservazione delle murature*, Palermo, Kronos, 2005.
- ACCARDI A.R.D., "Le strategie museali per la comunicazione dei siti archeologici: casi di studio francesi", in AIV (cur.), *2nd International Workshop on: Science, Technology and Cultural Heritage*, Atti del Convegno Internazionale (Museo Diocesano di Catania – 10 novembre 2005), Catania, ARCA, 2006.
- AITCHISON C. - MACLEOD N.E. - SHAW S.J., *Leisure and Tourism Landscapes. Social and cultural geographies*, London and New York, Routledge, 2000.
- BARBANO F., "Differenziazione e identità nel territorio", in GALLO BARBISIO C. - QUARANTA C. (cur.), *Il significato del Museo Laboratorio del Territorio*, Torino, Tirrenia, 1997.
- CALAMANDREI M., "Via la tele, qui si gioca", in *Il Sole 24Ore*, supplemento cultura, 25 agosto 2002.
- CARR D., *The Promise of Cultural Institutions*, Walnut Creek, Lanham, New York e Oxford, Altamira Press, 2003.
- DAVID J., "L'Archéodrome de Bourgogne. Comment parler d'archéologie au public non spécialisé", in FRANCOVICH R. - ZIFFERERO A., *Musei e parchi archeologici*, Firenze, All'Insegna del Giglio, 1999.
- ECO U., *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani, 1990.
- ELIADE M., *Mito e realtà* (1963), trad. it. di Cantoni G., Milano, Rusconi, 1974.
- GALLO BARBISIO C., "Il museo Laboratorio come luogo di narrazioni", in GALLO BARBISIO C. - QUARANTA C. (cur.), *Il significato del Museo Laboratorio del Territorio*, Torino, Tirrenia, 1997.
- "Guide de visite" du Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique, Tarascon-sur-Ariège, s.d.
- "Guide de visite" de Samara, la préhistoire grandeur nature, Chaussée-Tirancourt 2002.
- HOBBSWAM E.J., *De Historia*, trad. it. di Birattari M. et AL., Milano, Rizzoli, 1997.
- ICOM, *Code of Ethics for Museums*, Paris, ICOM, 2002.
- JESI F., *Il mito*, Milano, Mondadori, 1980.
- KAVANAGH G. - FROSTICK E. (cur.), *Making City Histories in Museums*, Londra e Washington, Leicester University Press, 1998.
- MAGGI M. (cur.), *Il valore del territorio. Primo rapporto sugli ecomusei in Piemonte*, Torino-Londra-Venezia, Umberto Allemandi & C., 2001.
- MARTIN R., "Le nouveau Conseil Supérieur de la Recherche archéologique", in *Dossiers Histoire et Archéologie*, n. 49, 1981.
- MINUCCIANI V., "La comunicazione museale e i paesaggi. Sperimentazione progettuale per una rete archivistica e museale sul lungofiume torinese", 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.
- NARDI E. (cur.), *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, Milano, Franco Angeli, 2004.
- RIVIERE G.H., *La muséologie*, Parigi, Dunod, 1989.
- ROSETI C., "Analisi e progetto del paesaggio calabrese", in MOLINARI A. - BOUCHARD E. (cur.), *Archivi di paesaggi*, Atti del Convegno, (Torino 5 dicembre 2002), Genova, Name, 2003.
- RUGGIERI TRICOLI M.C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della comunicazione museale*, Milano, Lybra Immagine, 2000.
- RUGGIERI TRICOLI M.C., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Palermo, Dario Flaccovio Editore, 2005.
- SOLA T., *Essay on museums and their theory: toward the cybernetic museum*, Helsinki, Finnish Museums Association, 1997.
- STRUMIA A., "Omaggio torinese a Furio Jesi, indagatore disincantato del mito", in *Il bollettino. Notiziario dell'Associazione ex Allievi del Liceo "V. Alfieri" di Torino*, II, 12, 2003.
- WOOD B. - COTTON J., "The Representation of Prehistory in Museums", in MERRIMAN N. (cur.), *Making Early Histories in Museum*, London and New York, Leicester University Press, 1999.



Fig. 1 - Parco Preistorico di Samara: *a sinistra*, l'*arboretum*, vasta area paesaggistica nella quale sono presenti circa un centinaio di specie forestali del resto d'Europa. Immergendosi nel bosco si scopre l'identità di ogni specie, la sua descrizione, la distribuzione geografica, l'utilizzazione più propria ed il suo adattamento all'ambiente (immagine tratta dal sito Internet: www.sculpteurs.org/snsp/index.php); *a destra*, il Museo del sito di Samara il cui impianto simbolico ed organico si individua nel sistema di cupole tra loro intersecate nel rispetto della valle circostante.

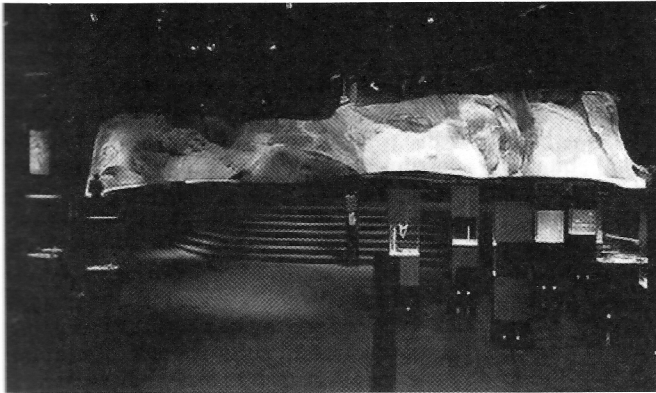


Fig. 2 - Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique - "Grand Atelier" (museo del sito): *sopra*, la grande sala denominata "Salon Noir" ripropone l'interno della grotta di Niaux, completa di pitture parietali e corsi d'acqua; *a destra*, un dettaglio della ricostruzione (fac-simile) della grotta nella quale gli esempi di arte rupestre sono riproposti in uno stato ideale, ma non reale, di perfetta conservazione (immagini estratte dalla *Guide du Visiteur du Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique*, Tarascon-sur-Ariège, 2003).

