

NUOVA  
MU  
SE  
OLO  
gia

Novembre 2008 - N° 19

Rivista semestrale di Museologia  
Giornale ufficiale  
dell'Associazione Italiana di Studi Museologici  
[www.nuovamuseologia.org](http://www.nuovamuseologia.org)  
*sped. in abb. post. 70% Milano*

**Nuova Museologia**  
n. 19, Novembre 2008

**Segreteria**

Via V. Foppa 16 - 20144 Milano  
Telefono 02.4691589 - fax 02.700406383  
E-mail nuovamuseologia@iol.it

**Direttore Responsabile**

*Giovanni Pinna*

**Redazione e impaginazione**

*Claudia Savoiaro*

**Promozione e sviluppo**

*Carlo Teruzzi*

**Relazioni esterne**

*Donatella Lanzani*  
Via Chiossetto, 16 - 20122 Milano  
Telefono e fax 02.76004870  
E-mail donalanz@tiscali.it

**Progetto grafico**

*Antonia Pessina*

**Stampa**

*Bine Editore s.r.l.*  
C.so di P.ta Vittoria, 43 - 20122 Milano  
Telefono 02.55025312

**Associazione Italiana di Studi Museologici**

Via V. Foppa 16 - 20144 Milano  
Telefono 02.4691589 - fax 02.700406383  
E-mail studi.museologici@libero.it

*Nuova Museologia è aperta alla collaborazione di quanti si interessano alla problematica dei musei. Gli articoli proposti vanno inviati alla Segreteria.*

Registrazione del tribunale di Milano  
numero 445 del 18.06.1999

Salvo indicazione contraria i singoli autori sono proprietari del copyright dei testi.

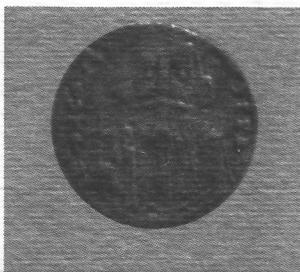
Nessun articolo può essere riprodotto, anche parzialmente, senza l'autorizzazione dell'autore.

La Redazione declina ogni responsabilità in merito alle notizie contenute nelle inserzioni pubblicitarie.

ISSN 1828-1591

## Sommario

- pag. 1 Le idi di marzo sono giunte.  
Sì, Cesare, ma non trascorse  
*Giovanni Pinna*
- pag. 2 La Gemäldegalerie Alte Meister di Dresda  
su Second Life  
*Andreas Henning*
- pag. 4 Natura e Artificio negli interni museali  
*Aldo R. D. Accardi*
- pag. 9 L'albero e i suoi frutti:  
l'ecomuseo è ancora un museo?  
*Maurizio Maggi*
- pag. 13 La Guggenheim experience  
*Enrica Dardes*
- pag. 18 Il patrimonio "immateriale"  
nella legislazione italiana  
*Enzo Varricchio*
- pag. 22 Musei e archeologia subacquea in Sicilia  
*Lorenzo Guzzardi, Giancarlo Germanà Bozza*
- pag. 26 La Sala DAI a Palazzo Reale di Napoli  
*Annalisa Porzio, Valeria De Laurentiis,  
Ornella Schiappa, Ciro Massaro*
- pag. 29 La Pinacoteca diocesana di Rieti  
*Ileana Tozzi*
- pag. 32 Al museo si può ancora provare meraviglia?  
*Maria Teresa Balboni Brizza*
- pag. 36 Libri  
*a cura di Giovanni Pinna*
- pag. 39 Eventi



## Natura e Artificio negli interni museali

Aldo R. D. Accardi

“L'orizzonte aperto al futuro di aspettative determinate dal presente dirige il nostro intervento sul passato. In quanto ci appropriamo di esperienze passate orientati verso il futuro, l'autentico presente dimostra di essere il luogo del proseguimento di tradizioni e dell'innovazione al contempo: l'uno non è possibile senza l'altro ed entrambi si basano su un contesto di storia effettuale”<sup>1</sup>.

Il panorama dell'architettura contemporanea è sempre stato testimone di un articolato dibattito relativo al rapporto tra modernità e tradizione. Questa relazione particolare è visibile anche nell'evoluzione delle istituzioni museali: infatti è proprio nel rapporto con il passato che il museo rivela di fare parte integrante del processo di modernizzazione. I musei, nella loro precipua missione di mediazione – o per un riscoperto senso dell'ecologia, o per esorcizzare un senso di colpa che ha visto un'incontrollata antropizzazione del paesaggio –, sostengono l'attuale desiderio delle comunità di ritrovare lo “stato edenico”, ovvero quello della cosiddetta origine, in cui il contesto naturale costituisce l'elemento nodale rassicurante, contrapposto alla necessaria quanto destabilizzante evoluzione. Molte delle esperienze progettuali degli ultimi anni si contraddistinguono difatti per l'attenzione dedicata ai temi del paesaggio e dell'ambiente. In passato, numerosi esponenti illustri della letteratura museologica hanno messo in relazione lo svilimento del paesaggio esistenziale con la graduale perdita della memoria collettiva, denunciando un rischio tuttora imminente. Difatti, la probabilità che lo stretto legame tra una comunità e il proprio territorio possa gradualmente affievolirsi viene temuta con grande anticipo nella seconda metà dell'Ottocento<sup>2</sup>, un momento storico durante il quale anche le istituzioni museali vengono travolte e coinvolte dallo sviluppo economico e dalla rivoluzione industriale. Ciononostante l'architettura dei musei mostra una certa resistenza nei confronti dell'innovazione, al contrario dell'allestimento che si fa per primo elemento trainante verso l'innovazione. Fino ad allora il messaggio culturale veicolato è legato a un tipo di narrativa “lineare”, il cui percorso conoscitivo è affidato alle cosiddette “gallerie progressive”<sup>3</sup>. Qui gli interni si adeguano alla linearità della storia narrata, proponendo un'altrettanta lineare deambulazione, durante la quale la serialità degli *exhibits*, talvolta straordinari, produce un infruttuoso senso di astrazione da quel passato che invece si intende comunicare.

Eppure, alcuni decenni prima, Charles Wilson Peale, con l'inaugurazione del Natural History Museum di Filadelfia (1786), sancisce una forma primordiale di *exhibition design* modernamente inteso, dove diorami e falsi paesaggi contribuiscono a rivelare una precisa volontà di “mediatizzazione” del museo. Peale, osserva Gary Kulik<sup>4</sup>, nel concepire il suo museo come un luogo di intrattenimento per tutti, anziché come luogo di alta cultura, ribalta il concetto di tesaurizzazione in favore di una ricercata pubblicizzazione, giocando un ruolo di vero antesignano della museografia moderna. Splendidi diorami, posti come sfondo di una serie sterminata di uccelli impagliati, costituiscono la vera novità del sistema espositivo di Peale, soprattutto perché ogni animale viene strettamente relazionato al contesto naturale d'appartenenza. Il fine è quello di inculcare nei concittadini un senso religioso della natura, basato su allestimenti capaci di infondere meraviglia e curiosità<sup>5</sup>. Con lo stesso intento, quando il museo è ancora allestito all'interno della sua stessa casa, Peale costruisce una falsa grotta e uno stagno reale, nei quali rocce, sabbia, alberi, animali e reperti naturali, sono disposti in “a most romantic and amusing manner”<sup>6</sup>.

Così come al tempo del Philadelphia Museum, le odierne istituzioni museali provano a risolvere le problematiche di pubblicizzazione e a fornire, anche al più inesperto visitatore, gli strumenti per individuare il racconto delle “cose” esposte. Qualsiasi allestimento naturalistico dei musei contemporanei<sup>7</sup>, in un certo senso, adotta le tecniche museografiche ideate da Peale, le quali, se oggi rientrano nell'usuale progettazione degli allestimenti, a quel tempo costituivano una strategia comunicativa d'avanguardia: naturalmente, lo spazio, nel quale trovavano collocazione le invenzioni di Peale, era ancora del tutto tradizionale. Il grande pubblico, oggi ben avveduto, richiede un contatto più emozionale con i musei, inducendo alla progettazione di allestimenti più incisivi e altamente narrativi. Anche per questo, probabilmente, in gran parte dei musei storico-archeologici, etno-antropologici e naturalistici – come per esempio il Museo Civico di Storia Naturale di Milano, il Museum Science Nature of Denver, l'Archaeological Museum of Poznań, e tantissimi altri ancora – uno dei mezzi maggiormente utilizzato per colpire la sensibilità dei visitatori e sviluppare una coscienza ambientale<sup>8</sup> è proprio il diorama, il quale, con le sue ricostruzioni di paesaggi naturali, è ritenuto uno strumento di forte impatto comunicativo.

In sostanza, la società dei nostri giorni pare abbia ritrovato un'attenzione alla mitologia nativista, la quale, sistematicamente filtrata attraverso l'esaltazione delle popolazioni antiche<sup>9</sup>, ha fatto riemergere – soprattutto nell'antico continente – la volontà di ricostituire in maniera più strutturata quel rapporto perduto tra uomo e natura<sup>10</sup>. È emerso difatti un approfondimento della tipicità dei luoghi che ha condotto il dibattito architettonico verso la ricerca di principi insediativi capaci di dialogare con i contesti di riferimento – quindi con il paesaggio – utilizzando tecnologie, forme e nuovi materiali propri dell'epoca in cui nasce, e mantenendo invariata la peculiarità del nuovo intervento di esprimere il proprio contenuto.

In generale, soprattutto nei musei di preistoria, è l'organizzazione planimetrica dell'edificio a essere investita di un carattere simbolico o di un potere semantico spiccato<sup>11</sup>, poiché, nella maggior parte dei casi, il problema reale della comunicazione risiede nell'oggetto dell'esposizione, ovvero in quei reperti giunti ai nostri giorni, troppo esigui e difficilmente interpretabili<sup>12</sup>. Come se non fosse già abbastanza complicato, gli stessi reperti – principalmente costituiti da selce, strumenti per la caccia, oggetti rituali e tracce di arte rupestre – vengono rinvenuti in luoghi pressoché inaccessibili o, come gran parte dell'arte preistorica, all'interno di grotte difficilmente raggiungibili da un pubblico non esperto. È dunque un problema di inaccessibilità. A ben guardare nel passato, per varie ragioni, proprio l'inaccessibilità costituisce da sempre una delle fondamentali questioni museografiche. In effetti, il grande pubblico non ha mai potuto godere liberamente gli oggetti, i documenti, le collezioni, i reperti archeologici (mobili e immobili), non soltanto per l'impossibilità oggettiva di raggiungere i siti del loro reperimento o i luoghi della loro custodia, ma soprattutto per un più diffuso senso di possesso dei collezionisti che li hanno accumulati. Tutto ciò per dire quanto la difficoltà di reperire oggetti di per sé comunicativi, dai quali risulta possibile effettuare una narrazione completa del passato, costringe i progettisti a una maggiore creatività che investe

sia gli apparati museografici – a partire dal singolo *exhibit* e arrivando al sistema dell'esposizione – sia, soprattutto, l'architettura degli interni museali. Per questo, il falso ideato da Peale costituisce ancora oggi una delle soluzioni più efficaci atte a risolvere specifici problemi di inaccessibilità. L'*exhibition design* ha seguito particolarmente questo trend e ha prodotto forme più evolute di comunicazione, nelle quali fanno la loro comparsa alcune ricostruzioni complete di ambienti naturali, utilizzate come in una sorta di dislocazione immaginaria, indispensabile per avvicinare i luoghi al visitatore, anziché il contrario.

Ma è realmente possibile dislocare immaginariamente interi contesti, integrando attivamente rigore scientifico ed effetto comunicativo? La straordinaria operazione condotta per la valorizzazione della Cueva de Altamira, splendida grotta della regione Cantabrica, le cui pareti rocciose conservano una grande quantità di pitture e graffiti del paleolitico, ne conferma

la fattibilità: date le notevoli difficoltà di raggiungere il sito originario, sono state messe in atto una serie di ingegnose strategie di presentazione della grotta, tutte convogliate nel più accessibile Museo de Altamira<sup>13</sup> (1994-2000) – progettato da Juan Navarro Baldeweg – collocato poco distante dall'effettivo luogo dei ritrovamenti. All'interno, l'espedito espositivo di maggiore rilievo è rappresentato dalla replica a scala reale della grotta con annessi graffiti e pitture. La perfetta riproduzione della *cueva*



**New York, American Natural History Museum, la "Hall of Biodiversity" progettata dal gruppo Ralph Appelbaum Associates, 1998. (Foto Aldo R. D. Accardi)**

si mischia a un sistema di *exhibits*, in cui un'insostituibile piattaforma interattiva-multimediale presenta i luoghi e i ritrovamenti secondo la logica dell'esplorazione, permettendo al visitatore di essere attivo nella sua esplorazione e di ritenere una maggiore quantità di informazioni concernenti il tema abordato. L'apporto di innesti molto proficui, quali la multimedialità, ben rappresenta il "misurato" cambiamento delle istituzioni museali, le quali, nel rispetto della verità narrativa, si sono dovute evolvere, ma pur sempre nel solco della loro tradizione.

Nella ricerca contemporanea intorno ai temi dell'*exhibition design*, l'aspetto maggiormente rilevante è dunque quello dell'interpretazione la quale, parallelamente alla crescen-

te affermazione dei nuovi paradigmi di “memorizzazione museale”<sup>14</sup>, viene spostata verso nuovi modelli di comunicazione, rispondenti non più direttamente a una funzione scientifica, quanto piuttosto alle esigenze di presentazione al pubblico<sup>15</sup>. Ecco perché la difficoltà di fruire di un sito di interesse storico-archeologico, segnatamente preistorico, pur costituendo un reale ostacolo ha il vantaggio di produrre creatività, anche se gli stessi espedienti museografici che ne derivano talvolta conducono verso risultati apparentemente non proprio consoni e per questo criticabili<sup>16</sup>.

Una di queste realtà fortemente dibattute dalle comunità scientifiche è costituita da un altro celebre parco preistorico: il Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique con il *musée de site* “Le Grand Atelier”<sup>17</sup>. Immerso in una preziosa cornice naturale, il museo è un esempio estremo di *présentation du rien*, in cui, come un ritorno al “culto della falsificazione” dell'Età Vittoriana, l'elemento maggiormente riscontrato è la *replica*. Il pubblico penetra nell'oscurità del museo godendo di un'artefatta, quanto realistica, atmosfera sotterranea, in cui il percorso si arricchisce di installazioni sensoriali – giochi d'acqua, effetti luce, proiezioni, ologrammi e gruppi di riproduzioni – che preparano all'incontro emozionale con il Salon Noir, luogo in cui si erge la replica della pressoché inaccessibile Grotta di Niaux. Malgrado tutto questo sistema contribuisca alla definizione di un'atmosfera molto suggestiva, l'insieme riprodotto può essere percepito come un esagerato meccanismo artificioso, incapace di restituire la giusta percezione delle condizioni reali degli ambienti rappresentati. La strategia “ludica”, nel suo utilizzo, rischia di prevaricare la strategia didattico-scientifica e contribuisce a una messa in scena non proprio credibile. Tuttavia, tale macchina espositiva veicola con immediatezza il messaggio culturale, suscitando curiosità e maggiore consapevolezza del valore della salvaguardia del paesaggio preistorico<sup>18</sup>. Per certi aspetti, il progetto non realizzato di Jean Nouvel del Musée de l'évolution humaine di Burgos (sito archeologico di Atapuerca, concorso, ottobre 2000) presenta molte similitudini con le scelte strategiche dell'anzidetto “Grand Atelier”, con l'evidente differenza che la ricostruzione del sito a cui si riferisce viene inserita all'interno di un'immensa collina verdeggianti, ricoperta dalla tradizionale vegetazione locale. La collina, pensata come un'eruzione della geografia rurale di Burgos, è in realtà una grande copertura organica, che Nouvel immagina forata da un grande *oculus*, cosicché la penetrazione dei raggi solari possa amplificare la suggestione della falsa rupe di Atapuerca, rievocata in tutta la sua elevazione all'interno di questo spazio cavernoso e ipertecnologico. È un'improbabile fusione tra modernità ed eternità, in cui spazi immensi, effetti luce, riflessi e profondità esprimono un netto contrasto tra due estetiche: una ereditata dal passato, l'altra totalmente contemporanea. Nouvel ha voluto

adattare il suo linguaggio alla peculiarità del sito, poiché – come lui stesso scrive – il museo è un'*imago loci*: ogni luogo è diverso e per questo presuppone un museo sempre nuovo e quindi “inatteso”<sup>19</sup>.

A esclusione del Musée de l'évolution humaine di Burgos, gli esempi finora citati testimoniano un'evoluzione delle strategie di comunicazione legate al solo allestimento. Soltanto in tempi recenti, questa ricercata dialettica tra natura e architettura – tra natura e tecnologia – ha finito con il trasformare profondamente anche la struttura architettonica delle istituzioni museali, influenzando in primo luogo i criteri di scelta delle collezioni, ma principalmente quelli di composizione degli spazi destinati ad accoglierle. Come già anticipato, contrariamente al passato, l'*exhibition design* contribuisce decisamente alla definizione del contesto museale, i cui spazi interni vengono ideati per coadiuvare l'allestimento nell'esercizio di un potere figurativo, evocativo ed emozionale. Molti progettisti dei musei contemporanei si sono rivolti al panorama naturale come ispirazione, spesso per ragioni estetiche o pragmatiche ma molto più per investire i loro edifici di una distinta identità, come nel caso del National Museum of New Zealand (Te Papa Tongarewa, 1998) – progettato dal Jasmx Architects Group – la cui planimetria e l'orientamento verso il lungomare di Wellington assumono un significato simbolico e culturale molto profondo<sup>20</sup>. Ma è all'interno che il richiamo simbolico alla natura ottiene la sua massima espressione: l'architettura si fa decoro, definisce i grandi scenari, contestualizza le ricostruzioni, e inquadra i diorami, mescolandosi alle “cose esposte”.

Da tempo, tanto nei musei preistorici e naturalistici, quanto in quelli scientifici ed etnografici, ha preso il via un processo di ricomposizione e interpretazione del binomio “Geografia e Storia”, nel quale l'*exhibition design* assume un carattere metaforico, fortemente empatico, connesso inscindibilmente al potere semiotico dell'allestimento che accoglie. Anche Douglas Cardinal, quando ha progettato il Canadian Museum of Civilization (Ottawa, 1989), si è rivolto al panorama naturale come ispirazione. Cardinal non adotta l'approccio organico unicamente per l'impianto del museo, le cui forme ondeggianti rievocano – con un raffinato gioco di incastri e sovrapposizioni – il panorama geologico del Paese<sup>21</sup>, ma la dimensione organica diviene un *leitmotiv* architettonico che caratterizza anche il contesto museale *indoor*. Il museo combina in modo creativo interni e apparati museografici che raccontano cultura e territorio di una civiltà anche in assenza dell'oggetto materiale, spostando l'attenzione dalla “contemplazione” delle cose alla loro “evocazione”, ovvero dall'oggetto in quanto manufatto all'oggetto in quanto segno<sup>22</sup>. Gli interni si adattano figurativamente alla morfologia del territorio e ospitano tra l'altro la più imponente collezione al mondo di alberi totemici. I totem, esposti in gran parte nella “Grand

Hall”, vivono in una suggestiva atmosfera creata dalla combinazione dei materiali e delle forme naturalistiche degli interni, concepiti per rievocare la costa della Columbia Britannica, “bagnata” da un “mare” in marmo, lungo la quale sono state installate una serie di repliche dell’edilizia indigena. Alle spalle delle ricostruzioni, completa il quadro di insieme una suggestiva foresta pluviale, in cui compaiono alberi tridimensionali e una gigantografia di fondo. I totem e gli elementi strutturali che ritmano la grande vetrata si intrecciano armonicamente nel disegno complessivo dell’esposizione, e soltanto con la graduale esplorazione della grande sala centrale il visitatore comprende le relazioni e le differenze tra le “cose esposte” e l’architettura.

In altre realtà, vedi la sezione “Africa” del Field Museum di Chicago<sup>23</sup>, la ricerca museografica sperimenta la rappresentazione della natura negli spazi interni riproponendo oggetti e contesti interamente ricostruiti, ma questa volta strettamente connessi all’architettura degli interni e non più concepiti come soli espositori in serie o come elementi fluttuanti nello spazio. Lo spazio interno si plasma per accogliere i singoli *exhibits*, che a loro volta si fondono nella cornice dell’intero contesto espositivo. L’architettura assume forme e materiali evocativi e prepara progressivamente, con l’ausilio di luci, suoni e scorci prospettici, all’incontro emozionale con la natura “sotto scatola”<sup>24</sup>. Stessa sorte per la “Hall of Biodiversity” dell’American Natural History Museum di New York, disegnata dal gruppo Ralph Appelbaum Associates (1998)<sup>25</sup>. La “Hall of Biodiversity” presenta la ricchezza della biodiversità e delle specie animali e vegetali estinte. In uno spazio molto limitato, l’équipe Appelbaum è riuscita a contenere un tema complesso in soli due ambiziosi *exhibits*: una replica della foresta dell’Africa centrale, posta al centro della sala, e, di fianco, “the Spectrum of Life”, una straordinaria parete vetrata lunga 30 metri, che presenta piante e specie animali. Mentre “the Habitats Wall and the Resource Center” fanno parte di un’area interattiva nella quale i visitatori possono avvicinarsi alle scienze ecologiche. Anche qui, *la mise en place* della foresta tropicale proviene dalla tradizione museale dei diorami. La Hall è una creazione notevolmente accurata e ricca di particolari: un sistema di proiettori completa lo sfondo del grande diorama, mentre versi animali, odori e proiezioni video creano una suggestione che rende lo spazio pregnante e assai narrativo.

Un ulteriore caso di museo contemporaneo *indoor*, che tenta di coniugare il rimpianto del passato con il desiderio di riproporlo come autentica *experience* – attraverso nuove forme di comunicazione dominate dalle scienze naturali –, è costituito dal recente Vulcania Theme Park (St. Ours-les-Roches, Auvergne, 2002)<sup>26</sup>, progettato da Hans Hollein. Il Vulcania Park, o European Centre of Volcanism, è un sito di esplorazione scientifica immerso nel panorama primordiale di un vulcano spento, al quale si connette sia fisicamente che me-

taforicamente. Il museo è stato materialmente scolpito nel terreno con un gesto fortemente simbolico e pertinente, capace di ridurre al minimo l’impatto dell’opera sul paesaggio e di non creare una demarcazione netta tra interni e campagna circostante. La struttura si sviluppa quasi completamente nel sottosuolo, e si apre a un percorso elicoidale lungo il perimetro della grande cavità rocciosa, la cosiddetta “Caldèra”. Un raffinato sistema di *exhibition* produce un totale effetto di immersione, per il quale risulta impossibile distinguere il contenuto dal contenitore. L’immersione nelle viscere della terra si conclude con “Le Jardin Volcanique”, un grande padiglione adibito a serra che accoglie alcune specie botaniche, tipiche degli ambienti vulcanici tropicali. È stato allestito con soluzioni tecnologiche del tutto simili alle tecniche utilizzate nel museo Biosphere di Postdam<sup>27</sup> (di Barkow Leibinger Architects, 2001) – dentro il quale coesistono animali e vegetazione, veri e/o in repliche – e nel grande allestimento temporaneo intitolato “Opération Carbone”<sup>28</sup> dello scenografo Serge Brisset, realizzato nella Cité des sciences et de l’industrie (Parigi, 2004/2005), progettato per sensibilizzare alla conservazione della foresta amazzonica e allo sfruttamento dell’energia pulita.

Maria Clara Ruggieri Tricoli, ne *Il richiamo dell’Eden*<sup>29</sup>, riferisce che nei musei è tuttora in corso un’inversione di tendenza che abbandona la tassonomia astratta e razionale, e accoglie una narrativa più empatica, conforme agli eventi. Per comprendere la situazione attuale, è utile ripercorrere il rapporto fra cultura del territorio, percezione della natura e collezionismo naturalistico; difatti, “il rapporto con la natura ha a che fare con le origini del Museo, di qualsiasi specie esso sia”<sup>30</sup>. In differenti epoche e a seconda della corrente culturale dominante, il rapporto tra uomo, natura e artefatto è sempre stato percepito in modo differente: talvolta in un inscindibile rapporto dialettico, altre volte in completa dissonanza. Le architetture museali hanno dovuto adeguarsi ai diversi atteggiamenti socio-culturali, concretizzandosi di volta in volta in strutture spaziali composte, pensate per “mettere in scena” il messaggio culturale da esibire. Oggi, sulla scia della pratica del passato, il gesto “interpretativo” può rimandare allo stato edenico e rievocare sensazioni e atmosfere a esso legate. Questo modo di rappresentare il contesto naturale all’interno di certi musei, anche attraverso oggetti variamente inscenati e adattati, se non del tutto falsificati, conferma l’importanza della memoria oggettuale e del radicamento individuale e collettivo in contesti oggettuali addirittura inventati<sup>31</sup>. Gli spazi espositivi si sono chiaramente evoluti non soltanto in direzione della pluricitata ricomposizione del rapporto con la natura, ma principalmente per spostare l’attenzione dalla materialità all’immaterialità. In questo interstizio concettuale si insinuano tutte le contraddizioni, sovrapposizioni e interferenze fra i concetti di

natura, paesaggio, territorio e identità. Le tecniche museografiche fin qui analizzate spesso conducono verso l'ipertecnologia, verso l'inautenticità e, paradossalmente, verso la rinuncia alla naturalezza<sup>32</sup>. I campi tradizionali dell'*exhibition design* sono stati contaminati, cosicché i musei contemporanei si rivolgono a oggetti e contesti prodotti da vere e proprie scenotecniche e mnemotecniche, ovvero puntano al cosiddetto *cybernetic museum* che, come scrive Tomislav Sola, sente il bisogno di abbandonare una volta per tutte gli atteggiamenti accademici e conservatori per avviarsi sul terreno della metamorfosi<sup>33</sup>.

Aldo R. D. Accardi è docente a contratto di Architettura degli interni e degli allestimenti e Musealizzazione dei siti archeologici presso l'Università di Palermo.

1. Habermas J., *Il discorso filosofico della modernità* (Francoforte 1985), trad. it. Emilio Agazzi, Laterza, Roma e Bari, 1991, p. 15.
2. Vedi l'esperienza di Artur Immanuel Hazelius in merito allo Skansen Museum in Alexander E.P., *Museum in motion. An introduction to the history and function of museums*, Altamira/Sage in coll. con American Association for State and Local History, Walnut Creek, London and New Deli, 1996, p. 86; e in Accardi A.R.D., *I beni archeologici ed etno-antropologici, strumenti per il recupero dell'identità territoriale e di riscatto socio-economico*, in: Spósito A. (a cura di), *Agathòn 2006*, DPCE, Palermo, 2006, pp. 33-35.
3. Cfr. Ruggieri Tricoli M.C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano, 2000, p. 74 e seguenti.
4. Ruggieri Tricoli M.C., *Luoghi, storie, musei. I musei del luogo, dalla storia all'attualità*, in: Ruggieri Tricoli M.C., Rugino S., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, Dario Flaccovio Editore, Palermo, 2005, pp. 22-25.
5. Alexander E.P., *Charles Willson Peale and His Philadelphia Museum: The Concept of Popular Museum*, in: Alexander E.P., *Museum Masters: Their Museums and Their Influence*, AASLH, Nashville, 1983, p. 53 e seguenti; Alexander E.P., *Museum in motion. An introduction to the history and function of museums*, op. cit.
6. Alexander E.P., *Charles Willson Peale and His Philadelphia Museum: The Concept of Popular Museum*, op. cit., p. 61.
7. Ruggieri Tricoli M.C., *Luoghi, storie, musei. I musei del luogo, dalla storia all'attualità*, op. cit., in particolare p. 25.
8. David C. Ward definisce questo genere di museo "a medicinal office of the mind"; cfr. Ward D.C., *Charles Willson Peale. Art and Selfhood in the Early Republic*, University of California Press, Berkeley, 2004.
9. In merito al "territorio" inteso come "memoria collettiva" si veda De Fontenay E., *Le silence des bêtes. La philosophie à l'épreuve de l'animalité*, Fayard, Paris, 1998.
10. Ruggieri Tricoli M.C., *Il richiamo dell'Eden. Dal collezionismo naturalistico all'esposizione museale*, Vallecchi, Firenze, 2004.
11. Si vedano come casi emblematici sia il *musée de site* del Grand Parc Naturel Préhistorique de Samara, sito nella valle della Somme (Francia), la cui organizzazione organica richiama la figura dell'uomo preistorico, sia l'*arbo-retum* a esso prossimo, il cui impianto planimetrico ripropone la sagoma di un fossile. L'intero parco esprime la volontà di indagare il territorio riconducendosi all'essenza culturale dei luoghi, rispecchiando l'armonia tra uomo e

- natura in una prospettiva filologica; cfr. Accardi A.R.D., *I parchi preistorici: esperienze internazionali di "presentazione" del paesaggio come riscoperta delle valenze immateriali*, in: Persi P. (a cura di), *3rd International Conference on Cultural Heritage. The landscape and other Cultural Heritages between research and governance: marks, dreams, needs of local population*, Atti del Convegno Internazionale (Palazzo Battiferri di Urbino, 5-7 oct. 2006), Istituto Interfacoltà di Geografia, Università degli Studi "Carlo Bo" di Urbino, p. 177.
12. *Ibidem*, pp. 174-181.
13. Lhuerta J.J., *Juan Navarro Baldeweg. The Altamira cave Museum*, in: Magnago Lampugnani V., Sachs A. (eds.), *Museums, for a New Millennium*, Prestel, Munich, London and New York, 2001, pp. 188-193.
14. Cfr. Ruggieri Tricoli M.C., *Mitogenesi del territorio ed epistemologia del museo: dalla Plimoth Plantation a Wigan Pier*, in: Ruggieri Tricoli M.C., Rugino S., *Luoghi, storie, musei. Percorsi e prospettive dei musei del luogo nell'epoca della globalizzazione*, op. cit., pp. 171-192.
15. Nardi E. (a cura di), *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, Franco Angeli, Milano, 2004.
16. Si confronti con l'esperienza dell'Archéodrome de Bourgogne (Beaune) descritta in David J., *L'Archéodrome de Bourgogne. Comment parler d'archéologie au public non spécialisé*, in: Francovich R., Zifferero A., *Musei e parchi archeologici*, All'Insegna del Giglio, Firenze, 1999, p. 465.
17. Parc Pyrénéen de l'Art Préhistorique, Tarscon-sur-Ariège, sito internet.
18. Ruggieri Tricoli M.C., *Luoghi, storie, musei. I musei del luogo dalla storia all'attualità*, op. cit.; Eliade M., *Mito e realtà* (1963), trad. it. G. Cantoni, Rusconi, Milano, 1974.
19. Il concetto di *imago loci* è utilizzato da Jean Nouvel in: Nouvel J., *L'inattendu muséal*, Le Festin, Périgueux, 2001, p. 34.
20. McCarthy C., *Exhibiting Māori: A History of Colonial Cultures of Display*, Te Papa Press, Te Papa, 2007, in particolare p. 102.
21. Arch. & Plan. Group, *National Museum of Canada. Architectural Programme Synopsis*, National Museum Canada, Ottawa, 1983, p. 2.
22. Merriman N. (ed.), *Making Early Histories in Museums*, Leicester University Press, London and New York, 1999.
23. Johnson S. L., *Timepiece. The Field Museum of Natural History - Chicago*, Historic Illinois, 26 (3), October 2003, p. 2.
24. Bach R.F., *The Field Museum of Natural History, Chicago*, Architectural Record, 56, July 1994, pp. 1-15.
25. Pegler M.M., *Designing the world's best Exhibits*, Visual reference Publications Inc., New York, 2003.
26. Hourston L., *Museum Builders II*, Wiley-Academy, London, 2004, p. 71, oppure "L'Arca", n. 200, febbraio 2005, pp. 47-55.
27. Schröder T., *Changes in Scenery: Contemporary Landscape Architecture in Europe*, Birkhäuser, Boston, 2002, pp. 51-53.
28. *Opération Carbone. Une expérience pilote en Amazonie, Dossier de Presse sur l'Exposition présentée du 18 mai 2004 au 2 janvier 2005 à la Cité des sciences et de l'industrie*, on line.
29. Ruggieri Tricoli M. C., *Il richiamo dell'Eden*, op. cit., p. 26.
30. Eliade M., *Miti e misteri* (Parigi, 1957), trad. it. Giovanni Cantoni, Rusconi, Milano, 1976, p. 71 e seguenti.
31. Alexander E.P., *Museum masters. Their influence*, Altamira Press and Sage pbl., Walnut Creek, London and New Deli, 1995.
32. Ruggieri Tricoli M.C., *Luoghi, storie, musei. I musei del luogo dalla storia all'attualità*, op. cit., p. 50 e seguenti, in particolare p. 52.
33. Sola T., *Essay on Museums and their Theory. Towards a cybernetic museum*, Caalisari e Pekkanen, Serajevo, 1997; Fleming D., Paine C., Rhodes J.C. (eds.), *Social History in Museums. A Handbook for Professionals*, HMSO, London, 1993.