

Gabriella CETORELLI SCHIVO

Comunicare il museo archeologico Dialoghi e interazioni tra referenze culturali

*"We don't see things as they are,
but we see things as we are".
(Anaïs Nin)*



Per una “definizione” di museo archeologico

Per sue caratteristiche intrinseche il museo archeologico non può essere individuato in maniera univoca: esso infatti esprime testimonianze storico artistiche, culturali ed economiche che sono gli indicatori di molteplici e diversificate società antiche la cui storia è giunta fino a noi attraverso attestazioni di cultura materiale e immateriale. Pertanto sono diverse le situazioni, i contesti, le condizioni storiche e territoriali nonché le finalità che hanno portato alla creazione di queste raccolte museali. Dalla fine degli anni Settanta si è sentita sempre maggiore la necessità di fare del museo non più un luogo di semplice raccolta e conservazione di materiali, bensì un ambiente destinato alle occasioni di incontro culturale, di esposizioni e di attività legate alla valorizzazione delle collezioni o di eventi di speciale rilevanza ad esse connessi.

In particolare, negli ultimi decenni, si è progressivamente assistito alla necessità di una sempre più ricercata cura negli allestimenti e nelle attività offerte ai visitatori, legate alle esigenze conoscitive dei vari tipi di pubblico, che si sono andate sempre più affinando e differenziando.

Le esperienze multisensoriali : tra percezione ed emozione

Il fenomeno, che ha avuto ampio spazio di riflessione specie nel mondo anglosassone, innovatore nella concezione di museo come strumento di educazione permanente, è giunto in tempi recenti ad interessare anche la situazione italiana.

In tal senso si riscontra una sempre maggiore diffusione di proposte e attività che si rifanno ad esempio ai *family museums*, o ai *children's museums*, a cui vanno aggiunte le esperienze di museo come luogo di integrazione sociale, destinate cioè ai *publics fragilisés*.

Tra esse vanno menzionati i *musei tiflogici* ove la constatazione di un sempre maggiore interesse alla progettazione di allestimenti ed attività realizzate, oltre che attraverso il linguaggio verbale, anche tramite la sinestesia - con l'impiego di esperienze multisensoriali (percorsi "musicali", "tattili" ed "olfattivi") - ha consentito *a tutti* di percepire e rivivere l'emozione del rapporto con il manufatto antico nel contesto storico ed ambientale presso cui lo stesso era originariamente collocato.

Il pubblico e il "non" pubblico. Il coinvolgimento culturale

Rilevante problema è apparso poi quello di definire ed individuare un modello di "*visitatore ideale*", specie per quanto attiene proprio il museo a vocazione archeologica.

Tuttavia poiché, come si è detto, si tratta per lo più di situazioni diffuse e largamente differenziate sul territorio, si dovrebbe piuttosto, a parere di chi scrive, tentare di rinvenire una definizione di "*museo ideale*", inteso come strumento capace di fornire, ad ampio raggio, più chiavi di lettura delle testimonianze ad esso afferenti.

Nella fattispecie si ritiene sia compito del museo stimolare con attività, proposte, manifestazioni ed iniziative la richiesta culturale del pubblico, o ancor meglio la sua "*curiosità*", cercando di porsi in relazione con le varie realtà sociali, giungendo a considerare anche quella fascia di persone che al museo, per infinite ragioni, non si sono mai avvicinate, vale a dire quello che di norma viene definito il "*non pubblico*".

A fronte di queste esigenze si rende sempre più necessaria, da parte degli operatori di settore, la realizzazione di *proposte pluristrutturate* nelle quali far confluire svariate forme comunicative, avvalendosi del contributo di figure di alto profilo professionale capaci di creare percorsi differenziati per fasce sociali, ambiti di età, interessi, esigenze personali e offrendo, al contempo, momenti di condivisione di esperienze e di attività connesse alle specificità del museo.

Si dovrebbe, pertanto, sempre più, approfondire un programma di coinvolgimento educativo nel senso più ampio dell'accezione, che consista nella sensibilizzazione dell'accompagnamento, nell'acquisizione dell'autonomia, nella capacità di trasmissione e nel "divertimento culturale".

La mediazione, infatti, trasmette contenuti, ma coinvolge anche valori, gusti e atteggiamenti nei confronti del museo (E. Caillet, M. Van Praët).

Ovviamente, non può essere disattesa la realizzazione di una adeguata documentazione afferente tali esperienze, supportata da sussidi di ampia accessibilità, soprattutto quando si consideri la specificità del mondo antico, con i suoi linguaggi, le sue credenze, le sue manifestazioni di civiltà e di pensiero spesso remoti e sconosciuti alla maggior parte dei visitatori.

L'importanza delle tecnologie: tra museo virtuale e museo "virtuoso"

Emerge in tal senso l'importanza fondamentale del ruolo delle tecnologie multimediali, totem assoluto dell'età contemporanea.

Si è visto al riguardo, negli ultimi anni, come la ricostruzione di antichi siti o manufatti, o situazioni del passato proposte attraverso l'impiego di sistemi di grafica e modellazione in 3D o su altri supporti della comunicazione digitale, si sia rivelata e si riveli a tutt'oggi un valido contributo per la diffusione, ad ampia portata, di testimonianze legate a differenti aspetti dell'antichità, come le grandi reti televisive italiane ed estere con i loro seguitissimi programmi di storia antica, realizzati attraverso i più innovativi sussidi informatici, ci hanno largamente dimostrato.

L'archeologia virtuale infatti, è in grado di presentare con immediatezza comunicativa contesti relativi alle pre-esistenze (ad es. il paesaggio antico) o ancora di consentire la istantanea lettura di situazioni storiche, architettoniche, territoriali e sociali anche complesse e variamente "stratificate", dimostrandosi un valido contributo nella trasposizione di informazioni (sondaggi, ricerche, indagini, documentazione, archivi) e proponendosi quindi, sempre più, come *virtuoso* strumento di trasmissione culturale.

Il Museo narrante : l'esempio di Pratica di Mare

Relativamente al museo, poi, appare non trascurabile la recente diffusione della tipologia del museo "narrante", realizzato anch'esso con il fondamentale utilizzo di mezzi tecnologici.

Al riguardo giova ricordare l'esperienza del Museo Archeologico di *Lavinium* (Pratica di Mare) inaugurato nel 2005, ove le celebri sculture in terracotta di offerenti restituite dagli scavi del santuario di Minerva Tritonia, costituenti uno dei più interessanti contesti votivi del *Latium Vetus*, si "animano" in presenza del visitatore, e gli raccontano, tramite i versi dell'Eneide, eventi noti ed inediti della propria storia.

Va ricordata, nello stesso contesto, anche la realizzazione del c.d "teatro ottico", eseguito con metodologie avanzate dalle officine Rambaldi, manifestazione della leadership italiana nel settore, ove, attraverso la realtà virtuale¹, un antico

¹Spesso si usa il concetto di virtuale in maniera forse impropria, con accenni e allusioni. Il termine virtuale deriva dal latino *virtus*, forza, potenza. Nella filosofia scolastica medievale veniva chiamata qualità virtuale una prerogativa posseduta in potenza, ma non in atto. Questo significato è rimasto nella fisica moderna. Così in ottica si parla di immagine virtuale e in meccanica di lavoro virtuale, per indicare cause che non hanno effetti attuali, ma che potrebbero averli sotto determinate condizioni. La parola è stata ripresa recentemente anche per indicare una branca dell'informatica che idealmente continua le ricerche del cinema 3D degli anni 50: studi ed esperimenti tesi a costruire una macchina che simuli stimoli sensoriali, visivi e sonori, in modo da dare all'utente la sensazione di essere *realmente* in uno spazio differente da quello fisico in cui si trova. Tuttavia l'aspetto più interessante della realtà virtuale non è tanto nella qualità quasi-realistica della simulazione, che cresce parallelamente allo sviluppo dell'informatica hardware (processori sempre più veloci, memorie sempre più ampie, conduttori sempre più

sacerdote narra allo “spettatore” aspetti e caratteristiche del celebre santuario federale di *Lavinium*.

Il Museo dell’ “oltre” e il *Net virtual Museum*

Queste esperienze , che richiedono comunque la presenza fisica del visitatore nel museo, vengono superate nella realizzazione dei musei virtuali, che sempre più consentono di visitare contesti e sedi spesso anche molto lontani dal visitatore ed in cui, per citare una frase del teorico Piero Lo Sardo, le mura del contenitore museale “*si dilatano a dismisura* “ grazie a progetti e strategie di comunicazione, svolti in rete.

Tra essi emerge negli Stati Uniti, l’esperienza, in via di diffusione anche in ambito europeo, realizzata nell’ *Exploratoruim* di San Francisco, uno *science center*, vale a dire un “*museo dell’oltre*”, ove ai visitatori non sono più presentati oggetti e collezioni, ma vengono proposte unicamente esperienze comunicative di largo profilo, “*ideas and human perceptions*” offerte loro attraverso attività in rete che coinvolgono il pubblico e con esso interagiscono a più di livelli di conoscenza, curiosità, interesse e capacità relazionali: dalla possibilità di proporre quesiti individuali agli esperti del museo che provvedono a fornire dialetticamente risposte (*dissenting dialogue*) , fino a condividere proposte , oppure a raggiungere siti remoti o situazioni poco conosciute , ove sorprendersi nell’ apprendere che spesso, come recita il logo del museo, “*we don’t see things as they are, but we see things as we are*”.

Al riguardo va menzionata anche l’esperienza del “*Net Virtual Museum*” relativa alla creazione di “strade nell’informazione dedicata ai beni culturali”.

Tale progetto curato dal Politecnico di Milano ed intrapreso in via sperimentale dalla fine degli anni 90, mira a stabilire una relazione tra un sempre più ampio numero di musei tradizionali, fornendo documentazione, informazioni, materiale grafico e fotografico, di modo che ciascuno divenga , contemporaneamente, “fornitore” e “ricevente” di varie forme ed espressioni della comunicazione inerenti il patrimonio culturale, attraverso le potenzialità offerte dalle reti virtuali , o, se si preferisce, dal *cyberspazio* ².

Il Museo dell’invisibile e dell’invisibile

Questi servizi offriranno quindi la possibilità di accedere a quei manufatti antichi, la cui esposizione non è spesso del tutto praticabile o difficilmente praticabile, sia per mancanza di spazi disponibili, sia per fragilità dei reperti, o ancora per il loro stato di conservazione, come pure per difficoltà legate all’ambito espositivo dei reperti stessi.

Si pensi poi, in particolare, al grande numero di materiali archeologici giacenti nei magazzini di musei e soprintendenze, o in *antiquaria*, o ancora collocati in contesti

efficienti).Quello che va sottolineato è invece un altro fenomeno: la “matrice”, che è alla base dei suoni e dei colori percepiti , ha effettivamente le caratteristiche di uno spazio reale (S. Penge).

² In proposito vorrei menzionare la definizione che di questo termine fornisce lo scrittore statunitense William Gibson: “*Cyberspazio, una parola assemblata a partire da componenti del linguaggio piccole e facilmente disponibili. Uno spasmo neologistico: l'atto primario della poetica pop. È venuta senza dubbio prima di qualunque concetto. Liscia e vuota - in attesa di ricevere un significato*”.

ormai dismessi e non accessibili, i quali, anche solo per la difficoltà economica di procedere al loro restauro, difficilmente saranno musealizzati.

Vi sono poi piccole collezioni, spesso legate a situazioni particolari e definite dal punto di vista spazio-temporale, che non possono venire inserite in un museo appositamente creato, ma che rivestono, tuttavia, una importanza tale da non poter essere trascurate dagli specialisti, come pure da semplici virtuosi della materia.

In tal senso appare sempre più necessaria la realizzazione di quello che Alfredo Ronchi ha definito il "Museo dell'invisibile e dell'invisibile" riferendosi a un progetto pilota realizzato a Piacenza già nel 1994, in cui opere della raccolta Ricci Oddi, conservate nei magazzini del museo, sono state messe in rete e, attraverso un sofisticato programma di computer grafica, rese immediatamente fruibili (ma sarebbe meglio dire godibili) da chi desiderasse entrarne in diretto contatto virtuale.

E' pertanto evidente come queste ed altre potenzialità comunicative, messe al servizio delle molteplici referenze culturali proprie del museo archeologico, contribuiranno sempre più a favorire ampi e diversificati processi di conoscenza, comprensione, interiorizzazione, approfondimento e confronto da parte dell'eterogeneo pubblico ad esso afferente, come pure a fornire strumenti di prezioso dialogo e interazione per conservatori, operatori museali, studiosi e ricercatori di settore.

Note bibliografiche.

- BRANCHESI L. 2002 - "Italy", in Chadwick A., Stannet A. (a cura di), *Museums and Adults Learning, Perspectives from Europe*, Leicester.
- CAILLET E.- VAN PRAËT M. 2001, *Musées et expositions, métiers et formations* in Chroniques de l'AFAA, 30, p. 124
- CETORELLI SCHIVO G. 2004, *Disabilità e museo. Percorrenze culturali e di emergenza*, in Angle M., Germano A. (a cura di) "Museo e Territorio" Atti della III Giornata di Studi - Roma 7-8 marzo 2003, Todi
- CETORELLI SCHIVO G. 2004, *Pedagogia del patrimonio: disabilità, marginalità, disagio sociale* in La Pedagogia dell'Arte: luoghi e strumenti dell'educazione- Università degli Studi di Macerata- Atti del II Salone della Didattica Museale- 16-19 settembre 2004, Macerata
- CETORELLI SCHIVO G. 2005, *Museo e mediazione culturale*, Roma
- CETORELLI SCHIVO G. et alii 2006, *La didattica del museo archeologico*, Roma
- DA MILANO C. et alii 2004, *Il patrimonio culturale come strumento di integrazione sociale* in ECCOM (Ed.), Roma
- SANDELL R. 2003 *Museums as Agent of Social Inclusion* in *Museum Management and Curatorship* 17 (1998), London, pp. 401-418-
- VAN PRAËT M. 2003, *Connaître ses visiteurs, démarche douloureuse ou aide à la création des expositions*. In *Sciences au musée, sciences nomades*, 2, Genève, p.199-214