

IL MUSEO ALLA RICERCA DELLA PROPRIA IDENTITÀ.  
IL CASO DI SANTORSO ARCHEOLOGICA

*SantorsoArcheologica e le tre realtà che la costituiscono, si raccontano e raccontano qualcosa. Attraverso una lettura sociologica del museo, resa possibile dall'uso dei due costrutti del Visitatore Modello e dell'Utente Modello e da alcune metafore e parole chiave, si cercherà di scoprire cosa si nasconde dietro un allestimento museale.*

**Breve premessa metodologica.**

La scelta di riflettere sull'identità e sulle funzioni di un museo a partire dall'analisi di un caso, è motivata dal considerarla come un'opportunità di scoprire ciò che di singolare caratterizza una realtà (in questo caso quella rappresentata dalla proposta *SantorsoArcheologica*) e nello stesso tempo ciò che ha in comune con alcune altre e infine con tutte le altre<sup>1</sup>. È essenziale tenere presente che ogni singolo ente è dotato, contemporaneamente, delle qualità di "generalità" e di "unicità"; ciò significa che le sue funzioni possono essere definite a partire da una comune nozione di museo, ma che, nello stesso tempo, si sviluppano con modalità diverse a seconda delle caratteristiche dell'istituzione e del contesto in cui è inserita.

Anche se lo studio di un caso non può fornire generalizzazioni attendibili, esso costituisce comunque uno spunto prezioso per sviluppare idee utili ad un'indagine più completa e per raccogliere informazioni interessanti su uno specifico argomento<sup>2</sup>.

L'analisi di un caso può ancora costituire «uno spaccato significativo»<sup>3</sup>, un modo di riflettere sul senso e sul significato di una istituzione complessa qual è un museo e sulle sue molteplici funzioni. Si tratta di un percorso che dalla concretezza e dalla singolarità di una realtà, arriva all'astrattezza e alla generalità di un concetto.

---

<sup>1</sup> Franco LAROCCA, Giancarla ALBERTOLI, *Studi di casi (handicap indotto)*, Verona 1992, p. 11.

<sup>2</sup> Kenneth J. GERGEN, Mary M. GERGEN (a cura di), *Psicologia sociale*, Bologna 1985, p. 42.

<sup>3</sup> Giuditta ALESSANDRINI, *Manuale per l'esperto dei processi formativi*, Roma 1998, p. 215.



Ill. 1. Santorso di circa un secolo fa. Cominciava allora ad affermarsi come località archeologica.

### 1.1. Un po' di storia.

Santorso, in provincia di Vicenza, è noto come località archeologica fin dai primi anni del '900, quando nella Grotta di Bocca Lorenza, una cavità naturale situata nel versante meridionale del monte Summano, furono ritrovati materiali dell'età neolitica ed eneolitica durante le ricognizioni effettuate prima da don Rizzieri Zanocco e da Guido Cibirin e successivamente dal gruppo C.A.I. Grotte di Schio<sup>4</sup>.

Negli anni '70 nuovi e più ricchi recuperi furono effettuati su tutto il territorio di Santorso da don Tarcisio Pirocca; i materiali portati alla luce sono databili all'età del Bronzo, del Ferro e all'epoca romana.

Con l'intento di raccogliere e conservare il materiale ritrovato, di valorizzare un importante aspetto culturale del paese e di contribuire all'educazione e alla sensibilizzazione di vaste fasce della popolazione alla conoscenza della storia locale e del patrimonio archeologico<sup>5</sup>, nel 1977 il Consiglio Comunale deliberò l'istituzione di un Museo Civico Archeologico.

<sup>4</sup> Nicoletta PANOZZO, *Premesse e atteggiamento dell'Amministrazione verso le realtà archeologiche presenti nel territorio*, Lettera al Prof. Mattozzi, 1991, documento interno dell'Amministrazione.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

Nel 1980, nel corso dei lavori per la realizzazione di un'area Peep furono portati alla luce nuovi reperti che diedero avvio ad una serie di scavi sistematici che facilitarono la scoperta dei resti di un abitato paleoveneto della seconda età del Ferro. Queste ultime recenti scoperte fecero sentire più forte l'esigenza di realizzare un museo. Scartata l'idea originaria di allestire solo qualche vetrina all'interno di una sala attigua alla Biblioteca comunale, venne individuato uno stabile da adibire a museo di cui si iniziò la ristrutturazione.

Nel 1986, constatati i tempi lunghi necessari al completamento del Museo, maturò l'idea di realizzare nel frattempo con la collaborazione della Soprintendenza Archeologica e con il contributo finanziario della Regione Veneto, una Mostra Archeologica Didattica permanente, avente come destinatari i ragazzi della scuola dell'obbligo; la si pensò come un momento preparatorio al Museo in quanto tale, come una possibilità di avvicinare i ragazzi all'archeologia, in un modo che fosse semplice e alla portata di tutti. La progettazione e l'allestimento della Mostra furono affidati all'arch. Elio Carollo e alla dott. Nicoletta Panozzo. Quest'ultima, insegnante di scuola media, laureatasi con una tesi proprio sui ritrovamenti protostorici effettuati nel paese di Santorso, non è solo la referente scientifica del progetto, ma può, a tutti gli effetti, essere considerata l'anima e il "motore" della Mostra, del Museo e dei loro percorsi didattici.

Nel 1995 fu finalmente inaugurato il Museo Archeologico dell'Alto Vicentino di cui furono allestite due sezioni: la prima ospita materiali preistorici e protostorici (dal Neolitico all'età del Ferro) provenienti da Santorso e da varie località dell'Alto Vicentino. La seconda raccoglie reperti dell'età del Ferro provenienti da resti del villaggio portati alla luce durante gli scavi nella zona Peep.

Nell'anno 2000, con il contributo della Provincia di Vicenza, si inaugura l'itinerario didattico-ambientale "Bocca Lorenza" che permette alle scolaresche e ai gruppi che lo richiedono di entrare ed esplorare la Grotta, accompagnati dalle guide del Gruppo Grotte C.A.I. Schio. Nello stesso anno viene coniato il termine *SantorsoArcheologica* per denominare il pacchetto di offerta turistico-didattica che il territorio comunale offre alla cittadinanza e, in particolare, alle scuole; pacchetto comprendente, oltre alla Grotta di Bocca Lorenza, il Museo Archeologico dell'Alto Vicentino e la Mostra Archeologica Didattica.

## 1.2. *SantorsoArcheologica*.

«Come e di che cosa vivevano gli uomini che abitavano nel territorio dell'Alto Vicentino migliaia di anni fa?»<sup>6</sup>

<sup>6</sup> COMUNE DI SANTORSO, *SantorsoArcheologica*, dépliant illustrativo 2003, p. 2.

Questa è la domanda alla quale si vuole rispondere con i percorsi didattici delle tre realtà che costituiscono il progetto *Santorso-Archeologica*.

È indiscutibile il fatto che da sempre fra esse esista un legame inscindibile:

- perché fanno tutte parte dello stesso ambito culturale, quello archeologico;

- perché sono ancorate allo stesso territorio;

- perché l'una completa e arricchisce la conoscenza dell'altra: comprendere come si fa uno scavo archeologico e qual è il lavoro dell'archeologo aiuta a capire la genesi di un museo; inoltre vedere degli oggetti antichi, ma poter anche entrare nel luogo dove sono stati trovati aggiunge alle conoscenze storiche quelle naturalistiche.

Negli ultimi anni, però, si è voluto con più forza sottolineare quell'invisibile ma importante filo che le unisce, che è costituito dalla possibilità che hanno di "raccontare" la storia di questo territorio attraverso l'incontro con gli oggetti (Museo), la scoperta di come sono stati trovati e studiati (Mostra), l'osservazione dell'ambiente che li ha visti utilizzati (Grotta) come strumenti di vita quotidiana di gruppi di persone che hanno lasciato il segno della loro presenza e che oggi invitano un paese a riscoprire la sua storia, la sua identità, il suo essere parte di un territorio più ampio.

Le scelte fatte dall'Amministrazione negli ultimi anni '90 hanno avuto come obiettivi il coordinamento dei vari percorsi didattici esistenti (la convenzione con il Gruppo Grotte ne è la dimostrazione) e l'impegno di crearne di nuovi per rispondere sempre meglio alle diverse esigenze degli utenti.

La creazione del sito [www.santorsoarcheologica.it](http://www.santorsoarcheologica.it) va anch'essa in questa direzione, dando visibilità alla proposta didattica e invitando gli utenti, primi fra tutti gli insegnanti e le loro classi, a dire la loro, ad ampliare ed approfondire la conoscenza della storia archeologica di Santorso, a scambiare informazioni e ad andare oltre la semplice visita contribuendo a far crescere la cultura locale.

Si potrebbe anche aggiungere che l'idea di fondo della proposta rientra nel filone della storia della conservazione e della tutela del patrimonio culturale che caratterizza e contraddistingue da altri modelli (quello americano per esempio) il "Modello Italia"<sup>7</sup> di Salvatore Settis, che dei musei dice: «nascono in massima parte dalla storia della città e del territorio che li ospita, si nutrono di ciò che nelle stesse città è stato prodotto e collezionato, raccontano non solo se stessi ma la storia e la cultura del nostro paese»<sup>8</sup>: una realtà museale quindi che non coincide

<sup>7</sup> Salvatore SETTIS, *Italia S.P.A. L'assalto al patrimonio culturale*, Torino 2002, p. 10.

<sup>8</sup> *Ibidem*.



semplicemente con il collezionismo, ma che custodisce e alimenta la storia e la cultura dell'ambiente di cui fa parte e con il quale intreccia una costante e reciproca relazione.

### 1.3. Il museo come costruito sociologico.

Dopo aver ripercorso brevemente la genesi e la storia della proposta didattica e culturale di *SantorsoArcheologica* (Mostra Archeologica Didattica, Museo Archeologico dell'Alto Vicentino, Grotta di Bocca Lorenza), si tenterà ora di interpretarla dal punto di vista sociologico: si rifletterà in modo particolare sulle poetiche e politiche dell'allestimento museale che hanno guidato i curatori della proposta e sulle scelte che sono state fatte, invece, sul piano istituzionale. L'obiettivo del lavoro vuole essere quello di capire quali ruoli, quali significati e quali finalità siano stati e siano tuttora attribuiti a *SantorsoArcheologica* dai suoi curatori e dall'istituzione proprietaria e come questi si siano concretamente realizzati. Si utilizzeranno per l'analisi i due costrutti sociologici del Visitatore Modello e dell'Utente Modello<sup>9</sup> e la potenza rappresentativa di alcune metafore e di idee chiave che descrivono le caratteristiche più significative delle tre realtà sopraccitate.

#### 1.3.1. Il Visitatore Modello e l'Utente Modello.

Costruire un modello sociologico della forma museale significa tener conto di alcune dimensioni analitiche, la prima delle quali è il Visitatore Modello e cioè la strategia testuale iscritta nell'allestimento museale dai curatori<sup>10</sup>. Il museo è in tal senso pensato come un testo, all'interno del quale i curatori o gli organizzatori di un evento culturale, per esempio una mostra, esplicitano le loro poetiche espositive. La "scrittura" utilizzata è costituita dai codici comunicativi che l'istituzione museale mette loro a disposizione: l'assetto delle luci, l'allestimento degli spazi, la presenza di didascalie o la scelta di ometterle, la prossemica, cioè la regolazione delle distanze all'interno del museo (tra il visitatore e l'oggetto, tra un oggetto e l'altro), i sistemi di classificazione degli oggetti esposti, le notizie fornite sugli autori delle opere, sul periodo artistico cui appartengono o, nel caso di un museo archeologico, sui luoghi dei ritrovamenti e sul periodo preistorico a cui risalgono. Insomma tutti quei sistemi segnici che contraddistinguono un museo e

<sup>9</sup> Cfr. in particolare Anna Lisa TOTA, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Roma 2002, cap. 5. I costrutti utilizzati fanno parte di un modello di analisi dell'istituzione museo e del suo rapporto con il pubblico.

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 101.

che influenzano anche la sua capacità di adempiere in modo adeguato alle sue molteplici funzioni<sup>11</sup>.

È importante tenere in considerazione il fatto che non sempre i curatori possono scegliere e gestire tutti questi codici comunicativi. Spesso infatti è l'istituzione stessa a creare dei vincoli e a comunicare un suo messaggio al visitatore. Si tratta di una comunicazione tacita, che passa inosservata, ma che in realtà ha un'efficacia particolare perché crea quell'effetto musealizzazione di cui spesso parlano gli addetti ai lavori. In Italia, per esempio, moltissimi musei hanno sede all'interno di edifici di grande importanza storica e artistica che stabiliscono un rapporto dialettico con gli oggetti esposti diventando essi stessi momento importante del percorso culturale; ambienti quindi che non possono essere considerati dei semplici contenitori, ma che sono a loro volta un bene da tutelare e da conoscere<sup>12</sup>.

Per queste ragioni si può dire che il Visitatore Modello è un progetto che spesso è scritto a più mani, nel senso che, oltre agli "scrittori ufficiali", cioè ai curatori, vi prendono parte i cosiddetti *ghost-writers*<sup>13</sup> o scrittori fantasma, uno dei quali è appunto l'istituzione museale.

Per capire appieno l'organizzazione di un museo, le sue finalità, il senso che gli è attribuito dai vari "scrittori" si deve perciò tenere in considerazione e descrivere l'intreccio, il legame esistente fra il Visitatore Modello e l'Utente Modello che riguarda il piano istituzionale.

Parlare di Utente Modello significa descrivere i modi in cui l'istituzione contribuisce a predeterminare le modalità d'uso del museo: come vi si accede, costo d'ingresso, orari di apertura e conseguenti possibilità effettive di accesso da parte dei vari utenti (aperto solo nei giorni feriali o anche nei festivi?), tipologia di utente delineata dall'istituzione (ne sono privilegiati alcuni rispetto ad altri?)<sup>14</sup>.

È utile tenere presente che le idee e le scelte compiute dai curatori (Visitatore Modello) e dall'istituzione (Utente Modello) sono comunque inscindibilmente legate alle caratteristiche della realtà territoriale, alla tipologia e alle esigenze degli utenti e sono con esse in un rapporto di interdipendenza reciproca<sup>15</sup>.

<sup>11</sup> Sulle funzioni del museo cfr. I.C.O.M., *Statuto*, art. 2: definizioni. L'I.C.O.M. (International Council of Museum) è una organizzazione internazionale non governativa dei musei e degli operatori professionali dei musei, creata per promuovere gli interessi della museologia e delle altre discipline pertinenti alla gestione e all'attività dei musei.

<sup>12</sup> Gae AULENTI, *Il nuovo allestimento museale alle Scuderie del Quirinale*, in Treccani, *Il libro dell'anno 2000*, Roma 2001, p. 395.

<sup>13</sup> TOTA, *Sociologie dell'arte ...*, p. 101.

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 102.

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 103.



III. 2. Piccola testa maschile modellata a rilievo. IV-III sec. a.C.

### 1.3.2. L'uso della metafora.

Prima di iniziare il viaggio attraverso le immagini che meglio rappresentano la realtà museale di Santorso è opportuno fare alcune precisazioni riguardanti le caratteristiche della metafora e l'uso che ne viene fatto, precisando che il termine "metafora" deriva dalla parola greca *metaphéreîn* che significa "trasferire" e viene di fatto utilizzato per comprendere un elemento della nostra esperienza riferendoci ai termini di un altro elemento.

- La metafora produce sempre una rappresentazione parziale, perché predilige alcune caratteristiche tralasciandone delle altre ugualmente presenti.

- La metafora produce inevitabilmente delle distorsioni, se la semplice immagine evocativa si trasforma in uguaglianza (parlare di museo laboratorio non significa che all'interno vi si facciano degli esperimenti nel senso scientifico del termine).

#### 1.4. Il museo-memoria.

«Ogni società dispone di istituzioni per ricordare e di istituzioni per dimenticare. I musei sono nella società contemporanea un luogo per non dimenticare, un magazzino della memoria, dove si delineano le identità etniche, le classificazioni storiche e naturali, dove si scrivono e riscrivono il passato e il presente delle nazioni»<sup>16</sup>.

Se riferiamo quanto sopra detto all'esperienza di *SantorsoArcheologica* possiamo dire appunto che questa proposta nasce con l'intento di ricordare un pezzo di storia, della nostra storia. Anche se il tempo che ci distanzia dalla preistoria non ci permette di parlare di ricordo, nel senso che comunemente gli è attribuito e cioè come qualcosa che teniamo in mente perché l'abbiamo vissuto in prima persona, potremmo pensare comunque che, se oggi possiamo vedere e toccare oggetti antichissimi appartenuti alle popolazioni che abitavano il nostro territorio migliaia di anni fa, lo facciamo grazie a quei «cultori di memorie patrie»<sup>17</sup> che, a partire dai primi anni del '900, hanno dedicato tempo e passione alla scoperta, alla conservazione e allo studio di antichi reperti. Essi possono essere a ragione definiti i custodi, i cantori di una storia raccontata non tanto da parole provenienti da bocche di uomo, ma dalla voce diretta degli oggetti.

Non si tratta quindi di pensare alla memoria come la intendiamo di norma, come qualcosa che ha sede nella mente delle persone, ma come qualcosa che al contrario risiede primariamente negli oggetti, negli artefatti culturali e simbolici<sup>18</sup>. Se partiamo dal presupposto che essa non sia tanto nelle nostre teste, ma piuttosto nel mondo esterno delle cose, il Museo Archeologico dell'Alto Vicentino e la Grotta di Bocca Lorenza, possono veramente dirsi «agenzie del ricordo»<sup>19</sup>, forme culturali della memoria, che costantemente, con i loro frammenti di vasi, con le loro ossa cementate nella roccia, con le loro perle, ci dicono chi siamo e da dove veniamo, ci raccontano di un monte, di campi coltivati, di acqua e di miniere, di un ambiente accogliente, da sempre scelto come luogo in cui vivere.

«Il museo oggi appare soprattutto come un'istituzione deputata alla conservazione/rielaborazione della memoria, come luogo in cui prendono forma processi di ricostruzione e rappresentazione di un qualche pezzo di passato collettivo»<sup>20</sup>.

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 99.

<sup>17</sup> Giuseppe PELLEGRINI, *Stazione eneolitica della caverna Bocca Lorenza presso Sant'Orso (Vicenza)*, in «Bullettino di paletnologia italiana», anno XXXVI, 1910, p. 72.

<sup>18</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte...*, p. 82.

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 84.

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 108.



Quale passato rielaborare e conservare e soprattutto come farlo, risulta un problema essenziale. I curatori e l'istituzione quindi hanno un ruolo determinante, hanno il potere di scegliere cosa va ricordato e come va ricordato. Spetta a loro il compito di classificare gli artefatti della memoria; non possiamo dire che la scelta di esporre un oggetto rispetto ad un altro non significhi niente, nello stesso modo non possiamo credere che un allestimento valga l'altro, che l'edificio che occupa il museo sia un semplice contenitore.

È d'obbligo a questo punto guardare a *SantorsoArcheologica* e chiedersi quali siano i fondamenti del suo poter essere definita una proposta didattica e culturale deputata alla trasmissione della memoria.

Si può iniziare dal prendere in esame l'Utente Modello<sup>21</sup>, cioè, come è stato detto nei paragrafi precedenti, la definizione istituzionale dell'evento e le prassi di consumo. È opportuno qui ricordare che l'istituzione alla quale *SantorsoArcheologica* fa riferimento è l'Amministrazione Comunale di Santorso.

Da una lettura dei vari documenti comunali riguardanti le tre realtà museali che costituiscono la proposta didattica e culturale si possono rilevare alcuni elementi significativi.

Rappresenta una definizione istituzionale del Museo il suo *Regolamento*, che recita:

«il Museo si propone di conservare e di raccogliere memorie che documentino e illustrino nel tempo la storia locale ...»<sup>22</sup>.

Anche nel progetto dell'Amministrazione Comunale per «attività didattiche per la comprensione e fruizione di un museo e delle realtà archeologiche, storiche, naturalistiche del territorio Alto Vicentino»<sup>23</sup> dell'anno 1994 si considera fra gli obiettivi specifici quello di «conoscere l'ambiente in cui si vive sotto l'aspetto storico, archeologico e naturalistico»<sup>24</sup>.

Per quanto riguarda l'itinerario alla Grotta di Bocca Lorenza, il progetto viene indicato come «finalizzato all'educazione ambientale e storica»<sup>25</sup>.

Si potrebbe quindi concludere dicendo che l'Amministrazione attribuisce a *SantorsoArcheologica* la funzione di mediare il tempo<sup>26</sup>, creando

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 102.

<sup>22</sup> COMUNE DI SANTORSO, *Regolamento del Museo Civico*, allegato alla delibera del Consiglio Comunale n. 101 in data 30.12.1977, prot. n. 548.

<sup>23</sup> COMUNE DI SANTORSO, *Museo Archeologico dell'Alto Vicentino*, documento interno dell'Amministrazione.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> COMUNE DI SANTORSO, *Progetto di itinerario didattico alla Grotta di "Bocca Lorenza" finalizzato all'educazione ambientale e storica*, allegato alla delibera di Giunta Comunale n. 438 in data 17.12.1997.

<sup>26</sup> Cfr. Gianluigi DACCÒ, *Musei della storia oggi*, in «Nuova Museologia», 7, 2002, p. 6.

un filo immaginario di contatto e di conoscenza fra l'utente di oggi e l'uomo di ieri.

Passando al Visitatore Modello e cioè alle «politiche e poetiche dell'allestimento museale»<sup>27</sup> è bene ricordare che i curatori della Mostra Archeologica Didattica e del Museo dell'Alto Vicentino sono la dott. Nicoletta Panozzo e l'arch. Elio Carollo.

Un discorso a parte merita la Grotta di Bocca Lorenza che non è ovviamente un museo vero e proprio, ma che può essere interpretato nell'ottica del «museo diffuso»<sup>28</sup>, poiché rappresenta il contesto ambientale dove sono stati trovati alcuni reperti. Infatti nell'ovvia impossibilità di lasciarli nel loro luogo originale, dove sarebbero stati irrimediabilmente danneggiati dalle condizioni ambientali o rubati da qualche cercatore abusivo, questi pezzi sono stati recuperati e portati al museo per conservarli, tutelarli ed esporli a fini didattici. L'escursione alla Grotta di Bocca Lorenza permette di conoscere meglio questi reperti, di poterli, con un po' di immaginazione, riportare nel luogo dove sono stati prodotti e utilizzati dagli uomini primitivi. Conoscere e visitare l'ambiente dove sono stati trovati permette di fare nuove ipotesi circa il loro utilizzo. Possiamo quindi a ragione parlare della Grotta come di «un prolungamento» del Museo; più facile ancora risulterebbe pensare a *SantorsoArcheologica* come ad un racconto, ad un di-scorso<sup>29</sup> di storie lontane; in questo caso il Museo, la Grotta e la Mostra non sarebbero altro che i protagonisti di uno stesso racconto.

Il termine «curatori» quindi, per quanto concerne la Grotta, deve essere utilizzato in senso lato, riferito a quelle persone che hanno pensato e progettato il percorso e che lo gestiscono. Per quanto riguarda l'aspetto archeologico, e quindi gli approfondimenti che si trovano nei pannelli lungo il tragitto, ritorna il nome della dott. Nicoletta Panozzo; per gli aspetti speleologici, relativi quindi alla genesi e alle caratteristiche della cavità, possono essere considerati curatori gli appartenenti al Gruppo Grotte Schio C.A.I., che sono anche le persone che accompagnano i visitatori all'interno durante l'escursione.

Conclusa questa parentesi esplicativa, ci si può addentrare, utilizzando il costrutto sociologico del Visitatore Modello<sup>30</sup>, in quelle che so-

<sup>27</sup> TOTA, *Sociologie dell'arte* ..., p. 104.

<sup>28</sup> Luca BALDIN, *La didattica come liaison tra museo e territorio*, in *L'attività didattica nel cuore del museo. Gli attori e i modelli di gestione*. Atti della VI Giornata Regionale di studio sulla Didattica Museale, Treviso 2003, p. 48.

<sup>29</sup> DACCÒ, *Musei* ..., p. 5.

<sup>30</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte*..., pp.100-104.

no le poetiche e politiche dell'allestimento museale dei curatori. È bene ricordare che l'idea del museo-memoria è meglio rappresentata dalle due realtà della Grotta e del Museo che da quella della Mostra.

Per quanto riguarda la cavità naturale di Bocca Lorenza è doveroso fare un richiamo a Giannino Giacobbi, la guida e l'anima della sezione archeologica del Gruppo Grotte Schio C.A.I. e che potremmo definire uno dei tanti curatori dell'"allestimento" della Grotta. Un uomo che ha lavorato per dare la possibilità ad altri di «fare un tuffo nel passato a contatto con le vestigia lasciate da creativi antenati che sembrano preludere alla moderna laboriosità della gente delle nostre valli»<sup>31</sup>.

«Le poetiche e politiche dell'allestimento»<sup>32</sup> del Museo Archeologico dell'Alto Vicentino sono invece chiaramente esposte e spiegate dai curatori nella sezione del catalogo intitolata proprio *Appunti per un'esposizione*<sup>33</sup> nella quale si dice del Museo:

«La sua funzione educativa è, in primo ma ovviamente non solo in questo, la conoscenza dei documenti originali in esso custoditi: ciò che viene esposto dovrebbe aiutare a conoscere e sperimentare la storia del lavoro umano, degli interessi, della società, degli artisti ed artigiani che hanno prodotto ciò»<sup>34</sup>.

E si precisa successivamente che «è necessario combattere la separazione tra museo e ambiente, la separazione tra passato e presente ...»<sup>35</sup>. È quello che è stato effettivamente fatto, legando Museo e Grotta in un'unica proposta didattica che permetta, nei limiti del possibile, di rispettare la "storia" del reperto e di non separarlo dal suo luogo di origine.

Significativa infine sembra, da parte dei curatori, l'attribuzione al Museo di una funzione di «ricostruzione storico-critica»<sup>36</sup> facendo sì che esso non sia solo una raccolta di oggetti e di testimonianze, ma che diventi anche occasione per presentare dei problemi, fornendo risposte, ma suscitando anche domande e curiosità<sup>37</sup>. Un Museo quindi capace di creare un legame tra l'uomo di oggi e quello di ieri, tra i bisogni di un tempo e quelli attuali. Esso non deve essere considerato un cimitero in cui si custodiscono le memorie del passato, bellezze morte

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> Cfr. *ivi*, p. 104.

<sup>33</sup> Elio CAROLLO, Elisabetta GIOVANETTI, Nicoletta PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico dell'Alto Vicentino. Catalogo*, Santorso 1997, pp. 9-10.

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 9.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> *Ibidem*.

<sup>37</sup> *Ibidem*.

che appartengono all'antico, che vengono percepite come distanti e delle quali non si può comprendere appieno il significato<sup>38</sup>, ma al contrario una realtà viva, capace di comunicare, di raccontare qualcosa che appartiene anche al mondo del visitatore perché altro non è che "una storia di vita", anche se di una vita molto lontana nel tempo.

Il museo può essere visto come il baricentro della storia locale e il luogo dell'identità per eccellenza, ma è sicuramente anche un mezzo per passare dalla microstoria del luogo concreto in cui si vive e di ciò di cui possiamo avere esperienza, all'astratto della grande storia di cui comunque facciamo parte<sup>39</sup>.

### 1.5. Il museo-album di foto di famiglia.

La metafora dell'album di famiglia richiama un'importante funzione del museo, quella cioè di «definire chi gli individui siano»<sup>40</sup>, e quindi di contribuire alla comprensione e formazione della propria identità, concetto che verrà di seguito interpretato sia in riferimento al singolo individuo, che alla comunità, ma si potrebbe anche dire, in senso antropologico, all'esperienza umana in generale.

Se, come è stato detto in precedenza, le politiche e poetiche dell'allestimento museale non hanno un valore neutrale nella modalità di attribuzione di senso e nella lettura che un visitatore può fare di un museo, allora non è sbagliato dire che il museo può, con il suo contributo al concetto di identità, essere considerato un agente di progressiva democratizzazione della società o, al contrario, contribuire a legittimare l'ineguaglianza sociale o i punti di vista di un certo gruppo, situato dal punto di vista etnico, generazionale ecc.<sup>41</sup>

Nel caso della proposta *SantorsoArcheologica* sembra difficile poter pensare che essa sia frutto di una visione particolare o classista, visto che il periodo storico stesso a cui fa riferimento è così lontano nel tempo da sottolineare più l'esistenza di una radice comune che differenze fra gruppi etnici. Si deve quindi scartare la possibilità di rintracciare nelle idee e nelle scelte che caratterizzano il Visitatore Modello e l'Utente Modello, una visione "di classe", perché l'identità con cui si ha a che fare trova le sue radici nell'origine dell'esistenza umana stessa.

<sup>38</sup> Stefano ZECCHI, *Musei per quale arte*, in Antonio PIVA (a cura di), *Musei 2000 alla ricerca di una identità*, Venezia 1995, p. 60.

<sup>39</sup> BALDIN, *La didattica come liaison...*, p. 51.

<sup>40</sup> Ivan KARP, Christine MULLEN KREAMER, Steven D. LAVINE (a cura di), *Musei e identità. Politica culturale e collettività*, Bologna 1999, p. 12.

<sup>41</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte...*, pp. 112-115.



Per questo motivo bisogna tenere presente che, anche se per ragioni di studio le due funzioni del museo, cioè contribuire a formare l'identità ed essere magazzino della memoria, sono viste come separate, nella realtà l'una completa e rende possibile l'altra: la storia è racconto dell'esistenza delle persone e quindi delle loro identità, identità che però, a loro volta, non potrebbero formarsi a partire da qualcosa di diverso che dalla stessa storia.

Premesso questo, si può iniziare ad analizzare, attraverso la metafora dell'album di famiglia, la proposta e le tre realtà che la costituiscono.

Come è stato precedentemente fatto per la riflessione sull'idea di memoria, si prenderanno in esame, in modo particolare, il Museo Archeologico e la Grotta di Bocca Lorenza che, più della Mostra, possono essere interpretate in questa chiave di lettura.

Il Museo Archeologico può essere sfogliato, come un album di famiglia, alla ricerca delle proprie origini, può essere visto come dicono i curatori stessi come «un luogo ove l'uomo possa essere aiutato a capire per capirsi»<sup>42</sup>, una «testimonianza antropologica»<sup>43</sup>.

Osservando le foto dei nostri nonni e bisnonni, ci accorgiamo di come è cambiato il nostro modo di vivere, di atteggiarsi, di dar valore alle cose, di vestire e contemporaneamente ci accorgiamo di come noi oggi possiamo usufruire di strumenti e tecnologie che facilitano le azioni della nostra vita quotidiana, in una parola percepiamo i cambiamenti che si sono verificati in conseguenza al passaggio del tempo e all'evoluzione delle capacità e della storia umana. Ma, nello stesso tempo, se scrutiamo le facce di questi nostri parenti, possiamo notare anche qualcosa di familiare: il colore degli occhi, un naso particolare, un modo di sorridere o un'espressione che riconosciamo come «nostra», riusciamo cioè a trovare un legame, un filo che unisce la nostra storia con la storia di chi ci ha preceduto.

Anche il Museo risponde a questo bisogno di capire le proprie radici, di conoscere la propria storia e di sentirsi parte di essa; l'obiettivo dei curatori è di «combattere la separazione tra il materiale raccolto e il pubblico»<sup>44</sup> e di creare un contatto creativo tra il visitatore e l'oggetto.

«Si può avvicinare un oggetto del passato a un oggetto del presente; si possono fare rivivere ambienti e modi di vita del passato o registrare ambienti e modi di vita di oggi in un processo che veda il globale coinvolgimento dello sviluppo dell'esperienza umana»<sup>45</sup>.

<sup>42</sup> CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico ...*, p. 9.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

<sup>44</sup> *Ibidem*.

<sup>45</sup> *Ibidem*.

Ci sono molte cose che ovviamente sono cambiate, ma si possono anche trovare alcune costanti che caratterizzano l'esperienza umana in quanto tale: il senso della casa, per esempio, è un elemento comune all'uomo di oggi e a quello di ieri, come pure il bisogno di vivere in gruppo, la socialità e il bisogno del sacro, del credere nell'esistenza di qualcosa di più e di diverso dall'uomo. Il richiamo a questi aspetti durante la visita, «il continuo rimando tra “vicino” e “lontano”, tra ciò che persiste del passato nel presente e ciò che è ormai assente e perso»<sup>46</sup>, serve a creare una familiarità, a superare la separazione, a cui facevano precedentemente riferimento i curatori, fra il materiale raccolto e il pubblico.

Anche il modo in cui viene pensata l'escursione alla Grotta di Bocca Lorenza si sviluppa a partire da questo punto di vista; le immagini dell'album di famiglia, in questo caso, sarebbero costituite dalla capacità del visitatore di capire, di ricostruire la vita degli uomini del paese di Santorso di migliaia di anni fa, a partire proprio dai reperti ritrovati all'interno della cavità e dalla possibilità di entrarvi, oggi come allora. La resistenza della pietra all'erosione dell'acqua e ai cambiamenti climatici comporta anche l'indubbio vantaggio di far sì che la Grotta non abbia cambiato di molto la sua fisionomia e che quindi possa essere veramente considerata un'esperienza di consapevolezza del «passato come nuovo presente»<sup>47</sup>. Questa funzione di contribuire alla formazione del concetto di identità, non solo della singola persona, ma anche della comunità, si fa sentire con più forza ancora per gli abitanti del paese, per i quali il monte Summano, sul versante meridionale del quale è localizzata la Grotta stessa, rappresenta uno dei punti fermi e caratteristici della propria «carta d'identità di Orsiano»<sup>48</sup>: ... per i cittadini di Santorso intravedere il monte e la sua cima da lontano, significa già sentirsi a casa. L'importanza di Bocca Lorenza per gli abitanti del paese è messa in luce anche dalle molteplici storie e leggende che si tramandano, da generazioni, sul suo conto e che testimoniano lo stretto rapporto esistente tuttora tra la vita della comunità e questa misteriosa cavità.

Si diceva all'inizio che il Museo ha un ruolo attivo nella costruzione del senso della comunità<sup>49</sup> di cui esso stesso fa parte e con la quale deve essere in dialogo costante. In questo caso, quindi, l'album delle foto dovrebbe rappresentare la vita di una famiglia allargata quale può esse-

<sup>46</sup> Claudia GABRIELLI (a cura di), *Apprendere con il museo*, Milano 2001, p. 109.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> «Orsiano» = chi è originario del paese di Santorso o vi abita.

<sup>49</sup> Andrea PERIN, *Dall'archeologia all'etnografia e viceversa*, in «Nuova Museologia», 7, 2002, p. 31.

re quella di un paese o addirittura di una comunità civile intesa in senso lato.

Il compito del Museo, perciò, è anche quello di contribuire, oltre alla formazione dell'uomo in quanto tale, alla formazione dell'identità del cittadino; è quindi mezzo e strumento per la trasmissione di valori quali la conoscenza e il rispetto della storia del proprio territorio e dei beni che esso custodisce.

Questo discorso è di fondamentale importanza nel caso dell'Italia, che da molti è definita come un «museo a cielo aperto»<sup>50</sup>. Il fatto, però, che il cittadino sia cosciente del valore e dell'importanza del patrimonio culturale e che si senta responsabile della sua tutela e conservazione, sembra un presupposto essenziale per la sopravvivenza stessa di questi beni. Il cittadino quindi, non solo il museo, deve svolgere una «funzione di custodia».

Se caliamo quanto detto nell'esperienza di *SantorsoArcheologica*, il Museo dovrebbe essere visto come il custode della storia del paese di Santorso e del territorio dell'Alto Vicentino in generale, dovrebbe essere occasione di riflessione per i cittadini sull'importanza archeologica del luogo in cui vivono e sulla responsabilità che ognuno di loro ha nei confronti della tutela dei beni già conservati nel Museo, ma anche di quelli che sono stati casualmente trovati da privati che se li sono tenuti, considerandoli come una proprietà privata.

È chiara quindi nell'idea di museo dell'Utente Modello, la sua funzione di educazione del cittadino, il suo determinante contributo alla formazione negli individui di un'identità, di un senso di appartenenza alla comunità che si esprime nella condivisione di alcuni valori e di una cultura di tutela e conservazione del patrimonio, patrimonio che non racconta solo la sua storia, ma anche la storia della comunità, la storia dell'uomo.

### 1.6. Il museo-laboratorio.

La metafora del laboratorio sembra essere quella che, più delle altre, riesce ad abbracciare completamente tutte e tre le sezioni della proposta e che, meglio ancora, risulta essere ad esse funzionale: la si potrebbe infatti pensare come la modalità di espressione e di attuazione delle altre metafore, giustificando quindi l'uso dei termini di laboratorio della memoria, laboratorio dell'identità e laboratorio culturale.

Bisogna inoltre tenere presente come essa sia costantemente richia-

<sup>50</sup> Daniele JALLA, *Il museo contemporaneo. Introduzione al nuovo sistema museale italiano*, Torino 2000, p. 23.

mata e utilizzata dai curatori stessi, soprattutto nel momento di descrivere la funzione didattica della proposta e delle tre realtà che la costituiscono.

Questa metafora raggiunge il suo massimo potere esplicativo nella Mostra Archeologica Didattica, che può benissimo essere considerata un laboratorio di educazione e sensibilizzazione alle realtà archeologiche presenti nel territorio<sup>51</sup>. Si capirà meglio il significato di questo termine andando a ricercare la sua origine etimologica: la parola "laboratorio" deriva dal latino medioevale *laboratorium*, che a sua volta deriva dal latino *laborare*. La Mostra nasce appunto con l'intento di "far lavorare" i suoi destinatari, principalmente i ragazzi della scuola dell'obbligo; si propone perciò come un percorso attivo di educazione all'archeologia che, valorizzando quelle che sono le caratteristiche dei ragazzi stessi, in modo particolare la loro curiosità e la loro capacità di interrogarsi sulle cose, li coinvolge in un'esperienza diretta delle fasi che precedono e rendono possibile l'allestimento di un'esposizione.

In modo particolare l'idea di un lavoro attivo coincide con la seconda sala, un vero e proprio laboratorio, che in modo più semplice, ma altrettanto significativo, ricalca quello dell'archeologo. Un luogo dove i ragazzi possono immedesimarsi in questo studioso: lavare i reperti ancora sporchi di terra, restaurare cocci di vasi, riprodurre con carta e matita vari materiali, catalogare e inventariare i pezzi.

La Mostra quindi, così come è pensata dai curatori, rientra in quel filone della didattica museale che rifiuta l'idea del *museo-tempio*<sup>52</sup>, caratteristico delle Wunderkammern<sup>53</sup> (camere delle meraviglie) del '500 e che si fonda sull'idea di raccogliere una gran quantità di cose anche diverse fra loro e nel classificarle e ordinarle per generi e specie. L'imperativo di un museo così concepito è *look but don't touch* ("guardare, ma non toccare!") e scaturisce dall'idea che l'oggetto si deve solo passivamente ammirare, in una sorta di contemplazione che ben poco ha a che fare con la didattica. Un museo realizzato secondo criteri estetici, che sceglie di esporre solo i beni "belli e prestigiosi", pezzi che, proprio per queste caratteristiche, creano un senso di estraneità nel visitatore.

Le poetiche e le politiche<sup>54</sup> dell'allestimento della mostra vanno invece assolutamente contro questa tendenza e a favore di un'idea di *museo-laboratorio*<sup>55</sup> dove il principio fondamentale è proprio quello del *look*

<sup>51</sup> Nicoletta PANOZZO, *Le cose raccontano Santorso*, Bressanvido 1987, p. 5.

<sup>52</sup> Cfr. <http://www.unito.it>, *Didattica museale per le reti telematiche*, in *La didattica museale in rete*, Università degli studi di Torino. Formazione Aperta in Rete, p. 1.

<sup>53</sup> GABRIELLI (a cura di), *Apprendere...*, p. 14.

<sup>54</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte...*, pp. 102-104.

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 102.



*but touch* ("guardare e toccare!"), dove gli oggetti hanno una funzione primariamente didattica. I curatori non hanno intenzionalmente scelto i pezzi migliori, quelli di maggior valore e prestigio, ma tutti quei materiali che resterebbero negli scatoloni dei magazzini di un museo tradizionale e che, in questa mostra, sono i protagonisti di un percorso di apprendimento attivo. La scelta è giustificata dal fatto che viene data la possibilità ai ragazzi di toccare e manipolare i reperti ritrovati negli scavi di Santorso, di "interrogarli" per sapere quale poteva essere il loro utilizzo, facendo uso di tutti i sensi, non solo quindi guardandoli, ma anche toccandoli, percependo, per esempio, che in certi punti sono più lisci che in altri, perché consumati dall'usura. Tutto questo per far sì che siano i ragazzi stessi, come l'archeologo, a formulare ipotesi circa la funzione di questi antichissimi strumenti e a verificarne successivamente la validità.

Il "lavorare", inteso nel senso di essere protagonisti del proprio apprendimento, di non essere passivi uditori, ma di attivare la propria mente in cerca di domande che richiedono risposte, è il filo conduttore anche della "Caccia all'oggetto", una presentazione in power-point che invita i ragazzi ad osservare l'immagine di un reperto e ad indovinare di che cosa si tratti; è chiaro che, con un'attività didattica di questo tipo, la classica regola del silenzio e del parlare sottovoce, che caratterizza tutti i musei tradizionali, è immediatamente infranta dal giocoso entusiasmo dei bambini che fanno a gara per dare la loro risposta. Questo a conferma dell'idea che al museo è anche possibile divertirsi, cosa che, ancora oggi troppo spesso, sembra essere qualcosa di inaccettabile e sconveniente<sup>56</sup>.

Anche il Museo Archeologico dell'Alto Vicentino nasce pensato come un laboratorio, un luogo dove bisogna lasciar parlare gli oggetti.

Nella sezione del catalogo che, come abbiamo detto in precedenza, può dirsi il "manifesto" delle loro politiche e poetiche culturali<sup>57</sup>, i curatori scrivono:

«Non si tratta di procedere ad una semplice "mostra" di una raccolta di oggetti ma piuttosto di intendere il Museo come mezzo di servizio all'educazione culturale, come laboratorio attivo, capace di esercitare un'attività conoscitiva del territorio e delle culture locali»<sup>58</sup>.

Il Museo, quindi, è un "medium" che permette un contatto creativo tra l'oggetto e l'utente e ha il compito-dovere di consentire un'espe-

<sup>56</sup> Renate ECO, *A scuola col museo. Guida alla didattica artistica*, Milano 1986, p. 2.

<sup>57</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte...*, pp. 102-104.

<sup>58</sup> CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico ...*, p. 9.



Ill. 3. Santorso. Museo Archeologico dell'Alto Vicentino. Interno.

rienza attiva e coinvolgente, che abbia come obiettivi la consapevolezza e la scoperta del valore dell'oggetto analizzato.

Il laboratorio è anche la metafora che guida l'allestimento degli spazi e che fa definire il Museo ai curatori come una «clinica della conoscenza»<sup>59</sup>; è stato per questo pensato non solo come un luogo di esposizione e di conservazione, ma anche come uno spazio per l'approfondimento dei temi archeologici. Un sistema informatico, posto all'inizio del percorso, permette al visitatore di compiere vari itinerari didattici, scegliendo cosa approfondire in base alle sue esigenze e alla sua curiosità.

L'organizzazione spaziale del Museo riflette anch'essa una volontà di creare un rapporto, quasi un dialogo, fra la persona e il reperto: tutti i materiali, infatti, sono contenuti all'interno di mobili espositori con le pareti completamente di vetro, sostenuti da basi in muratura. Questa tipologia delle vetrine si adatta bene sia ad un adulto (che può vedere i pezzi da sopra), che ad un bambino che, se non riesce a vedere i reperti dall'alto, lo può fare frontalmente. La scelta di questo sistema espositivo raggiunge quindi una doppia finalità: permette a chiunque di vedere i beni esposti ed evita qualsiasi tipo di interferenza fra il visitatore e i materiali.

<sup>59</sup> *Ibidem.*

Anche la scelta della disposizione delle vetrine all'interno della sala non è casuale, ma ricalca il pensiero di fondo dei due curatori relativamente al ruolo del museo:

«Si è pensato ad una particolare ambientazione che ricreasse, attraverso semplici mobili espositori, le articolazioni dei vani restituiti dalle campagne di scavo effettuate nel Comune di Santorso. ... Un percorso che si snoda attraverso "ambienti vissuti", ricreati con l'esposizione franca e semplice dei reperti ritrovati. Le vetrinette ricreano, quindi, nel limite del possibile, i vari vani e cercano di far capire al visitatore, la sequenza delle vicende dello scavo di Santorso che ha rimesso in luce le "casette" come affettuosamente sono da alcuni definite»<sup>60</sup>.

Nell'impossibilità per i visitatori di poter vedere, se non in fotografia<sup>61</sup>, i resti delle casette e il perimetro dei muri con le loro fondamenta in sasso, i due curatori hanno tentato di "ricrearli" nell'organizzazione spaziale interna della sezione del Museo che raccoglie proprio i reperti ritrovati in questi scavi.

Per quanto riguarda l'Utente Modello<sup>62</sup>, e quindi la visione propria dell'istituzione proprietaria (Comune di Santorso), si può notare, oltre alla disponibilità finanziaria e alla fiducia dimostrata ai due curatori, la volontà che il Museo contribuisca all'educazione permanente, consentendo «un viaggio suggestivo attraverso scorci di vita quotidiana delle popolazioni vissute nell'Alto Vicentino tra il Neolitico e l'età del Ferro»<sup>63</sup>.

Passando ad esaminare la realtà della Grotta di Bocca Lorenza ci si può domandare se essa possa essere vista come un laboratorio. Se partiamo dall'idea di laboratorio come luogo in cui si fanno esperienze, la risposta a questa domanda è sicuramente affermativa. Compiere un'esplorazione, indossare guanti e caschetto di protezione, entrare in un luogo buio, umido e scivoloso, aiutandosi nei passaggi più difficili tenendosi sulle corde, significa sperimentare e, perché no?, anche lavorare.

Parlare di Visitatore Modello per quanto concerne la Grotta significa riferirsi al Gruppo Grotte Schio C.A.I. È proprio questo gruppo di

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> Completati i rilevamenti e lo studio dello scavo della zona PEEP, non è stato possibile lasciare scoperte le fondamenta delle casette e sono proseguiti i lavori di costruzione delle abitazioni. Tutta l'area, considerata la sua importanza dal punto di vista archeologico, rimane comunque sottoposta a particolari vincoli ambientali.

<sup>62</sup> Cfr. TOTA, *Sociologie dell'arte* ..., pp.100-104.

<sup>63</sup> Terelisa DALL'ALBA, *Presentazione*, in CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico* ..., p. 5.





**III. 4. Monte Summano.  
Grotta di Bocca Lorenza.**

appassionati speleologi che, da anni e con tanto entusiasmo e competenza, accompagna i visitatori (soprattutto le scolaresche) all'interno della cavità. Sono loro gli ideatori delle "poetiche" della Grotta, della scelta del percorso in base alla tipologia di utente (i bambini fino alla seconda sala, gli adulti anche nella terza) e della spiegazione delle caratteristiche speleologiche e dei luoghi dove sono stati trovati i reperti nel corso delle varie campagne di scavo. Sono sempre loro a condurre l'esperienza che più delle altre può dare l'idea del laboratorio: quando il gruppo entra nella seconda sala, si spengono tutte le luci dei caschi e si "chiudono le bocche". I visitatori sono invitati ad ascoltare i rumori della Grotta e a cercare quel sottilissimo spiraglio di luce che arriva fino a lì dall'entrata della cavità e che permette ad alcune alghe di sopravvivere anche nel buio.

Anche in questo caso, le scelte dell'Utente Modello sono, come abbiamo già detto per il Museo, difficili da rilevare se non intese come appoggio, finanziamento e quindi come volontà politica di attuare il progetto.



### 1.7. Il museo-medium culturale.

Dire che un museo è un medium culturale significa dire che è uno strumento, un mezzo appunto che “trasmette”, ma si potrebbe anche dire “crea” cultura.

Prima di analizzare le tre realtà è bene chiarire quale significato possa essere dato a questo termine.

Nel caso di *Santorso Archeologica* sembrerebbe opportuno parlare primariamente di cultura come di «testimonianze materiali dell'uomo e del suo ambiente»<sup>64</sup>, ma potremmo anche intendere il termine in senso più lato, se si prendono in considerazione le varie iniziative di cui il Museo è co-protagonista assieme, per esempio, alle scuole e ad alcuni gruppi culturali quali il Gruppo Grotte Schio C.A.I. e il Gruppo Archeologico dell'Alto Vicentino.

La Mostra Archeologica Didattica è ovviamente una proposta culturale ed è pensata dai suoi curatori, in accordo con l'istituzione proprietaria, proprio come «un progetto di educazione ambientale e di sensibilizzazione alle realtà archeologiche presenti nel territorio»<sup>65</sup>. Il suo obiettivo è quello di avvicinare i ragazzi all'archeologia, facendo loro comprendere le fasi che precedono un'esposizione museale: lo scavo, il lavoro di pulizia, restauro, inventariazione e studio dei reperti. La Mostra è anche un mezzo di conoscenza del territorio di Santorso e dell'Alto Vicentino e delle sue caratteristiche ambientali.

Passando al Museo Archeologico, potrebbe sembrare assurdo, o quantomeno inutile, fare ad esso riferimento come ad un medium culturale, visto che da sempre è considerato un'istituzione deputata all'educazione. Ma si potrebbe anche provocatoriamente dire che ci sono molti modi di fare cultura; un museo ha la capacità di «produrre dei rapporti sensati tra cose che in sé e per sé appaiono autonome e isolate»<sup>66</sup>. Ciò vuol dire che ci sono varie possibilità di scelta nel creare un allestimento e che ognuno di questi è frutto di un'interpretazione del significato del concetto di cultura.

Bisogna sempre tenere presente che l'allestimento di un museo non ha mai una posizione neutrale rispetto all'attribuzione di senso o, potremmo dire, richiamando ancora la metafora del testo, rispetto alla lettura degli artefatti museali da parte dei visitatori. Infatti la contiguità di diversi prodotti artistici o beni culturali nel medesimo spazio e la lo-

<sup>64</sup> Cfr. I.C.O.M., *Statuto*, art. 2: definizioni.

<sup>65</sup> PANOZZO, *Le cose raccontano...*, p. 5.

<sup>66</sup> Arnold HAUSER, *Sociologia dell'arte. Dialettica del creare e del fruire*, Torino 1977, p. 186.

ro riproduzione nel medesimo modo, nei libri e nei fascicoli, contribuisce spesso a dare l'impressione che essi siano parti di un mondo unitariamente connesso<sup>67</sup>.

Riguardo al Museo Archeologico dell'Alto Vicentino ci si deve chiedere quindi quale sia l'idea di cultura che ha guidato le poetiche e le politiche dell'allestimento museale dei due curatori.

La risposta a questo interrogativo va ancora una volta ricercata fra le righe della sezione del catalogo intitolata proprio *Appunti per il progetto di un'esposizione*<sup>68</sup>.

«Dovrebbe essere più fortemente sostenuto il suo uso sociale per l'educazione permanente, poiché coinvolgere il pubblico in un programma culturale non vuole dire necessariamente annoiarlo ed ingozzarlo di scienza incomprensibile e mortificante, ma divertirlo facendo cultura senza falsi padroni. È proprio qui che può stare un rapporto più stretto tra scuola, museo e cittadini»<sup>69</sup>.

Queste righe spiegano la finalità educativa del Museo e introducono un concetto di cultura con una forte valenza sociale. Un presupposto che sembra qui essenziale è che l'utente deve divertirsi, poiché il divertimento è un canale potente di apprendimento; il Museo perciò deve trasmettere una cultura che non sia vissuta come lontana e incomprensibile, adatta solo ad un pubblico specializzato, ma che riguardi anche il visitatore e che lo stimoli.

Si potrebbe dire che l'obiettivo dei curatori è trasformare il Museo in una scuola, una scuola divertente<sup>70</sup>; essi stessi, infatti, sottolineano che la sua funzione finale è insegnare, in quanto è un istituto al servizio della collettività<sup>71</sup>.

«Deve essere un mezzo di servizio all'educazione come laboratorio attivo, capace di esercitare un'attività conoscitiva del territorio e delle culture locali e di precedere addirittura ogni programmazione rivolta al territorio nella sua più vasta accezione, specie antropica»<sup>72</sup>.

Il concetto di cultura viene qui strettamente connesso a quello di identità, e quindi, alla conoscenza delle proprie radici e del territorio in cui si vive. La funzione conservativa, perciò, è sicuramente impor-

<sup>67</sup> *Ivi*, p. 187.

<sup>68</sup> CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico...*, p. 9.

<sup>69</sup> *Ibidem*.

<sup>70</sup> ECO, *A scuola col museo...*, p. 1.

<sup>71</sup> CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico...*, p. 9.

<sup>72</sup> *Ibidem*.

tante, ma non si fonda su un'idea di museo-collezione in cui gli oggetti sono stati scelti in base al loro prestigio<sup>73</sup>, alla loro bellezza, ma sull'uso del criterio del valore culturale e cioè della capacità dell'oggetto di insegnare qualcosa, di «poter parlare in prima persona»<sup>74</sup> al visitatore. La collezione di materiali del passato, perciò, è sì la principale risorsa del Museo, ma il suo valore, ciò che la rende degna di essere conservata, sta nella sua capacità di informare e di formare<sup>75</sup>.

La scelta dei curatori va proprio in questo senso, esponendo oggetti che, anche se non hanno un grande valore economico e un elevato prestigio, possono raccontare molto della vita dell'uomo preistorico, della sua casa, del suo modo di vivere.

C'è un altro elemento importante da tenere in considerazione ed è il fatto che il museo non deve essere visto come «un luogo di deportazione artistica, un vero campo di concentramento ove gli oggetti, in una parola il passato, vengono alimentati in vita, separati dalla loro vitalità contestuale»<sup>76</sup>.

Ogni oggetto infatti è un prodotto dell'attività umana inserito all'interno di processi storici, economici, sociali, culturali e religiosi dei quali è documento e testimonianza<sup>77</sup>. Spetta al museo recuperare e sottolineare le relazioni esistenti tra i beni che custodisce e il loro contesto di appartenenza, tra la storia dell'oggetto, la storia dell'uomo che l'ha prodotto e la storia del territorio. Non è perciò sbagliato parlare della mediazione culturale compiuta dal museo come di una mediazione locale, intendendo dire con ciò che è legata ad un luogo, non che è limitata ad esso<sup>78</sup>.

Quanto appena detto, serve già a spiegare il senso attribuito dai curatori all'itinerario della Grotta di Bocca Lorenza, che può dirsi culturale per almeno due valide ragioni:

- la prima potrebbe essere riassunta nello slogan «il museo nel territorio, il territorio nel museo», che spiega l'inevitabile legame esistente fra il Museo e la Grotta, in quanto luogo dove sono stati ritrovati alcuni reperti. La scelta di riunire il percorso di Bocca Lorenza e il Museo in una stessa proposta didattica dimostra che Visitatore Modello e Utente Modello hanno come obiettivo l'integrazione fra l'istituzione e il terri-

<sup>73</sup> DACCÒ, *Musei della storia* ..., p. 5.

<sup>74</sup> Francesco ANTINUCCI, *Comunicare nel museo*, Roma-Bari 2004, p. 89.

<sup>75</sup> Cfr. KARP, MULLEN KREAMER, LAVINE (a cura di), *Musei e identità*..., p. 112.

<sup>76</sup> CAROLLO, GIOVANETTI, PANOZZO (a cura di), *Museo Archeologico*..., p. 9.

<sup>77</sup> GABRIELLI (a cura di), *Apprendere* ..., p. 108.

<sup>78</sup> Luca BALDIN (a cura di), *Progettare il museo*. Atti della V Conferenza Regionale dei Musei del Veneto, Treviso 2002, p. 107.

torio e un'attenzione particolare nell'evitare la «vivisezione dell'oggetto»<sup>79</sup>, mantenendo e alimentando il legame fra i reperti e il loro contesto originario. La cultura che si sviluppa dall'intreccio delle relazioni esistenti fra ambiente, oggetto e realtà museale, si traduce in una maggiore possibilità di comprensione del territorio, del bene culturale e della storia locale, comprensione che non si sarebbe potuta ottenere restando chiusi fra le quattro mura di un museo;

- la seconda è rappresentata dalla sua caratteristica di interdisciplinarietà: l'escursione infatti ha l'obiettivo di integrare la conoscenza dei beni naturalistici, ambientali e storici presenti nel territorio di Santorso<sup>80</sup>.

### **Riflessioni conclusive.**

La proposta *SantorsoArcheologica* sembra essere un buon esempio della particolare situazione italiana, che è caratterizzata da una stretta connessione fra il museo come istituto ed il territorio inteso come "museo-diffuso", che può essere goduto e conosciuto proprio perché trova nel museo-istituto uno strumento idoneo di interpretazione e comunicazione dei propri valori.

Attraverso il ricorso a metafore sono state individuate ed esplicitate le funzioni attribuite alle tre realtà prese in esame:

- la conservazione e la tutela del patrimonio;
- la funzione didattica ed educativa;
- la funzione di divulgazione culturale.

Quest'ultima finalità si esplica attraverso attività di mediazione e di produzione di cultura, anche oltre le mura dell'istituzione, creando legami con il territorio e con altri enti, in modo che il Museo non sia un luogo chiuso, capace di parlare solo di se stesso, ma che, al contrario, sia un polo di produzione di idee. Sembra quindi importante, a questo proposito, sottolineare brevemente la collaborazione esistente con il Gruppo Archeologico, il Gruppo Grotte Schio C.A.I., le scuole e gli istituti educativi e poi l'adesione alla Rete Museale e la creazione del sito [www.santorsoarcheologica.it](http://www.santorsoarcheologica.it).

Il Gruppo Archeologico ha dato e dà tuttora il suo contributo per le aperture del Museo (a titolo volontario), per attività di studio e conservazione dei reperti, per la realizzazione di iniziative culturali sui temi dell'archeologia e della storia del territorio.

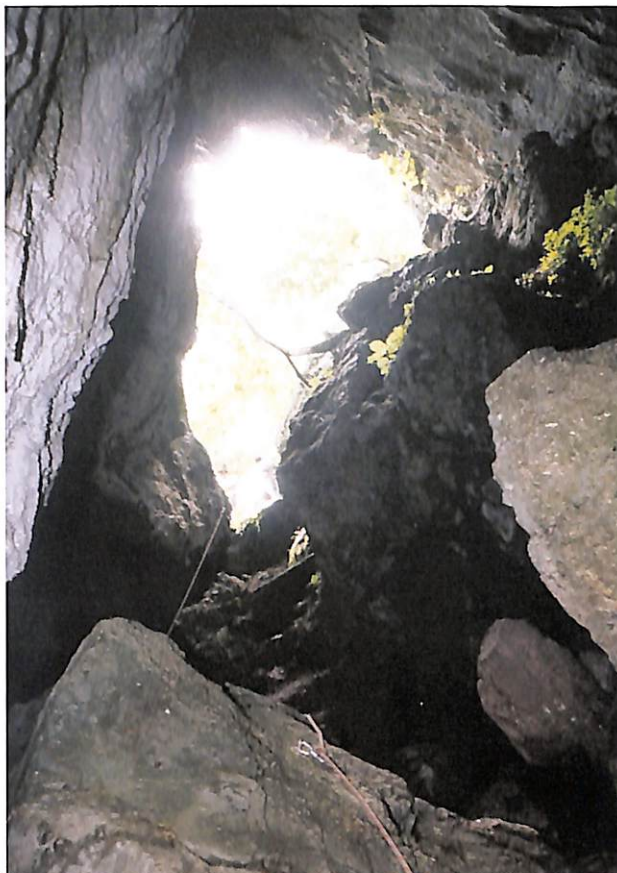
Il Gruppo Grotte Schio C.A.I. si è impegnato nella ricerca dei reperti all'interno della Grotta di Bocca Lorenza, nella realizzazione del suo

---

<sup>79</sup> ANTINUCCI, *Comunicare ...*, p. 90.

<sup>80</sup> COMUNE DI SANTORSO, *Progetto di itinerario didattico ...*





**Ill. 5. Grotta di Bocca Lorenza. Interno.**

itinerario didattico e nell'accompagnare i gruppi, soprattutto di ragazzi, durante le visite guidate.

Le scuole, in modo particolare quelle di Santorso, hanno realizzato parte dell'apparato didattico del Museo Archeologico (ricostruzione di un telaio verticale e plastico di un villaggio dell'età del Ferro) e alcuni "sentieri didattici" sulla Grotta e sulla Mostra, all'interno di un progetto di formazione a distanza dell'I.R.R.E. (Istituto Regionale per la Ricerca Educativa) Veneto.

L'adesione alla Rete Museale dimostra un'apertura nei confronti di altre realtà culturali del territorio per favorire l'attivazione e lo svolgimento coordinato di funzioni e servizi volti alla valorizzazione dei musei che vi fanno parte in un'ottica di collaborazione e di integrazione reciproca.

Il sito [www.santorsoarcheologica.it](http://www.santorsoarcheologica.it), oltre ad essere una "vetrina" per far conoscere la proposta didattica e culturale, rappresenta un modo

di comunicare, condividere e sviluppare conoscenza, stabilendo un rapporto privilegiato fra le tre realtà che costituiscono la proposta e l'utente. A quest'ultimo è data la possibilità di costruire un percorso didattico "su misura", che risponda alle sue esigenze di preparazione o di approfondimento della visita.

La breve storia di *SantorsoArcheologica* e l'interpretazione sociologica che ne è stata data vogliono essere una dimostrazione di come l'istituzione museale sia una realtà in costante divenire, permeabile agli stimoli provenienti dall'esterno: dal territorio e dalla comunità degli utenti. Lo dimostra il fatto che, da qualche tempo, la Mostra Archeologica Didattica è stata trasferita nella sede del Museo e ha preso il nome di Laboratorio Archeologico Didattico.

*Santorsoarcheologica* è una realtà che non ha finito di raccontarsi e di raccontare...lasciamola parlare!