

UN MUSEO PER LA SCUOLA? PARE DI SÌ

Maria Cristina Ronc, Cinzia Joris*

Affinché un museo viva e comunichi è indispensabile la presenza di un pubblico, ma “quale” pubblico? Cosa deve trasmettere e a chi si rivolge il Museo Archeologico Regionale di Aosta? In cosa si caratterizza un tale museo, rispetto ad un *Science Center*, un museo etnografico o un museo d'arte?

Questi e molti altri sono gli interrogativi che ci siamo posti, e su cui continuiamo a riflettere, dalla recentissima riapertura del MAR. Una delle possibili risposte - auspicate nei nostri progetti ... - arriva proprio dalla Scuola che ha negli studenti uno dei suoi principali fruitori.

Ma cosa cercano nello storico palazzo che ospita le sale del piccolo museo archeologico? Essenzialmente un “percorso”, un filo conduttore che rende reale, tangibile la Storia studiata sui libri. Una “storia” sulle orme delle conquiste e le rielaborazioni dell'Uomo attraverso i suoi oggetti e le loro funzioni; una storia quotidiana che nelle sue tracce ci parla di noi adesso - uomini e donne contemporanei - ma indissolubilmente e geneticamente legati ad una memoria storica collettiva.

Il museo è di tutti; ma pur appartenendo, nella sua natura di luogo di collezioni, a ciascuno di noi (chi fin da bambino non ha raccolto e catalogato oggetti tra i più disparati: conchiglie, minerali, monete, ecc., che servissero da supporto ai propri personali ricordi e inducessero, poi, nella nostra vita, un'occasione di ricostruzione cronologica di esperienze, emozioni?) deve comunicare la sottesa linea di una continuità nel tempo e nello spazio.

«*Le musée. Un laboratoire, un conservatoire, une école, un lieu de participation de notre temps. Une machine à collectionner, des tout temps. (...) Cultivant la synchronie dans la diachronie, ou la diachronie dans la synchronie*». Come lo stesso Georges-Henry Rivière esprime, la tendenza a collezionare e «quindi a godere esteticamente, intellettualmente e anche come semplice senso di possesso, di categorie di oggetti raccolti in insiemi significativi, è un'attitudine tipica dell'uomo, è un carattere

antropologico fondamentale. Non potrebbe, altrimenti, essere definita una “fruizione”».¹

Inoltre, se come affermava Lucien Febvre «il passato non si ricorda, si ricostruisce» partendo dalle domande del presente, il museo diventa quel luogo per eccellenza dove vivono le “storie” e diventano materia narrante.

Il MAR ha obbligatoriamente un percorso individuato che è al tempo stesso cronologico e tematico, ma è la sua diversa fruizione che fa emergere, a seconda della categoria di utenti, “storie” diverse pur permettendo una fluida lettura continua. Dagli scarti di quarzo cristallino, residui inutilizzati dai primi fabbricanti di frecce che abitavano la nostra valle 10.000 anni or sono alle simboliche raffigurazioni del Fiore della Vita scolpito sull'ambone della cattedrale di Aosta del VI secolo d.C., i reperti trasmettono con la loro intrinseca forza ciò che non possono fare le pagine di un libro, nonostante il museo possa anche, come nella bella metafora di Paul Valéry, essere inteso come «*machine à lire*».

La scuola ha “bisogno” del luogo museo; spazio della comprensione d'insieme il museo raccoglie, propone, suggerisce, meraviglia, risveglia, compensa.

Il filosofo contemporaneo James Hillman, controbattendo la posizione della psicologa americana Diane E. Eyer² sul legame primario madre-bambino in merito all'osservazione che «i bambini sono profondamente influenzati (...) Dalle speranze che scorgono nel mondo degli adulti», sostiene: «cucire addosso una qualche speranza ai bambini e al futuro è più facile per il mondo degli adulti che darsi esso stesso un orizzonte di speranza. Le popolazioni arcaiche e le comunità tribali offrivano ai loro bambini la stabilità, un illimitato arco di tempo di continuità. I cambiamenti ciclici, le migrazioni, il nomadismo non intaccavano le fondamenta. I miti rendevano vivibile la vita e la speranza non era una categoria dell'esistenza. La speranza entra nella storia quando (...) si appanna la fiducia nella continuità.»



1. - 2. I laboratori di ceramica: la manipolazione.
(M.C. Ronc)

Tra le molteplici e possibili definizioni di museo archeologico ci piace, perciò, ricordare in modo particolare quella in cui il museo è stato definito come il “luogo di una struttura dinamica” che si confronta con lo spazio, il tempo e la varietà della storia. Luogo che non dipende solo dal “numero” degli oggetti e dalle idee, ma anche da volontà politiche, da pressioni/limitazioni economiche e da indirizzi ideologici o culturali.

Il museo archeologico rappresenta il luogo della continuità, di una continuità costruita dal passato verso il futuro, con il ruolo simbolico di cornice di identità.

Il museo incontra la scuola, diventando strumento privilegiato dell'insegnamento della storia, in merito alla sua natura di contenitore e conservatore di reperti archeologici, materiali del tempo che, allo stesso titolo dei siti archeologici e dei monumenti, sono unica traccia concreta e visibile della storia.

Alla fine anni Novanta, comincia ad apparire nei programmi scolastici, sotto forma di raccomandazioni del Ministero dell'Istruzione, l'esigenza di inserire e utilizzare il patrimonio archeologico, alla ricerca di strumenti che rendano visibile la storia. I reperti archeologici possono diventare strumenti privilegiati che offrono, nel presente, delle porte per accedere ad altri mondi e che sono più semplici di altre, proprio perché stando qui, davanti a noi, possono rendere la storia meno estranea al nostro quotidiano. In questo modo la dimensione storia entra nel proprio vissuto, creando un legame tra presente e passato, che troppo spesso l'insegnamento scolastico non riesce a stabilire.

La visita al museo può quindi essere strumento per trasformare la storia in immagini. L'allestimento museografico e l'apparato didascalico diventano mezzi per rendere leggibili queste immagini e il necessario legame dell'oggetto al contesto, che ne permetta la comprensione di testimonianza del passato.

Il museo come contenitore/conservatore di testimonianze del tempo può svolgere tuttavia altre funzioni, rispondendo ai nuovi orientamenti dell'insegnamento: il museo può diventare vero e proprio laboratorio didattico di storia.

L'insegnamento della storia nella scuola moderna non si configura più semplicemente come trasmissione di informazione, ma come costruzione di conoscenze e attraverso questa costruzione, come creazione nell'allievo di competenze che al di fuori della nozione imparata formino attitudini e capacità dell'individuo, nell'intento di fare crescere l'allievo e la sua intelligenza. In questa ottica, la presentazione frontale del fatto storiografico deve essere associata a delle attività laboratoriali, cioè dei momenti di sperimentazione diretta, di operatività dell'allievo, in cui il fatto storico, il quadro di civiltà non è recepito passivamente ma è analizzato, smontato, confrontato e ricostruito, mettendo in opera in questo modo delle operazioni di tipo cognitivo, degli operatori mentali: osservare, classificare, selezionare, confrontare, produrre. L'insegnamento della storia acquista nuova importanza proprio perché la disciplina permette di esercitare e quindi di appropriarsi di queste operazioni cognitive che si tramutano in competenze dell'individuo.

Queste operazioni diventano possibili, ripercorrendo al contrario il processo di costruzione storiografico, predisponendo dei materiali didattici in grado di guidare gli allievi in una ricerca storica condotta autonomamente partendo dalle fonti, siano essi reperti archeologici, artistici, monumenti, documenti scritti od iconografici.

Secondo questa nuova prospettiva di insegnamento le potenzialità del patrimonio archeologico diventano evidenti, poiché questo fornisce un insieme di tracce del passato stratificate che possono divenire, se opportunamente interrogate, delle fonti.

È evidente che queste tracce, per divenire tali e per permettere un processo di costruzione della conoscenza storica, devono essere interrogate. Le modalità di tale interrogazione, parte delle competenze specifiche dell'archeologo, possono essere rese disponibili agli alunni attraverso un processo di mediazione didattica tra sapere esperto e sapere trasmissibile; si devono quindi predisporre dei supporti pedagogici (che possono essere i più vari dalle schede ai modellini tridimensionali) che guidino il processo di interrogazione delle fonti e le tappe successive della ricerca: analisi dei dati, confronto, produzione di ipotesi, verifica delle stesse.

Il museo deve diventare, oltre che luogo conservatore dei reperti, anche mediatore didattico del sapere esperto, mediante la predisposizione di materiale didattico capace di fornire gli strumenti per partire dal reperto e arrivare alla ricostruzione storica, attraverso un processo il più possibile autonomo di scoperta. Il museo inoltre, quale depositario primo delle fonti per la storia e protagonista per missione della mediazione, può fornire strumenti di comprensione anche per leggere il territorio, diventando guida e supporto per la sua conoscenza e la sua comprensione. È importante sottolineare come l'educazione al patrimonio diventi anche strumento privilegiato di tutela: si rispetta più facilmente quanto si capisce, si tutela quanto si ritiene proprio e ci si appropria dell'eredità del passato se si possiedono gli strumenti per leggerla e per capirla.

Nell'ottica della mediazione didattica, nell'anno 2005, il MAR ha proposto alle scuole un progetto didattico, “Sulle tracce di d'Andrade”, cui hanno aderito classi di scuole elementari, medie e superiori. La figura di d'Andrade e la sua attività di ricerca e tutela nei confronti di vari monumenti valdostani è stata punto di partenza per percorsi tematici e metodologici diversi, nei quali il MAR si è proposto alle scuole con ruolo duplice, come supporto per percorsi pensati autonomamente e portati avanti dalle scuole stesse e come ideatore, protagonista di altri percorsi, seguiti e svolti direttamente.



3. Lo scavo simulato alla Bramafan.
(M.C. Ronc)



4. Lo scavo diventa esperienza d'incontro con il passato. (M.C. Ronc)

Per fornire una documentazione alle scuole, supporto ad eventuali percorsi conoscitivi, sono state realizzate 12 schede didattiche relative ad argomenti diversi, il cui punto di partenza è stata la figura di d'Andrade. Allo stesso intento si riconducono le lezioni in classe sulla figura di d'Andrade, che sono state richieste da varie istituzioni scolastiche, ad introduzione dei percorsi tematici autonomamente concepiti.

Nel suo ruolo di ideatore di percorsi didattici, il MAR ha svolto presso varie istituzioni scolastiche un progetto articolato in unità tematiche diverse, basate però su una metodologia comune di intervento attivo dei partecipanti.

a) La scoperta della *Porta Principalis Dexter* nell'area di Bramafan che si deve alle ricerche di Alfredo d'Andrade è stata occasione per un laboratorio didattico sulla città romana di *Augusta Praetoria*, nella necessità di fornire un contesto alla scoperta di d'Andrade, funzionale a facilitarne la lettura storica. Il laboratorio ha previsto la ricostruzione della topografia della città antica mediante modelli tridimensionali dei suoi principali edifici e della cinta muraria; in quest'operazione gli alunni hanno lavorato autonomamente alla ricostruzione dell'impianto urbano, servendosi degli indizi che le visite alle vestigia monumentali di Aosta avevano fornito.

b) L'area di Bramafan costituisce nella realtà urbana di Aosta una sintesi complessa di vicende insediative e storiche stratificate nei secoli, lungo un arco cronologico assai ampio. Proprio la stratificazione delle emergenze monumentali rende la lettura dell'area piuttosto impegnativa ma al tempo stesso interessante, nell'ottica dell'utilizzo di un sito archeologico monumentale come fonte di ricostruzione storica, mediante un'attività laboratoriale. L'area è stata quindi osservata direttamente nell'ambito di percorsi sul territorio, con un'attenzione particolare alla lettura stratigrafica delle murature, alle tecniche costruttive. La comprensione delle strutture è stata poi facilitata dalla realizzazione di modelli tridimensionali in polistirolo espanso, copia della Porta romana e del castello di Bramafan, rappresentati nell'ipotetico aspetto di origine. Questo percorso didattico che ha condotto alla lettura e comprensione dell'area di Bramafan ha significato per le classi coinvolte una riappropriazione dell'area, che è diventata comprensibile e quindi patrimonio comune: il risultato si è reso evidente nell'evento *Guide*

per un giorno, organizzato nell'ambito della Settimana della Cultura, nel quale gli alunni hanno fatto da guide all'area monumentale.

c) L'intervento di Alfredo d'Andrade in molti castelli della regione è stato punto di partenza per un laboratorio didattico sul territorio in epoca medievale e quindi sul ruolo che il castello svolge nell'organizzazione di potere dell'epoca.

Il laboratorio si è svolto in due tappe, la prima relativa alla trasformazione del territorio tra età romana e Basso Medioevo, attraverso la ricostruzione degli insediamenti nelle varie fasi storiche, mediante modelli tridimensionali, la seconda riguardante la struttura del castello, le aree funzionali all'interno e le sue evoluzioni nel tempo.

d) Lo scavo archeologico condotto da Alfredo d'Andrade nell'area di Bramafan è stato occasione per l'organizzazione, nell'ambito della Settimana della Cultura, di un laboratorio di scavo stratigrafico simulato. Tale attività si è proposta l'intento di facilitare il processo di comprensione dei reperti archeologici come fonte della storia, con la simulazione dell'operazione di ricerca, documentazione e recupero che precede l'allestimento di un museo.

1) M.C. Ruggieri Tricoli, *L'idea di museo*, ed. Lybra, s. d., p. 9.

2) D.E. Eyer, *Mother-Infant Bonding: A Scientific Fiction*, Yale University Press, New Haven, 1992, pp. 2 e 99.

Abstract

The presence of an audience is necessary for a Museum to live and communicate, but "what kind" of audience? What should the Regional Archaeological Museum transmit and whom is it addressed to?

One possible answer comes from school and students, its main beneficiaries, because school "needs" a place like a museum; the museum, as global knowledge space, collects, suggests, prompts, astonishes, awakes, compensates. But the Museum, that contains and keeps archaeological finds, meeting the school, questions itself about instruments and communication methods and it enlarges its educational offer.

*Archeologa, collaboratrice esterna.