

# Inclusivo ed anche virtuale: è il Natural History Museum di Londra

ELIO GARZILLO

Unione Bolognese Naturalisti e Ministero della Cultura

*Quella del londinese Natural History Museum, con i suoi circa 80 milioni di esemplari conservati, è una storia esemplare. Il colossale edificio neoromanico di Cromwell Road appare ancora intriso dell'irrefrenabile passione vittoriana per il collezionismo, la catalogazione e lo studio del mondo naturale ed accoglie ogni anno – come afferma il suo Direttore Sir Michael Dixon – oltre cinque milioni di visitatori. Dietro vi appaiono un moderno dibattito amministrativo – specie dal “British Museum Act” del 1963 in poi – con soluzioni di gestione manageriale in continuo aggiornamento e, soprattutto, con l’attività di ricerca scientifica (oltre 350 scienziati lavorano sul posto) concepita come scelta forte e mirata. Tutto apparentemente perfetto dunque... eppure “qualcosa” può lasciare interdetti. Specie davanti all’entusiasmo attonito dei bambini frutto di precise strategie comunicative e alle molteplici vetrine ammiccanti preordinate a sollecitare ammirazione e stupore. E non solo a quelle.*

Con il pensiero si può andare ovunque. Perché è attrezzato per sviluppare l’attitudine a vivere in altri mondi, a superare barriere che sembrano insormontabili ma che l’immaginazione sa invece bene come scavalcare. È come un “cinema mentale”, il cinema mentale in cui finalmente si può volare liberi, il *Das Kopfkino* (testa + cinema) dei tedeschi. Ed è quello cui i visitatori, specie quelli più giovani, finiscono per attingere a piene mani varcando la soglia (gratuita!) del *Natural History Museum*, a Londra.

L’obiettivo del Museo è stato ed è infatti quello di offrire una narrazione completa, coerente ed efficace, cercando però senza esitazioni rifugio nell’ambiente digitale ed interattivo, in cui la divulgazione fosse una missione e non una semplice ancella della ricerca. Creando, attraverso sempre rinnovate strategie di comunicazione, spazi camaleontici ed anche vetrine ammiccanti.

È un’evoluzione pop con cui specie i visitato-

ri più anziani – di solito un po’ viziati e molto normalizzati – ancora non hanno fatto i conti fino in fondo. Davanti alla quale si arrestano, come bloccati da un incantesimo: interpretandola come un’illogica disarmonia, se non una chiara deformità. Perché i valori di base sembrano svalutati e si diffonde invece un politeismo dei valori, in cui nulla più funziona come punto di riferimento chiaro e definitivo. È la filosofia dell’irriducibile alterità dell’altro (del giovane, anzitutto) che fa capolino, con i caratteri di una divinità nascosta e temibile. Che ci sia stata una progressiva campagna di *rebranding*, cioè di rinnovamento d’immagine e di riferimenti, appare evidente anche semplicemente sfogliando in successione le numerose guide del Museo e le stesse Guide (turistiche e non) della città di Londra edite l’una dopo l’altra negli ultimi cinquanta/settant’anni. Un rinnovamento che ha fatto anche leva – sia pure con garbo – sulla curiosità e sulle mode del momento, dando vita a tante sca-

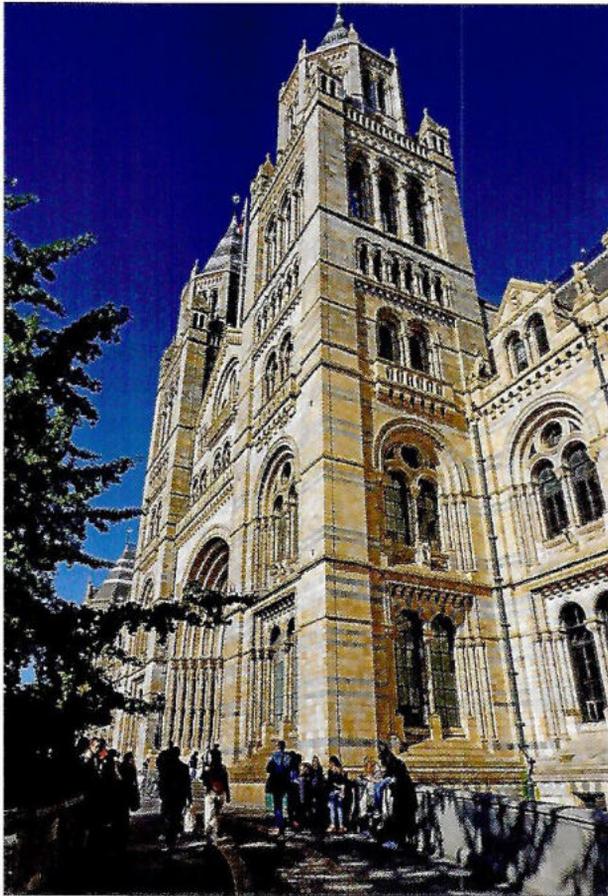


Fig. 1 – Cromwell Road. Ingresso al Natural History Museum.

tole ludiche dove far passare soprattutto “ore di svago e di leggero apprendimento” (come direbbe Giovanni Pinna), non senza però straordinari soprassalti di vitalità.

Procediamo con alcune prime impressioni, partendo dai dati più immediatamente visibili, visto che il museo agisce come medium e... comunica. Anzi: è proprio la sua strategia comunicativa con le necessarie chiavi interpretative – e alcune immagini mirabolanti che ne sono l'applicazione – che si propone al visitatore come esplicito “valore aggiunto”. Così il primo risultato vede le installazioni di “prima accoglienza” diventare cartoline, poi fondi del desktop, poi calamite e fondali per selfie. Un'involuzione pop con cui è difficile fare i conti fino in fondo e che trascina a sé soprattutto i più giovani e le numerose scolaresche sempre presenti. Ma si tratta davvero solo di un adattamento delle tecniche espositive e didattiche ai nuovi linguaggi?



Fig. 2 – La Hintze Hall con la *Balaenoptera musculus*.

Una cosa è certa: il Museo è articolato su quattro Zone (*Blue, Orange, Green, Red*) ma, per una sorta di selezione naturale, i numerosissimi visitatori -nientedimeno che oltre 13.000 al giorno- vanno metodicamente ad affollare aree distinte e marcatamente riconoscibili trascurandone altre. Entrando da Cromwell Road (Fig. 1), nella *Hintze Hall*, si è subito sotto uno scheletro di *Balaenoptera musculus*, una femmina di “balenottera azzurra” (Fig. 2) che ha ricevuto il beneaugurante soprannome di *Hope*. Sono 25 (studiatissimi) metri lineari di ossa di recente rimontati -provengono infatti dalla vicina *Blue Zone*- in una coreografica posizione di tuffo, simbolo di una specie a rischio di estinzione e, dal 1966, protetta, a seguito di un'apposita decisione della Commissione Internazionale per la caccia alle balene. Le coloriture e la scenografica illuminazione, in mostra, sono marcatamente – guarda un po' - “azzurre”... ma è forse un caso da manuale di *trash sublime*? E proprio sotto lo sguardo un po' accigliato di un marmoreo, e comodamente seduto in poltrona, Charles Darwin?

Ma le zone di maggiore attrattività, per i ragazzi e non solo, sono quelle dedicate ai dinosauri. Che sono obiettivamente pervasive ed invasive, nel loro avvicinarsi ai *claim pubblicitari* e nel loro occupare vaste aree della *Blue Zone* e di quelle limitrofe, dove tutto vuole essere spettacolo ed emozione. Le “ricostruzioni”, sconosciute nelle guide di inizi Novecento, compaiono già numerose in quelle degli anni Cinquanta, sia pure sotto la pudica denomina-



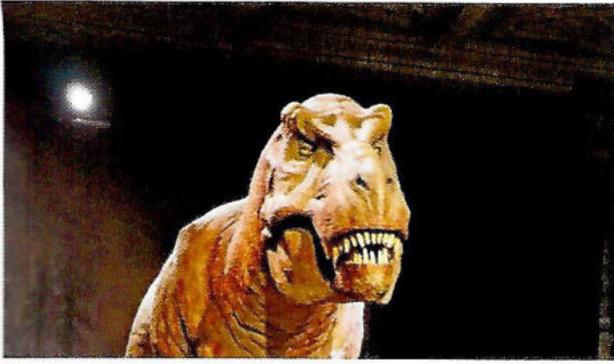


Fig. 3 – Il *Tyrannosaurus rex* realizzato con tecnologia animatronica.

zione di *Restoration*. Oggi la star del Museo è il ruggente *Tyrannosaurus rex* (Fig. 3) realizzato in tecnologia *animatronica*, quella che utilizza componenti elettronici e robotici per conferire ai modelli autonomia di movimento: simile, per intenderci, a quella utilizzata per “altre forme” moderne di spettacolo, cinematografiche e non. Ma ci sono anche antichi fossili di dinosauro, lo *Stegosaurus stenops*, il fossile più intatto del suo genere mai ritrovato, il *Veliciraptor* e tanti scheletri impressionanti, uova fossili, manichini automatizzati e video. Nella *Mammals Gallery*, un’infinità di modelli, a cominciare dalla riproduzione di una balenottera azzurra a grandezza naturale (Fig. 4), lascia stupefatti e confusi visto il loro numero. Tutto poi si stempera e si conferma nell’affollato *Tyrannosaurus Rex Grill*, “Family Restaurant in Green Zone” (Fig. 5), con i relativi apprezzatissimi menù tematici *for kids*, resi anch’essi *official merchandising*.



Fig. 4 – *Mammals Gallery*.



Fig. 5 – *Tyrannosaurus Rex grill*.

A pochi metri (e gradini) di distanza, le belle *Galleries of fossil mammals and birds* (con altre), conservate nel loro storico scientifico assetto nelle vetrine tematiche in legno di mogano (Fig. 6) illuminate dalle bifore ottocentesche progettate dall’architetto Alfred Waterhouse, sono pressoché deserte. È evidente: le tecniche espositive e didattiche poco adattate (o non adattate affatto) ai nuovi linguaggi sensibilizzano poco il pubblico dei nostri giorni. Quanto meno il pubblico non specialistico. In direzione opposta, una successione numerosa di ambienti, dedicati in buona misura ai più giovani, svolge un ruolo preminente di didattica-comunicazione, con un carattere marcatamente interattivo (Fig. 7). Immagini accattivanti si integrano con indicazioni-invito scritte: *pull the lever, controlling your actions, how do you move?, what are we made of?, staying alive...* e ciascuna “risposta” dà il via ad una successione di possibili azioni con approfondimenti crescenti e “premiotto” finale per i più bravi.

Venti anni fa, con un’operazione in due tappe e decisivo progetto dello studio danese C.F.Moller Architects, è stato creato, sul lato occidentale del complesso – e demolendo integralmente un grande corpo di fabbrica preesistente (Fig. 10) – il *Darwin Centre*. È un modernissimo laboratorio e deposito per la conservazione di reperti di entomologia, di zoologia e di esemplari del mondo vegetale (complessivamente, più di 50 milioni di esemplari). Il suo centro è una sorta di bozzolo lungo 65 metri e alto otto piani dove lavorano gli scien-





Fig. 6 – Galleries of fossil.

ziati: gli ultimi piani illustrano il lavoro di ricerca del museo, con vetrate che consentono di osservare i ricercatori all'opera. Si sale con un ascensore panoramico e si scende lentamente percorrendo una rampa pedonale (Fig. 14): sono molti e intriganti gli esemplari mostrati, anche con il supporto di contributi multimediali ed *exhibit interattivi*, al fine di raccontare la complessità della vita sul nostro pianeta. I livelli più bassi del *cocoon* (bozzolo) sono occupati da spazi per l'apprendimento e il workshop, che propongono l'alternanza fra proiezioni di filmati e veri esemplari di animali e piante. La *Spirit Collection* contiene 22 milioni di esemplari animali conservati in vasi di vetro, alcuni molto grandi ed anche gli *specimen*, i "sacri" campioni raccolti da Darwin durante il viaggio verso le Galàpagos. Una ulteriore nota attrattiva è rappresentata dal calamaro gigante (8,62 metri di lunghezza), chiamato affettuosamente *Archie*, catturato nel 2004 nelle acque delle isole Falkland e che sembra corrispondere con precisione alla descrizione che ne fa Jules Verne in "Ventimila leghe sotto i Mari". Architettonicamente, siamo di fronte a un con-

tenitore rigido in acciaio e vetro, del tutto dissonante rispetto al contesto, che contiene al proprio interno, staccato, l'enorme bianco bozzolo tondeggiante del *Darwin Centre* (Fig. 11). Potremmo definirlo un esempio del *codice dei limiti*, quello che risente dell'emozione che provoca il passaggio - anche in architettura - da un secolo all'altro: con lo spinto tecnologismo, la trasparenza dell'involucro, il neoespressionismo quasi zoomorfo della forma interna (Fig. 12), l'inserimento nel costruito, l'apparente semplicità geometrica dietro la quale si nasconde invece una notevole complessità costruttiva. Il tutto, naturalmente, con un ridotto interesse, e rispetto, per l'architettura di Waterhouse, che comunque le si affianca sul *Wildlife Garden*. I visitatori vi percorrono una lunga rampa in pendenza - a base curvilinea (Fig. 14) - attrezzata con postazioni di alta tecnologia, che ricorda in qualche modo il wrightiano *Guggenheim Museum* di New York, ed hanno la visione continua, rassicurante e un po' voyeuristica (Fig. 13), degli scienziati al lavoro dietro vetrine sempre illuminate. Gli spazi espositivi e gli spazi di studio e ricerca scientifica diventano,



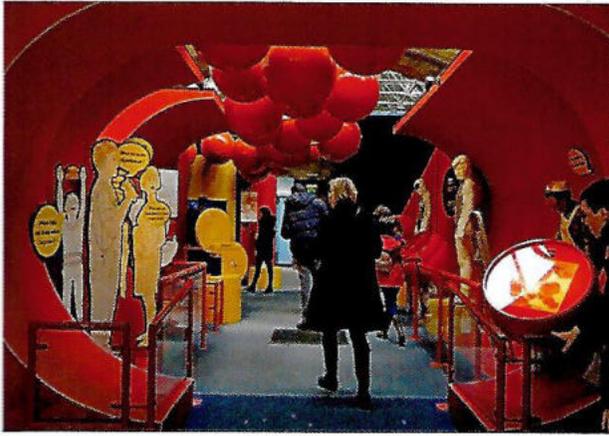


Fig. 7 – Didattica interattiva.

però, così quasi un tutt'uno, ma il rapporto fra pubblico e scienziati resta di fatto ordinariamente negato.

In tutto il Museo, un argomento che può sembrare non sempre esplicitato, al di là delle emozioni, è quello del *vero* e del *falso* (meglio: del riprodotto, del ricostruito). Già l'ingresso al museo era – fino a pochi anni fa – accompagnato enfaticamente da un calco, quello dello scheletro di *Diplodocus carnegii* (soprannominato *Dippy*): una copia – un “falso” – che è stata quindi a lungo la rappresentazione iconica, il simbolo del museo (come peraltro di altri importanti musei europei).

Per chiarezza verso i non addetti ai lavori (cioè la maggioranza dei visitatori) il riferimento al vero e al falso va forse indicato con maggiore evidenza. Anche perché moltissimi reperti originali esposti hanno ricevuto un trattamento protettivo che li ha resi lucidi e, come tali,

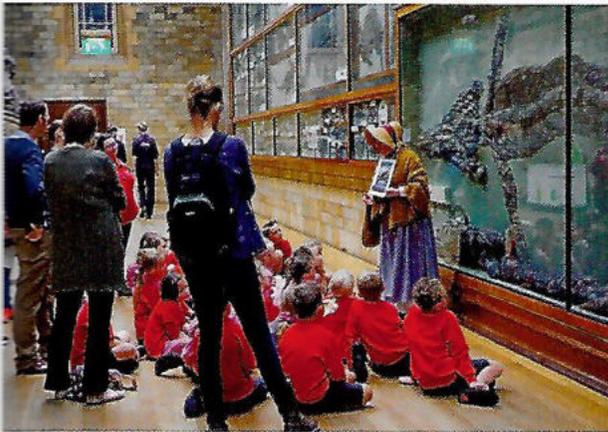


Fig. 8 – Didattica frontale.

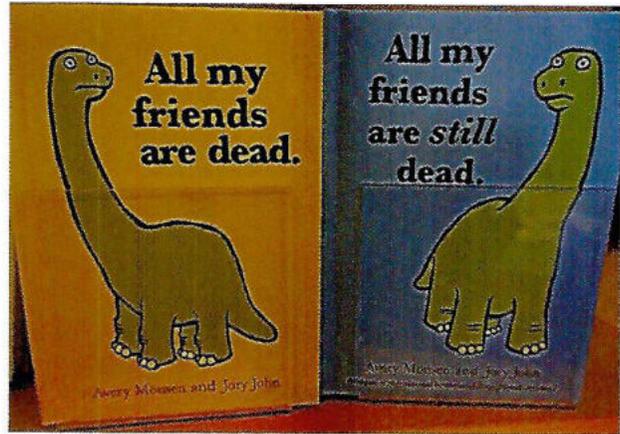


Fig. 9 – Dal bookshop.

confondibili, dall'osservatore non intenditore, con copie.

In una sala della *Red Zone* sulla *Human Evolution*, è mostrata con enfasi parte dello scheletro di un esemplare femmina di *Australopithecus afarensis*, di circa 3,2 milioni di anni, uno dei più importanti fossili mai scoperti (Fig. 15). È *Lucy*, il cui nome fu ispirato da una canzone dei Beatles (ricordate *Lucy in the Sky with Diamonds?*), ed è uno dei simboli del Museo: tutto lascerebbe pensare quindi che il visitatore sia davanti a resti fossili originali, mentre solo un osservatore molto attento arriva a leggere alla fine, in caratteri piccoli, *Cast. Original in National Museum of Ethiopia*, riclassificando così, fra sé e sé, quello che aveva osservato fino a quel momento.

Nella *Red Zone* è presente, assorbito nel 1986 dall'adiacente Museo Geologico del *British Geological Survey*, un vasto insieme di *Treasu-*



Fig. 10 – Il Darwin Centre. Esterno.





Fig. 11 – Fra involucro e Cocoon.

*res of the Earth*. E, negli ultimi anni del secolo passato, una riprogettazione integrale del suo ingresso studiata da Neal Potter si è preoccupata di superare – riuscendoci – la riluttanza dei visitatori a raggiungere le gallerie superiori, “attraendoli” con un modello della Terra dai colori di grande richiamo (Fig. 16) e formato da piastre disposte lungo una scala mobile. Questa zona esplora le forze da cui è plasmato il nostro pianeta (tettonica a zolle, acqua, cambiamenti climatici) ed ha il suo punto di massima attrattività nella “macchina per terremoti” ideata da James Gardner, un simula-



Fig. 13 – Il Darwin Centre. Scienziati in vetrina.

tore che ricrea il sisma di Kobe (Giappone) del 1995 in un negozio di alimentari. Il pavimento trema sotto i piedi dei visitatori (Fig. 17) e dalle pareti crollano i prodotti in mostra... è il terremoto dal vivo, una rappresentazione scenografica a metà fra la scienza e lo show. Tutto è molto coinvolgente, anche se – una volta tanto – l’installazione appare un po’ “datata”, come effettivamente è. Da allora infatti, negli ultimi vent’anni, le attrazioni turistiche e culturali all’insegna dell’*infotainment*, dell’informazione + intrattenimento, con i relativi centri multimediali e immersivi, si sono moltiplicati

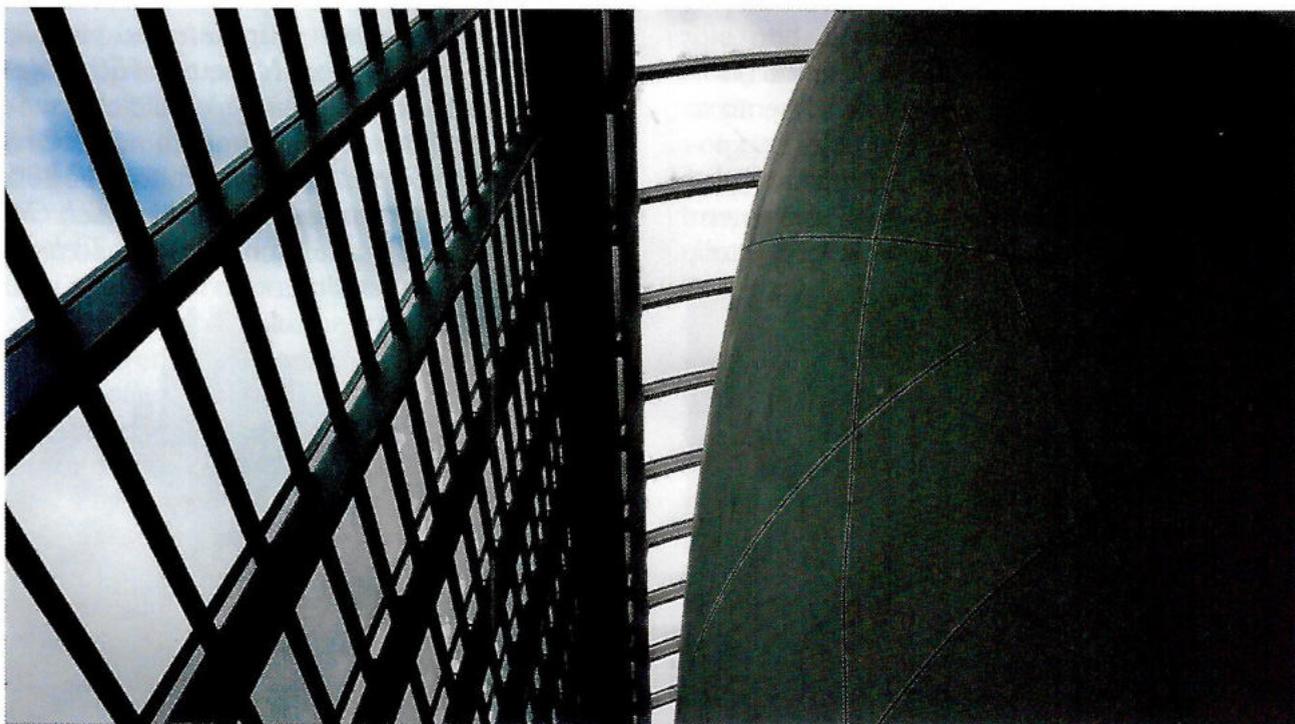


Fig. 12 – Cocoon. Verso la cima del “bozzolo”.



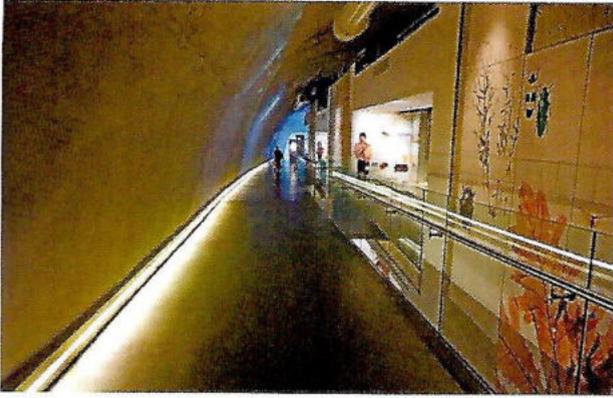


Fig. 14 – Interno del Cocoon.

e le tecnologie consentono ai visitatori di rivivere fino in fondo le emozioni ed anche le paure dei grandi terremoti: ricostruzioni storiche quindi, arricchite con gli effetti speciali in 4D, come nel recentissimo *Earthquake Lisbon Center*, che fa rivivere, quasi in un concreto viaggio a ritroso nel tempo, la tragedia sismica del 1° novembre 1755.

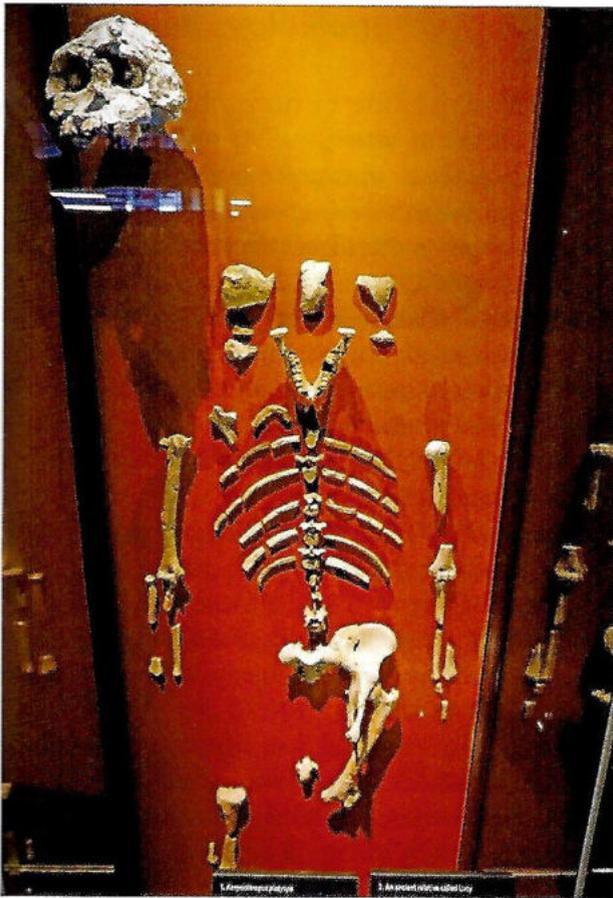


Fig. 15 – Lucy, l'australopiteco più famoso del mondo.

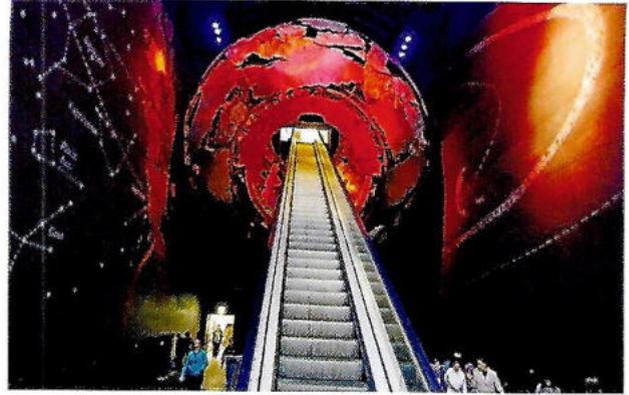


Fig. 16 – Verso la Red Zone.

Dal 1995, il Museo, nella sua veste di paradiso per botanici esploratori e geologi in erba, ha – davanti al cortile del Darwin Centre, accanto al *West Lawn* – un “accessorio” che è un vero frammento di campagna inglese trapiantato nel cuore di Londra, il *Wildlife Garden* (il “giardino selvaggio”, Fig. 18). È una sorta di mostra vivente della campagna organizzata dal Museo ed è stata progettata per illustrare una gamma di habitat semi-naturali britannici, compresi prati, terreni calcarei, stagni, boschi, siepi e brughiere. È anche il “giardino della fauna selvatica” perché ospita una fauna di oltre tremila specie: infatti diversi habitat vi sono stati creati proprio per attirare una varietà di animali selvatici nell'ambiente urbano. È un'oasi urbana monitorata dagli scienziati del Museo, studiata dai gruppi scolastici e mantenuta da gruppi di volontari. Con il *Wildlife Garden*, il Museo appare modernamente conscio che la sua attività debba estendersi anche fuori dall'edificio che lo



Fig. 17 – Simulatore di terremoto.



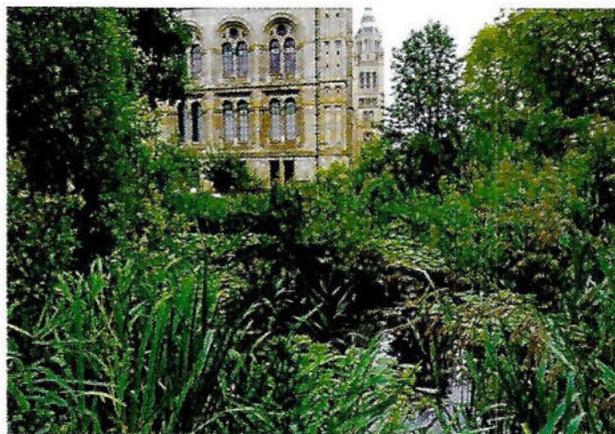


Fig. 18 – Il Wildlife Garden.

ospita, verso il territorio e la comunità. Ed è un momento, importante, di avvio sostanziale di un suo nuovo ruolo: quello di presidio territoriale di tutela attiva. Estendendo così le proprie responsabilità dalle collezioni all'ambiente e divenendo di conseguenza centro di protezione e di interpretazione del territorio. Il Museo, secondo la più recente definizione dell'ICOM (International Council of Museums, Praga 2022), è anzitutto *un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone... offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze.* Il *Natural History Museum*, con la sua costellazione di pensieri, di idee-guida e di azioni, corrisponde perfettamente a tutto questo. Anche nella sua tendenza a proiettarsi verso il futuro, verso i giovani: anzi, verso *i più giovani*. L'importante attività didattica rivolta al mondo della scuola ha però contribuito a formare, nell'immaginario collettivo, l'idea che questo – come gli altri musei di storia naturale – siano luoghi per giovanissimi e poco utili agli adulti, viste le strategie adottate (e ribadite) per una profonda semplificazione. In realtà, il NHM è “a cavallo” fra *luci della ribalta* e *cultura della bigliettazione* (anche se senza oneri apparenti per i visitatori) e fruizione scientifica. La difficoltà sta tutta nella ricerca di forme di espressione che permettano di rendere pienamente comprensibile quanto si vuole mostrare senza far ricorso a troppe semplificazioni (si va verso piccole e grandi Disneyland?) e/o “moderne”

tecnologie. Paradossalmente, anzi, sono proprio queste ultime ad invecchiare. E non è solo – a Londra – la “macchina per terremoti”, ma sono anche le ricostruzioni e i ruggenti *Tyrannosaurus* ecc. che, di fronte ai nuovi modelli in grafica 3d, animazioni e realtà aumentata – gli stessi che alimentano i modelli per le *fiction* – appaiono un po' polverosi e datati, visto che le nuove tecnologie non fanno che alzare in velocità l'asticella di queste produzioni. Sono insomma le semplificazioni ed i loro supporti tecnologici ad invecchiare: e questo offre il destro per una riflessione “multisensoriale” sulla fragilità del presente.

Resta – molto positivamente – il collegamento identitario col territorio, quello del *Wildlife Garden* collocato in aderenza al Museo, ma soprattutto nel cuore del tessuto urbano. Resta che il visitatore (e forse anche il nostro lettore) esce, alla fine, un po' stremato da una visita non facilmente dimenticabile ad una struttura fortemente scientifica ma caratterizzata anche da un moderno – a volte eccessivo – ricercato *edonismo neolaico*.

## Lecture

- AA.VV., *A guide to the fossil mammals and birds in the department of Geology and Palaeontology in the British Museum (Natural History)*, William Clowes & Sons, London 1904.
- BRITISH MUSEUM (NATURAL HISTORY), *A short Guide to the Exhibition Galleries*, Jarvis, Porter Ltd, Leeds, 1963.
- CLAIR J., *La crisi dei musei. La globalizzazione della cultura*, Skira, Milano, 2008.
- DIXON M. e AA.VV., *Natural History Museum*, Belmont Press, London, 2018.
- ICOM INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS, <<http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>> Praga, 2022.
- PILGRIM G.E., *Catalogue of the Pontian Carnivora of Europe in Department of Geology*, William Clowes & Sons, London, 1931.
- PINNA G., *I musei di storia naturale*, Jaca Book Arte, Milano, 2022.
- VATTIMO G., *Essere e dintorni*, La Nave di Teseo, Milano, 2018.

Foto dell'Autore

Contatto Autore: [eliogarzilla@yahoo.it](mailto:eliogarzilla@yahoo.it)