

Voci dal Pleistocene

Titillium Web, 11pt. Interlinea 1.5

Episodio 6

Tutte le voci.

(1 tabulazione)

[Sigla musicale d'apertura: arpeggio di chitarra acustica ritmata e invariata per la durata della presentazione; volume medio e stabile mantenuto in sottofondo per permettere la sovrapposizione alle voci senza coprirle. Riconoscibile un barrito di elefante a metà della sigla]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Nella periferia di Roma c'è un luogo che racconta il tempo profondo.

Una storia di acqua, di sabbie, di argilla, di tufi, ossa, pietre e strati di memoria.

[Augusto Palombini]: Il Museo di Casal de' Pazzi, il suo elefante e la sua comunità.

[Elisa Dalla Longa]: Io sono Elisa Dalla Longa.

[Augusto Palombini]: E io sono Augusto Palombini.

Siamo archeologi e ci piace raccontare le storie nascoste che legano il passato, anche quello più lontano, alla vita dei nostri giorni.

[Elisa Dalla Longa]: E questo è "Voci dal Pleistocene".

(1 tabulazione)

[La musica cresce nettamente di volume diventando forte e protagonista, arricchendosi di percussioni etniche e note di flauto prima di concludersi con un brusco colpo d'aria]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Episodio 6: Tutte le voci.

(1 tabulazione)

[Vocio di studenti in gita e sottofondo vivace di visitatori]

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: Rebibbia, Casal de' Pazzi, periferia nord-est di Roma, 2026.

In museo stamattina ci sono decine di ragazzi e ragazze.

Maggio è il mese delle gite, delle visite guidate, dei pranzi al sacco e dei “Ricordati il berretto!” urlati prima di uscire di casa.

Voci che si zittiscono, attente, quando ascoltano la guida.

(1 tabulazione)

[Continua il vocio di studenti in gita. La voce della guida prima nitida e chiara, sfuma in lontananza sul finire della frase]

[Viola]: Benvenuti e benvenute.

Io sono Viola, una volontaria del servizio civile e sono qui per accompagnarvi in una visita al Museo di Casal de' Pazzi.

Siamo nel Pleistocene, un'epoca molto lunga che inizia 2,6 milioni di anni fa e finisce 12.000 anni fa ed è l'epoca delle ere glaciali, quindi periodi freddi, periodi caldi... 200.000 anni fa...

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: In un museo così, più che assistere a una lezione, sembra di assistere a uno spettacolo certe volte.

Sì.

E in fondo si tratta sempre di raccontare.

Anche se i contenuti sono temi scientifici, anche se si spiegano argomenti complessi, il racconto è importante.

Narrare è importante.

(1 tabulazione)

[Suono di fuoco crepitante e vento in sottofondo]

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: Per comunicare, per farsi ascoltare, per far capire le cose.

Fin dalle prime specie umane che probabilmente già centinaia di migliaia di anni fa si raccoglievano attorno al fuoco per condividere chissà quali racconti, chissà con che linguaggio.

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Un po' quello che fanno le guide e i volontari, come Viola, Silvia e Alexia.

Ciascuno a suo modo, con le sue competenze e il suo approccio.

(1 tabulazione)

[Silvia]: Io non sono archeologa, ho studiato in Accademia, quindi mi sono dovuta riadattare a un contesto nuovo, a studiare anche delle materie nuove, anche per fare le visite guidate e anche a trovare delle attività che fossero adatte anche a un pubblico più piccolo.

(1 tabulazione)

[Alexia]: Il mio tentativo è quello di veicolare il messaggio cercando di ricostruire delle immagini mentali nel visitatore.

Quindi cerco di raccontare, insomma, il museo, mi piace molto raccontare il museo nella parte, specialmente la parte interna, perché è ricca di, oltre che immagini, anche strumenti che ci permettono di rendere la visita anche interattiva.

(1 tabulazione)

[Tappeto sonoro che rappresentano suoni multimediali tipici degli effetti multimediali]

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: In un museo così il racconto è centrale.

Non vive solo nelle parole delle guide.

Vive nei laboratori esperienziali, vive sui pannelli illustrativi che assieme alle parole scritte sono ricchi di immagini comprensibili anche ai più piccoli.

Vive sulla parete con un video a tutto schermo, e vive in giochi di luce che illuminano il deposito sotto i nostri piedi.

Vive nei videogiochi a schermo dove ragazzi e ragazze possono studiare archeologia divertendosi.

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: E qui vive anche nei gesti.

Perché in un museo così non ci si è dimenticati delle persone ipovedenti e ipoudenti.

Accanto alla voce, nel grande video che scorre sopra il deposito, due interpreti LIS raccontano la storia di Casal de' Pazzi con la lingua dei segni.

A lato del giardino pleistocenico, degli speciali pannelli tattili, dove forme e colori sono rappresentati tramite superfici toccabili e riconoscibili con i polpastrelli, permettono a chi ha difficoltà visive di seguire il racconto.

Ne abbiamo parlato con la responsabile del museo, Letizia Silvestri.

(1 tabulazione)

[Breve e veloce colpo d'aria fino alla dissolvenza.]

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: Letizia Silvestri, tu sei l'attuale responsabile del Museo di Casal de' Pazzi.

Ti chiediamo: cos'è per te in un museo il concetto di accessibilità?

[Letizia Silvestri]: Io devo dire che sono arrivata in questo museo e qui già la parola chiave era accessibilità, quindi io ho raccolto un'eredità preziosissima che fin da subito mi ha arricchito enormemente, ho scoperto un mondo nuovo.

Sempre ho avuto questa impressione che i musei, i luoghi della cultura dovessero essere aperti a tutti, ma vedere proprio in azione questo museo che ne faceva la propria bandiera e che è nato grazie a questa bandiera...

Se vive e se è così vivace, è solo ed esclusivamente grazie alla sua accessibilità.

Ed è, si tratta di un rapporto osmotico, simbiotico, osmotico e reciproco con tutti coloro che vivono il museo.

Quindi, ho capito, grazie a tutti coloro che mi hanno mostrato questa strada — e non parlo solo dei precedenti curatori, ma, dato che la nostra parola d'ordine è "mai per noi senza di noi", grazie proprio a chi poi fruisce il museo —, ho imparato che l'unico... l'unica scelta possibile è l'accessibilità, l'unico modo per vivere la cultura è questo: è metterla a disposizione di tutte e tutti. Altrimenti non stiamo facendo bene il nostro lavoro. Altrimenti a che serve? Perché i luoghi della cultura sono luoghi di socialità, di società, di civiltà. E noi siamo un museo civico. Allora dov'è questo senso civico se non nel non impedire che ci siano delle persone che non possano fruire dei contenuti di questo museo, di questo luogo, no?

[Elisa Dalla Longa]: Come cambia il tuo modo di esporre, di ragionare, da responsabile di museo quando tieni a mente questi concetti?

[Letizia Silvestri]: Quando l'accessibilità diventa una *forma mentis* — cosa che dovrebbe essere — cambia tutto secondo me.

Perché invece di pensare che si deve aggiungere qualcosa per coinvolgere qualcuno in più, è proprio l'inverso: si pensa a non sottrarre qualcosa a qualcuno.

E quindi è proprio un approccio completamente diverso.

Per altro, mettersi in quest'ottica fa sì che poi ti rendi conto che ogni accorgimento pensato per una certa fascia di utenti — che è il termine più freddo e assolutamente inopportuno che esista — in realtà è utile a tutti gli altri.

Quindi pensare in un'ottica universale, per quanto poi ognuno abbia le proprie specificità, ti cambia completamente il modo di vivere il senso del tuo lavoro e di quello che tu vuoi riuscire a trasmettere agli altri.

(1 tabulazione)

[Musica di sottofondo e brusio d'ambiente]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: La lista di cose che Casal de' Pazzi è per Rebibbia e per Roma non è ancora finita.

Casal de' Pazzi è arte.

Al suo esterno, alcuni murali.

Il primo è opera dell'artista Vincenzo Montini ed è stato realizzato dalla cooperativa A.P.E., che reintegra ex detenuti ed ex detenute nella società attraverso il lavoro.

Nel quartiere vi sono anche varie altre associazioni culturali attive nel sociale e che collaborano con il museo.

(1 tabulazione)

[Marta Di Berti]: Sono Marta Di Berti, sono una delle fondatrici dell'associazione culturale Quattro Sassi, nata nel 2015 con l'obiettivo di valorizzare e rendere fruibili tutti i luoghi della cultura periferici della città di Roma.

Siamo nate nello stesso anno in cui è stato inaugurato ufficialmente il Museo di Casal de' Pazzi e grazie appunto alla collaborazione con questo museo e con la dottoressa Patrizia Gioia abbiamo potuto realizzare diverse attività per portare, per far venire persone e scuole e anche altre associazioni, organizzando diciamo più che altro eventi culturali a cui abbiamo partecipato: Invasioni Digitali, alle GEP (Giornate Europee del Patrimonio), quindi tutti eventi corredati sia dalla visita guidata ma anche da laboratori didattici in modo da coinvolgere tutti i partecipanti, da 0 a 100 anni.

(1 tabulazione)

[Sottofondo con vocio di studenti in gita, visitatori del museo]

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: Eh sì!

Casal de' Pazzi è comunità.

Scuole, biblioteche, associazioni, cooperative del quartiere di Rebibbia si sono prese cura del museo nel corso del tempo e oggi continuano a farlo.

(1 tabulazione)

[Transizione sonora creata con suoni elettronici]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Queste esperienze fanno prima di tutto del museo un luogo vivo.

Il contrario di quello che si sente sempre dire, no?

Che i musei sono chiusi, vecchi, polverosi.

E poi c'è una seconda cosa importantissima che succede quando un museo si apre in questo modo alla sua comunità: che la comunità può percepire il patrimonio, cioè può conoscerlo e poi sentirlo suo. Come vuole, con i suoi occhi, con i suoi schemi mentali, con le sue idee, come vuole intenderlo.

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: In luoghi così il patrimonio assume veri significati per le persone.

Non è più una scatola piena di cose lette nei libri, è qualcosa che viene vissuto.

E solo quando qualcosa l'hai vissuto, l'hai sentito, solo quando ne hai percepito il valore per un aspetto che a te importa, solo allora ti viene voglia che non si perda, ti viene voglia di averne cura, ti viene voglia di passare questi significati alle prossime generazioni.

Ti viene voglia di raccontarlo.

(1 tabulazione)

[\[Voci ambinetali di bambini all'interno del museo\]](#)

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Augusto, eccome se lo vivono il passato le persone in museo!

Un'altra cosa che succede infatti è che mentre gli studiosi dibattono sulle questioni paleontologiche a Casal de' Pazzi, le giovani generazioni hanno le idee molto chiare.

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Di chi è questo cranio?

[Bambina]: Dell'uomo di Neanderthal.

[Elisa Dalla Longa]: E come si fa a capire che è dell'uomo di Neanderthal?

[Bambina]: Perché ha la testa ovale.

[Elisa Dalla Longa]: E poi?

[Bambina]: La fronte...

[Elisa Dalla Longa]: La fronte cosa?

[Bambina]: La fronte diversa.

[Elisa Dalla Longa]: Come è fatta quella dell'uomo di Neanderthal?

Bambina: Non ce l'ha!

[Elisa Dalla Longa]: Fammi vedere!

[Bambina]: Guarda.

[Elisa Dalla Longa]: È vero!

(1 tabulazione)

[Breve e veloce colpo d'aria fino alla dissolvenza]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: In un museo così le generazioni si incontrano.

[Augusto Palombini]: E adesso?

Una storia così non finisce.

Oggi il Museo di Casal de' Pazzi ha tantissime nuove idee in cantiere.

Ha compiuto 10 anni nel 2025.

[Elisa Dalla Longa]: Cioè, se contiamo tutto per bene, ha compiuto 200.025 anni nel 2025!

Ed è un museo che vive e che cambia.

La squadra che se ne occupa vuole lavorare per inserire elementi tecnologici che possano essere sempre più inclusivi, per portare avanti nuovi progetti.

(1 tabulazione)

[Augusto Palombini]: Ce ne parla di nuovo Letizia Silvestri, la responsabile del museo.

[Elisa Dalla Longa]: Letizia, ma tu come lo vedi il futuro di Casal de' Pazzi?

[Letizia Silvestri]: Il Museo di Casal de' Pazzi è sempre un luogo in divenire, quindi noi pensiamo sempre al futuro, non stiamo mai fermi.

Sicuramente negli ultimi anni ci sono state tante novità molto belle, ma le sfide sono ancora tantissime.

Una di queste è riuscire a diventare un punto di riferimento sempre più centrale non solo per l'aspetto scientifico, mero aspetto scientifico di questo luogo della cultura, e neanche solamente per la sua scelta di accessibilità, ma per i valori che noi cerchiamo di trasmettere.

Valori inclusivi senz'altro, quindi rientrano comunque nell'obiettivo dell'accessibilità.

Valori che veramente a partire dalla preistoria possono attraversare millenni e arrivare fino ad oggi: valori di integrazione, solidarietà, cura.

Quindi se questo museo potesse diventare, come noi stiamo cercando di fare, un punto di riferimento per una interiorizzazione profonda di questo senso di umanità positiva, in opposizione a quella che spesso viene dipinta come ancestralmente negativa, no?

E inevitabilmente negativa, sarebbe un grandissimo risultato.

Poi un altro aspetto molto molto importante è diventare sempre di più un tutt'uno con la comunità di Rebibbia, perché è vero che abbiamo sempre fatto un grande lavoro, così come i comitati e le associazioni di questo quartiere lo hanno fatto con noi — e grazie a loro che noi viviamo ed esistiamo —, le scuole, eccetera eccetera, però ci sono tante persone del quartiere che non riusciamo ancora a raggiungere e che invece crediamo che possano beneficiare da un rapporto con noi, così come noi potremmo beneficiare moltissimo dal rapporto con loro.

Quindi questo è un altro obiettivo e ci vuole tanto impegno.

E chissà se con il lavoro che stiamo facendo adesso, anche nell'ambito di questo progetto di accessibilità, non si possa riuscire anche ad avvicinarci un po' di più a questo obiettivo.

[Elisa Dalla Longa]: E un tuo sogno nel cassetto?

[Letizia Silvestri]: L'ultimo aspetto molto importante è che questo museo, che già secondo me fa grandi cose, è un luogo però molto piccolo, quindi ha delle difficoltà di accoglienza anche solo relative alla mancanza di spazi.

E un nostro sogno è invece riuscire ad acquisire nuovi spazi sempre qui sul territorio nel quartiere affinché questo museo non sia più solamente un museo, ma anche una sorta di polo di ricerca continua con giovani ricercatori, con associazioni, con comitati per lavorare sia sul fronte

dell'incremento delle conoscenze sulla preistoria della Bassa Valle dell'Aniene e su tutto ciò che riguarda il Neanderthal e comunque la preistoria di Casal de' Pazzi e dintorni, ma anche appunto sui valori di cui parlavo poco fa e sull'accessibilità e l'inclusione nei luoghi della cultura.

(1 tabulazione)

[Sigla musicale come in apertura con arpeggio di chitarra acustica ritmata e invariata per la durata delle battute finali e dei crediti di produzione; volume medio e stabile mantenuto in sottofondo per permettere la sovrapposizione alle voci senza coprirle]

(1 tabulazione)

[Elisa Dalla Longa]: Sai, alla fine di tutto questo, cosa penso della storia e dei reperti archeologici e dei reperti fossili e dei depositi pleistocenici eccetera eccetera eccetera?

[Augusto Palombini]: Che cosa?

[Elisa Dalla Longa]: Penso che se poi non li racconti, che se noi che li studiamo non li raccontiamo...

[Augusto Palombini]: Eh, se noi non li raccontiamo?

[Elisa Dalla Longa]: Se noi non li raccontiamo, li perdiamo.

Anche se il tempo ce li ha conservati per migliaia di anni, basta il nostro silenzio per farli scomparire.

[Augusto Palombini]: Beh, per fortuna allora abbiamo fatto un podcast, dai!

[Elisa Dalla Longa]: Eh sì, per fortuna! Dai.

(1 tabulazione)

Crediti e Informazioni del Progetto

(1 tabulazione)

Questo podcast è stato prodotto nell'ambito del progetto "Museo di Casal de' Pazzi accessibile", finanziato dall'Unione Europea e promosso dal Ministero della Cultura nell'ambito di NextGenerationEU / PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza - M1C3).

Scritto e diretto da Elisa Dalla Longa e Augusto Palombini con **coordinamento** di Alfonsina Pagano,
affidenti all'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del Consiglio Nazionale delle Ricerche - CNR

Produzione esecutiva a cura di Forma Ludica

Consulenza scientifica: Patrizia Gioia, Carlo Rosa, Letizia Silvestri e Gian Lluca Zanzi

Sound Design: A cura di Michele Saldarella con la supervisione di Mauro Eusepi

Si ringraziano: Ministero della Cultura, Roma Capitale, Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali,
Feel Foley, Museo di Casal de' Pazzi, Centro Interdipartimentale di Ricerca DigiLab dell'Università La
Sapienza e tutte le persone intervistate.