

Susanna Piscella
**Il passato non è mai passato.
Museo, apparecchio dell'anima**

Abstract

Questo scritto tenta di visualizzare il passaggio sostanziale che ha portato dalla concezione tradizionale di museo, luogo reale, architettura, a quella attuale, dove il museo diviene spazio smaterializzato, input digitale. L'architettura cambia al cambiare della persona, al suo passare da un atteggiamento concavo, contemplativo nei confronti del mondo a un atteggiamento convesso, di spettatore sempre attivo; di consumatore. Il protagonismo partecipativo garantito dalla sovra-stimolazione delle collezioni interattive dei nuovi musei ha neutralizzato l'architettura e, con questa, l'esperienza che tradizionalmente si rinnovava all'interno di questi luoghi. Il testo riporta alcuni esempi di musei che oggi tentano di rigenerare il rapporto conoscitivo originario, attraverso la restituzione di tre singolarità: dell'opera, della persona, del paesaggio interiore, il quale incorpora i due precedenti. Il museo come apparecchio per l'esperienza, per l'espandersi dell'anima.

Parole Chiave

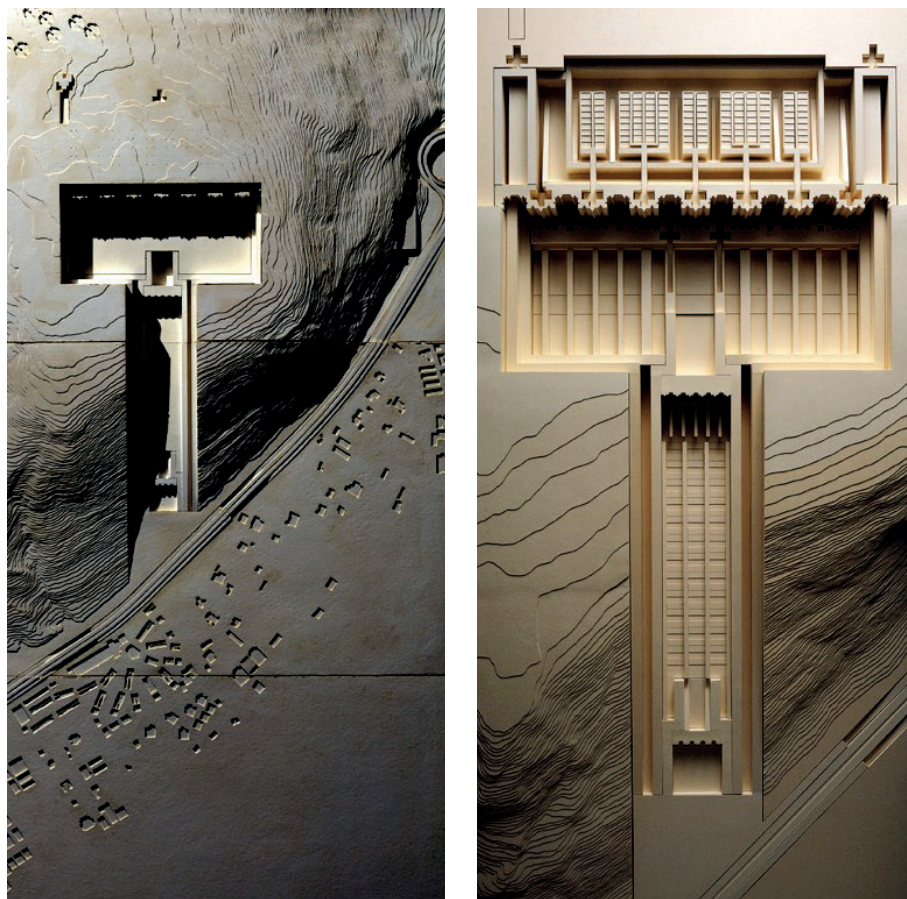
Museo — Renato Rizzi — Heritage

Nell'ultimo mezzo secolo si sta assistendo al sempre più rapido capovolgimento del rapporto tra uomo e mondo. Il museo, più di altre tipologie architettoniche, è uno specchio nitido di questo processo. Se tradizionalmente vi si entrava per lasciarsi affascinare da culture e nature remote, oggi si entra per colonizzare nuove porzioni di centralità, grazie ai numerosi dispositivi digitali messi a disposizione, quasi a dover compensare l'insufficienza delle esposizioni a catturare l'attenzione. Da una predisposizione concava del visitatore si è passati a un atteggiamento convesso, di "visitatore attivo", ovvero di utente consumatore. Impermeabile. In grado di interagire con le collezioni selezionandole personalmente, creando i propri percorsi, lasciando la propria traccia, sempre, ovunque. A rivendicare quel ruolo protagonista che la società digitale promuove in ogni settore, illudendoci di essere sempre al centro. Così, se alla scuola si è chiesta la "didattica capovolta" in luogo di quella "frontale", alla radio di potere intervenire di continuo, a teatro di essere chiamati sul palco, anche il museo doveva trovare la propria forma partecipativa per svecchiarsi e entrare a fare parte della nuova generazione, dinamica, interattiva, orizzontale (Mastrocola, 2019).

Collezioni digitali per un pubblico accelerato rispetto a quello tradizionale. Costantemente di fretta, sovra-stimolato, "eccitato" come lo definiva Georg Simmel a inizio secolo (Simmel, 1903). Incline alla noia angosciosa perché incapace di concentrazione e attenzione. Malato di impazienza perché ormai deformato dallo sguardo scopico, incapace di soffermarsi sulle cose in quanto impaziente di arrivare (Simmel, 1885). E, per una tendenza populista, commerciale è, come sempre, l'istituzione a cedere. Per risultare attrattiva a una base allargata di pubblico, ne adotta orizzontalmente

Fig. 1

Renato Rizzi, Grand Egyptian Museum, Cairo. Da sinistra, inserimento del progetto. Modello in gesso, scala 1:500. A destra, planimetria dei tre ambiti espositivi. Modello in cartoncino, scala 1:100.



linguaggi e abitudini. Le neuroscienze sono uno dei dispositivi privilegiati per attuare questo passaggio: mappe mentali che con l'automatismo di un algoritmo basato su reazioni a stimoli elettrici dati, vorrebbero visualizzare emozioni e desideri, generando percorsi museali personalizzati. Questo ha tentato il Ministero Mibac in alcuni musei archeologici nazionali, tra i quali Ferrara, Altino, Ancona, con lo scopo di "stabilire la centralità dell'esperienza del visitatore-fruttore attraverso l'espressione dei propri desideri" (MIBAC, 2016). Il museo diviene uno smart phone alla scala architettonica, con l'indicizzazione delle preferenze. È il caso del M9, Museo del Novecento di Venezia-Mestre. In questo caso, addirittura i social network sono stati usati per creare una base di pubblico prima ancora che l'architettura venisse edificata. Non stupisce allora che persino Domus, una delle principali riviste internazionali di architettura, nel 2011, riflettendo con M. Gioni, direttore della Biennale d'arte di Venezia, su come debbano essere concepiti i musei ideali, sostenga che "ciò che fa davvero grandi i musei è il software, non solo l'hardware: sono le opere d'arte, le esposizioni, il pubblico, non necessariamente la scorza degli edifici" (Gioni, 2011). L'architettura tende a sparire, per riapparire invece violentemente in forme di estremo protagonismo, come il Guggenheim di Bilbao, il Maxxi di Roma, il Royal Ontario di Toronto, etc. Eccessi che restituiscono un quadro clinico patologico interno alla disciplina, incapace di rapportarsi alle opere, alla città, alla persona. Una corsa disordinata alla ricerca dell'originalità, categoria che Theodor Adorno definirebbe la più conservatrice, in quanto si misura solo nel breve termine, mentre se guardata nel lungo termine mostra la sua costante ripetizione (Adorno, 2006). Se il museo da sempre si caratterizza per un eccesso di rappresentazione rispetto alla funzione, in questo tempo che rifiuta la rappresentazione ma che cede all'esibizione,

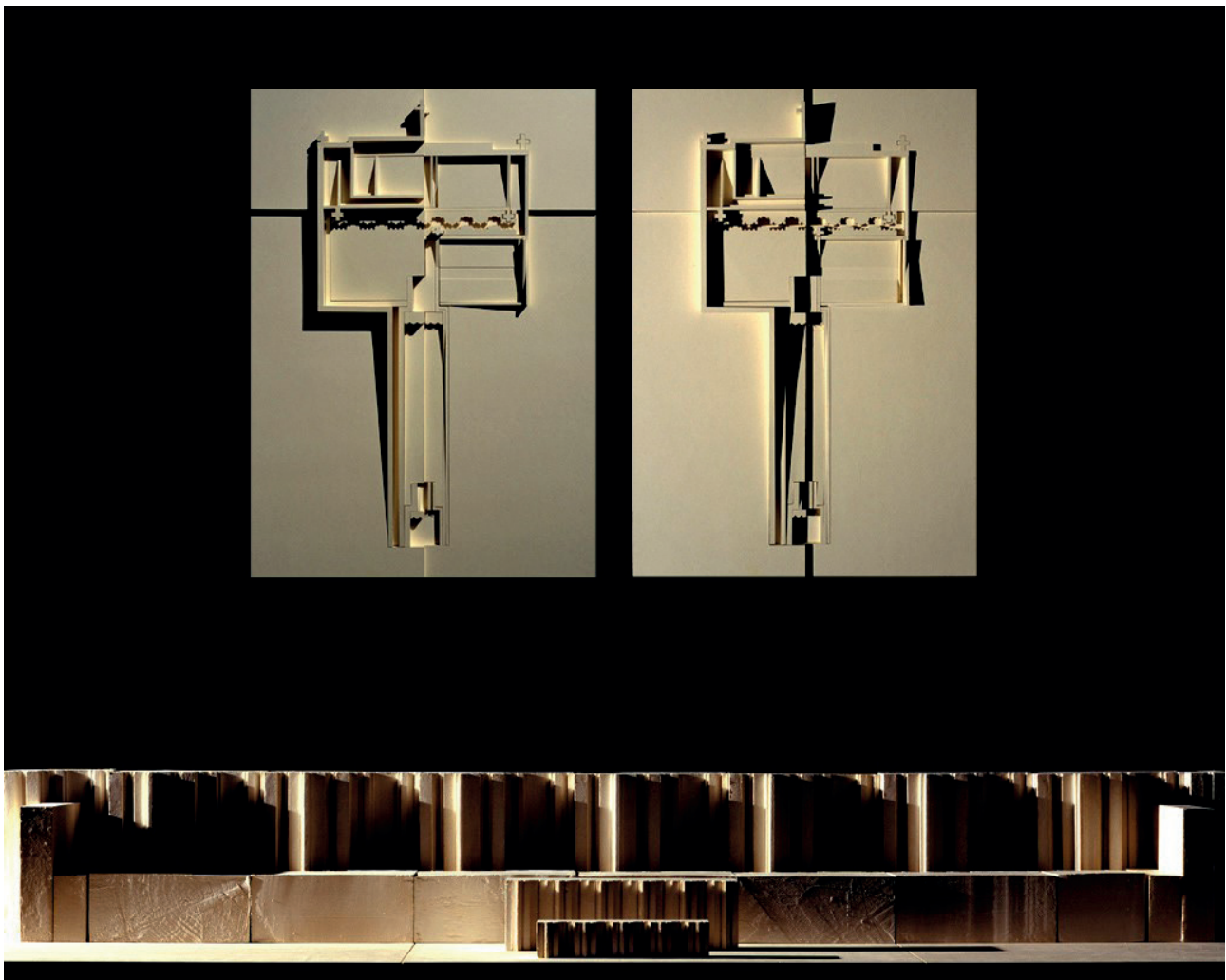


Fig. 2
Renato Rizzi, Grand Egyptian Museum, Cairo. Le tre facciate, ovvero i tre ordini distributivi del museo. Modelli in cartoncino. In alto schemi distributivi, scala 1:500. In basso, prospetto interno, scala 1:50 sotto.

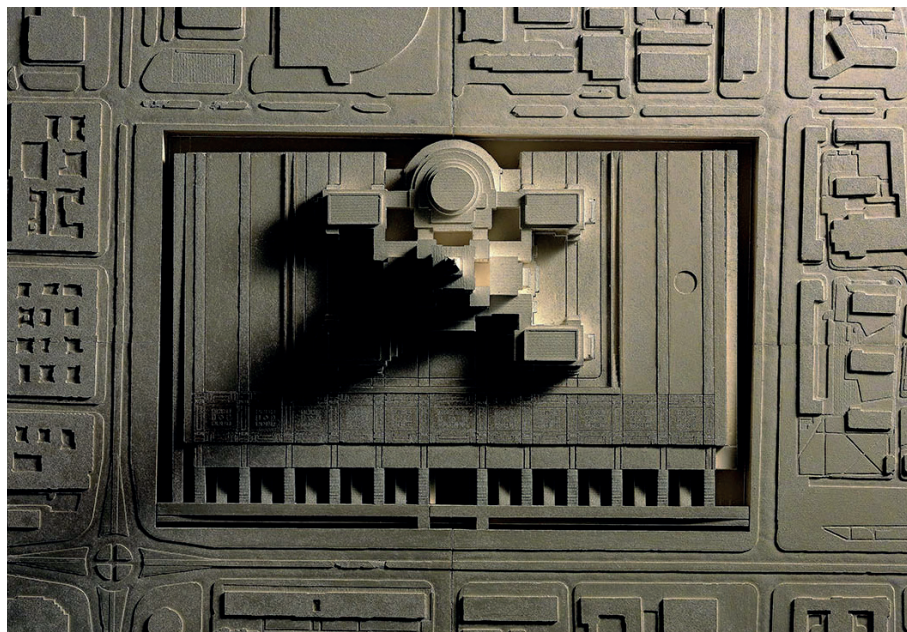
pare che a eccezione dei gesti folli l'architettura museale si riduca a un'inutile "scorza".

La rappresentazione è il grande escluso non solo dalla tipologia museale, ma dal paesaggio in generale, proprio perché implica un'osservazione paziente. Una grande attenzione alla complessità del reale, alla ricerca di cosa sia la singolarità della città e della persona, per rigenerarne il contatto, le risonanze. Come dice la parola stessa, re-*praesentare*, è il riportare alla presenza qualcosa che è assente nell'oggi, o semplicemente non visibile. Gli esempi di questo approccio sono più silenziosi, perché inserendosi con grazia nel tessuto del paesaggio, non tentano di sottrarsi a quel miracolo che è l'ordinario e la potenza del suo insieme. Gli esempi nell'architettura italiana del secondo dopoguerra non mancano, da Carlo Scarpa a Francesco Venezia.

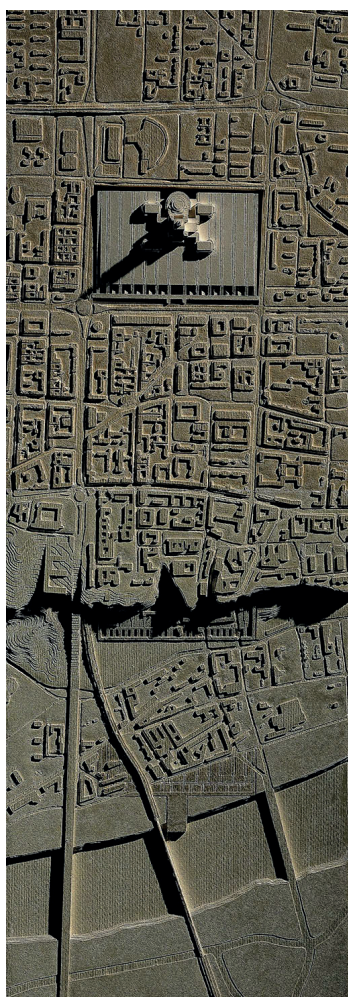
I tre esempi che propongo, tre progetti di Renato Rizzi, partono proprio da questa idea, alla quale si potrebbe dare il nome di "restituzione" (Tagliapietra, 2018) e che si lega all'idea di cura. Nel paesaggio contemporaneo, dove più profonde si sono incise le ferite dell'anestetico e dell'inetico del territorio e della persona, si tratta di restituire senso a un'architettura che non può essere uno spazio astratto da attraversare velocemente come le finestre di uno smart phone, e nemmeno una carrellata come i grandi musei-mondo, il British o il Louvre, dove si scorre, non si fa esperienza perché non c'è tempo. Bensì un luogo in cui sostare, in cui favorire l'accadimento dei pensieri (Benjamin, 2010). In cui fare esperienza. Ancora di più oggi, nell'epoca delle collezioni digitali, in cui l'architettura del museo

Fig. 3

Renato Rizzi, Museum of Modern Art, Varsavia. Perimetro e configurazione del museo all'interno dell'area del Palazzo di Stalin. Modello in gesso, scala 1:500.

**Fig. 4**

Renato Rizzi, Museum of Modern Art, Varsavia. Inserimento del museo nella città, rotazione dell'asse e compensazione della massa del palazzo attraverso le grandi cavità museali. Modello in gesso, scala 1:2000.



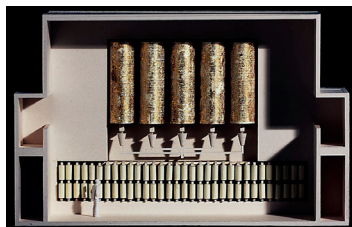
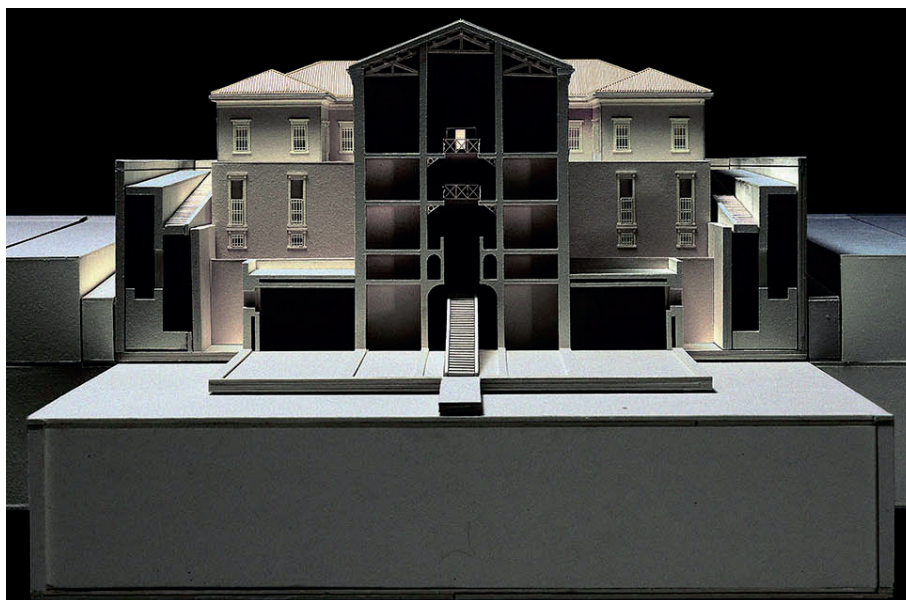
sembra qualcosa di perfettamente inutile. La domanda che può essere utile porsi oggi diviene allora: qual'è l'essenza che fa di un'architettura un museo? Originariamente, come rivela la presenza delle muse nel nome, ciò che è fondamentale è l'accadere della conoscenza. Quella che Karl Kerény (2001) chiamerebbe festa, o epifania, l'incontro che è un appuntamento, al quale si arriva rigorosamente concavi. Dativi. L'esperienza non è mai nominativa, intenzionale, ma è ciò che inaspettatamente ci accade e ci attraversa in modo non previsto e per questo ci colpisce, ci riscuote dal quotidiano. Ci rapisce. Non la si può programmare (Tagliapietra, 2017). Si tratterebbe allora di fare spazio, di lasciare respirare il pensiero. Difficilmente la stimolazione indotta dal bombardamento di informazioni video-immagini-audio dei nuovi musei oggi lascia tempo per l'interrogazione del senso, ma solo dei significati, più immediati. L'autorità dell'esperienza è incompatibile con la certezza introdotta dalla scienza moderna (Agamben, 2001).

I tre progetti, destinati per il Cairo, Varsavia e Ferrara, mai realizzati, cercano le lacune, il potenziale del "non detto" (Gardini, 2014) nascosto nel tessuto della città e si offrono come opere di completamento di immagini rimaste in sospeso, accompagnandole oltre la soglia del loro tempo, attualizzandole. Penetrano le cancellature, le omissioni e, a partire da queste, aprono nuove prospettive, spesso inaspettate. A tratti straordinarie proprio perché ordinarie, in quanto non inventano nulla di nuovo, semplicemente lasciano emergere ciò che fino ad ora non era visibile.

Il Grand Egyptian Museum al Cairo (2002) elabora come soggetto del progetto la duplice dimensione del tempo nel paesaggio egizio, della vita e della morte. E l'esperienza della circolarità tra questi due poli, nel nostro tempo. Il luogo prescelto è il confine fisico tra questi due mondi: il bordo che separa la piana del Nilo dal deserto, circa 40 m più alto. Lungo questa linea passa l'enigma egizio della vita, il simbolo che mantiene attivo il confine tra materia e senso. La direzione è quella solare est-ovest. Il museo assume su di sé questo doppio sguardo, che si traduce planimetricamente nella figura a T (fig. 1), a doppio asse, presa a prestito dall'impianto della Mastaba, il monumento funebre ipogeo che permette al museo di sparire sotto la sabbia, evitando il confronto diretto con le piramidi. In alzato si traduce nella maschera (fig. 2), il volto immortale, tradizionalmente mon-

Fig. 5

Renato Rizzi, Museo dell'Ebraismo Italiano e della Shoah di Ferrara. Sezione trasversale del museo all'interno delle ex carceri. In evidenza il sistema dei muri-percorso. Modello in cartoncino, scala 1:50.

**Fig. 6**

Renato Rizzi, Museo dell'Ebraismo Italiano e della Shoah di Ferrara. Particolare della sala della Torah. Modello in cartoncino, scala 1:20.

tato sul volto mortale del faraone per operarne il trasferimento metafisico. Tre sono le maschere e registrano la profondità di scavo del museo, che sfrutta tutta l'altezza del bordo. Allo stesso tempo la maschera è ornamento, digressione necessaria per sospendere il tempo cronologico del visitatore e precipitarlo nello spazio privo di tempo dell'enigma della vita. I tre ambiti delle mostre sono collegati da percorsi di tipo processionale, lungo i quali ci si spoglia dell'individualità per ritrovare la dimensione della propria singolarità. L'impianto distributivo si configura come un apparecchio di preparazione alla visione. Molte sono le entrate al museo, una sola l'uscita. Si entra dalla città, dalla quota della vita biologica e si esce, soli, sul deserto, il livello della vita spirituale, dove il passato non è mai passato. Dove, sottratto alla morsa del tempo, finalmente coincido con il mondo stesso. Il museo elabora il tema della conservazione, per una migliore maturazione del senso.

Nel progetto per il Museum of Modern Art di Varsavia (2007), il soggetto è la direzione dello sguardo della città. Il sito è il lotto del Palazzo della Cultura e delle Scienze donato da Stalin alla Polonia durante la ricostruzione del secondo dopoguerra, 1952-1955. L'edificio è rivolto a Mosca e la sua rotazione trascina idealmente con sé, per densità di massa, l'intera Polonia. Con i suoi 237 metri, fino a poco tempo fa era l'edificio più alto d'Europa. A seguito della caduta del Muro di Berlino, la città ne ha più volte discussa la demolizione. In questo contesto si inserisce il progetto per il nuovo museo, che lavora nel sottile interstizio temporale tra il 1955 e il 1989 e che si propone di girare nuovamente la testa di Varsavia, questa volta dalla parte opposta, verso Bruxelles. Il progetto sospende il tempo staccando il lotto del Palazzo dal resto della città, quasi a volere svincolare l'intera nazione. Poi traccia un secondo interstizio che coinvolge solo il perimetro retrostante il palazzo (fig. 3). Qui apre dodici cavità che progressivamente inghiottono le ombre proiettate dal colosso stalinista. Una sorta di cimitero di dodici fosse, orientato a ovest e chiamato a erodere quotidianamente il totem del Comunismo (fig. 4). Il progetto elabora il tema del passato tentando di superare la nostalgia conservativa e la sua tendenza a immortalare la permanenza nella storia. Tratta il palazzo stalinista come un corpo dinamico di estrazione per una nuova vita. Restituisce il futuro che si nasconde nel passato, di ogni esperienza.

Il Museo dell'Ebraismo Italiano e della Shoah di Ferrara (2010) elabora

Fig. 7

Renato Rizzi, Museo dell'Ebraismo Italiano e della Shoah di Ferrara. Ferrara, il Castello, il Duomo, il Ghetto, il Museo e la sua connessione con le mura. Modello in gesso, scala 1:5000.



il tema dell'anima, il paesaggio più reale e fisico all'interno del quale si muove il popolo ebraico disperso nel globo. L'anima in relazione a due ulteriori temi, il limite e il linguaggio, sui quali si misura da sempre la cultura ebraica. Ovvero la consistente struttura ermeneutica cresciuta attorno all'impossibilità di nominare, persino pronunciare il centro su cui si avvolge ogni parola, il Dio. Figure metaforiche di questo percorso sono tre tipologie di muro e tre tipologie di acque. Il sistema ben conservato delle mura della città; i muri del carcere, luogo designato dal bando per il futuro museo; i muri del ghetto di Ferrara, e di tutte le altre città. Simili nel significato, radicalmente diversi nel senso. I primi proteggono, i secondi escludono, i terzi recludono. Tre sistemi di acque: quelle palustri e lagunari in cui era storicamente immersa Ferrara; quelle fluviali; quelle che si originano all'interno del Museo. L'acqua è il grande rimosso geografico della città. Il progetto eleva il tema delle acque alla dimensione biblica, dove il filone esegetico che va da Baruch Spinoza a Carlo Enzo riconosce alla pa-

Fig. 8

Renato Rizzi, Museo Depero, Rovereto. Sviluppo delle sezioni lungo i camminamenti verticali, lungo i quali si generano i paesaggi interni. Modello in gesso, scala 1:100.

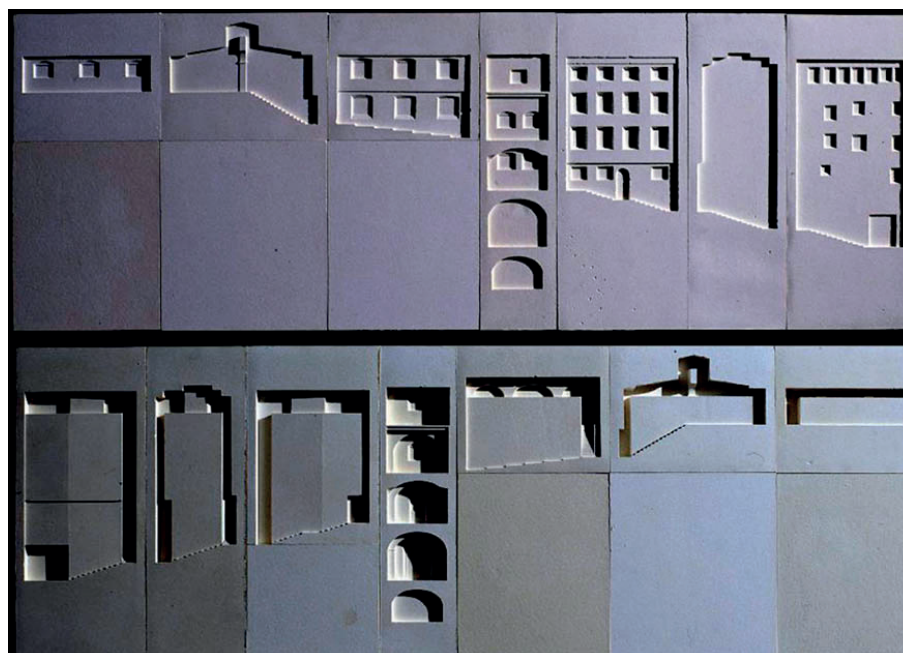


Fig. 9

Renato Rizzi, Museo Depero, Rovereto. Copertura della Sala degli Arazzi. Modello in gesso, scala 1:50.



rola acqua il nome in codice di parola. Parole potabili sono quelle che alimentano l'adamo, come quelle piovane; parole non potabili, nocive, sono per esempio quelle salate del mare, etc. (Enzo, 2009). Un nuovo sistema di muri di bordo rafforza i muri del carcere, per poi invertirne la direzione, generando nuovi paesaggi interni (fig. 5). Collegandoli alle mura, innesca una nuova circolarità con il grembo della città, in un punto in cui le mura erano compromesse dalla disgregazione, e ripristina la continuità alla scala urbana. Dalla segregazione all'integrazione. Il visitatore, al termine del percorso, viene a trovarsi esattamente sotto l'ingresso, nella "sala della Torah" (fig. 6), che diviene il panottico, il centro di connessione di tutti i livelli del museo e dei suoi sguardi possibili. Dal movimento circolare lento e incessante dei cinque rotoli componenti la Torah, si distillano goccioline che raggiungono le mura, dove si trovano le altre acque e accompagnano fuori (fig. 7). Lentamente. L'ebraismo ha escluso lo spazio assumendo su di sé tutto il tempo possibile, il tempo necessario per la costruzione dell'Adamo, l'anima fertile che noi siamo.

C'è un quarto progetto, che però è stato escluso da questo scritto, il Museo del Futurismo Fortunato Depero, l'unico costruito, a Rovereto. Tutto rivolto all'interno. Svuota e poi ricompono la casa di Depero, infondendo nell'architettura le risonanze delle iconografie delle sue opere (fig. 8). La matrice formale è la vertigine della verticalità (fig. 9). I quattro piani alti e stretti degli interni sviluppano, come un negativo in tre dimensioni, le immagini rapide dei suoi pensieri. Permettono al visitatore di entrare nel suo sguardo, di camminare nella sua anima e, allo stesso tempo, di precipitare nella vertigine della propria. In quella simultaneità dell'io, del sé e del mondo che si ha nel sonno, prima di "tornare in sé", che non è altro che un ritorno alla distinzione dell'io e del tu e del mondo (Nancy, 2009).

Bibliografia

- MASTROCOLA P. (2019) – Al diavolo le élite? in *Il Sole 24 Ore*, 27 gennaio
 SIMMEL G. (1996) – *La metropoli e la vita dello spirito*, Armando Editore
 SIMMEL G. (1998) – *La Moda*, Mondadori editore

- MIBAC (2016), sito web, Direzione generale Musei, progetto Musei dinamici, programma
- GIONI M. (2011) – Musei ideali, in Domusweb 4 ottobre
- ADORNO T. (2009) – *Teoria estetica*, Einaudi
- TAGLIAPIETRA A. (2018-2019) – ciclo di conferenze Le Pentadi, dal titolo La macchina mitologica e il progetto. Memoria, conservazione, restituzione, tenute all'università Iuav nell'a.a. 2018-2019
- BENJAMIN W. (2010) – *I passages di Parigi*, Einaudi
- KERENY K. (2001) – *L'essenza della festa*, in Religione Antica, Adelphi
- TAGLIAPIETRA A. (2017) – *L'esperienza*, R. Cortina Editore
- AGAMBEN G. (2001) – *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Piccola Biblioteca Einaudi
- GARDINI N. (2014) – *Lacuna. Saggio sul non detto*, Einaudi
- ENZO C. (2009) – *Il progetto di mondo e di uomo nelle generazioni di Israele*, Mimesis Edizioni
- NANCY J.L. (2009) – *Cascare dal sonno*, R. Cortina Editore

Susanna Piscella consegue il titolo di dottore di ricerca nel 2011 presso l'università Iuav di Venezia, dove tuttora svolge attività di ricerca. Ha lavorato presso le università UNIPR di Parma, HCU di Amburgo, Pontificia Católica di Santiago del Cile. Si occupa di radici culturali del progetto e del paesaggio. Ultimo libro: S. Piscella, Peter Eisenman, Gher-Ghar, Edizioni Mimesis, 2018. In preparazione con R. Rizzi: John Hejduk. Bronx. Poesie 1953-2000, Edizioni Mimesis. Collabora con le riviste IQD e Architecture and Culture.