

Elisa Bianchi

**Robe da matti al Museo Laboratorio della Mente del Santa Maria della Pietà di Roma
Sheer lunacy at the Laboratory of the Mind Museum at Santa Maria della Pietà in Rome**

Abstract

In the 1950s the asylum institution of Santa Maria della Pietà in Rome acted as a social container, housing not only people affected by mental issues, but also severely disabled people, social misfits, poor people, outcasts, alcoholics, and after the war also many orphans; there were also people who were born there and spent their entire lives in the institute. In the 1960s, in the new location of Monte Mario, the psychiatric hospital counted 3000 patients. What happened must not be forgotten or ignored. The Laboratory of the Mind Museum project started from the collaboration between the director Pompeo Martelli and Paolo Rosa. The museum, built by Studio Azzurro, was inaugurated on October 7th 2008. In actual fact what needs to be narrated thanks to the exhibition does indeed concern the history of the former psychiatric hospital, but most of all the experiences of those who have lived in there and those who have for various reasons “glanced into” it. In this museum the Milan group, actively involved for over twenty years in artistic research, have developed an itinerary where the new technologies have been used to create a dynamic of interaction to allow the visitor to undergo a culturally formative museum experience. This is perhaps one of the best examples of what we define as “sensitive museography”. In the itinerary of the museum interfaces and devices are invisible. Despite their apparent absence, the interactive installations draw in visitors by inviting them to take part in the museum’s stories and to experiment with the different cultural models that gave rise to the prejudice on mental illness.

Keywords

Museo della Mente Roma; Paolo Rosa; Studio Azzurro

DOI – <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/6049>

<https://psicoart.unibo.it/>

Elisa Bianchi

Robe da matti al Museo Laboratorio della Mente del Santa Maria della Pietà di Roma

Astronavi nipponiche sul Pacifico. Corazzi Elisabetta di Inghilterra: spinacea, alta, bocca stretta, naso ad Y. Bandiera rossa e nera fusione Cecoslovacchia con Copenaghen 1957. Zodiaco decolorativo della stella. L'uomo invisibile armato con fibbia catodica. [...] Rifornimento bancario su stella uranio lire settantamila. Lingotti oro, argento, nichelio, rame, acciaio, allume, carbone, quarzo, bronzo. Stazione di attuazione magnetica. Stella perduta, stella nascente.

Paolo Rosa, *L'osservatorio nucleare del signor Nanof*



Fig. 1 – Sguardi, *Entrare fuori uscire dentro*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

Due occhi.

E ancora due. Poi altri due occhi scrutano dal bancone d'ingresso chiunque decida di entrare. *Sguardi (fig. 1)* è la prima installazione che si incontra al Museo Laboratorio della Mente di Roma: un video della durata di quattro minuti, che si ripete in *loop*, mostra una successione di dettagli di ritratti fotografici. Sono gli occhi di coloro che qui, quando ancora c'era un manicomio, sono stati internati. Fondato nel 1550, il primo nucleo nasce nel cuore di Roma, a piazza Colonna, per accogliere senz'altro, vagabondi e altre persone ritenute di dubbia moralità e dai costumi deplorabili che vivevano per le strade, la cui vista andava sottratta agli occhi dei pellegrini giunti nella Città Santa in occasione del Giubileo.¹ Nel 1562 la destinazione d'uso viene ampliata trasformandolo in un "Ospedale dei poveri forestieri e pazzzerelli"² fino al 1579, anno in cui la struttura comincia ad accogliere esclusivamente malati di mente. L'inaugurazione nel 1914, con circa seicento ospiti

nella nuova sede a Monte Mario, rappresenta l'ultimo atto di "marginalizzazione": dimenticati nell'estrema periferia della città i pazienti non possono neanche accedere al grande parco che li circonda, separati da reti invalicabili. Negli anni Sessanta tra "agitati", "tranquilli", "sudici" e i due padiglioni, il 18 riservato ai criminali e il 9 per i bambini lì costretti ad osservare una continua inattività, l'ospedale psichiatrico arriverà a ospitare tremila pazienti,³ restando operativo fino al 28 febbraio del 1999. In collaborazione con la Provincia di Roma, nel 1995 viene allestita una prima mostra: *La linea d'ombra*. Ciò che è stato non deve essere dimenticato o ignorato; appare pertanto necessario creare un "luogo di informazione e formazione"⁴ contro lo stigma delle malattie mentali. Cinque anni dopo, è inaugurato il Museo Laboratorio della Mente. Nella sua prima versione ad opera del Centro Studi e Ricerche ASL di Roma e del C.N.R. Istituto di Psicobiologia e Psicofarmacologia il percorso museale presenta, oltre ad

un'area storico-scientifica sull'istituto manicomiale, un laboratorio di percezione visiva. Qui si permette al visitatore di sperimentare, attraverso i propri sensi, quanto le capacità percettive e costruttive della mente possano portare a conclusioni fallaci. Il 7 ottobre 2008, nel padiglione 6, viene inaugurato il nuovo Museo Laboratorio della Mente. Vedente e visibile. Sin dall'ingresso, la volontà di Paolo Rosa e del direttore Pompeo Martelli,⁵ che insieme progettano l'allestimento realizzato da Studio Azzurro,⁶ appare ben evidente: si vuol mettere in atto un gioco dei ruoli. Entrando, si ha l'impressione di essere esaminati dagli ex pazienti dell'ospedale e tutto ciò ribalta immediatamente il rapporto tra soggetto e oggetto del vedere. Quando Pompeo Martelli si rivolge allo Studio, il gruppo vanta più di vent'anni di ricerca artistica. Studio Azzurro nasce infatti nel 1982 a Milano. In realtà, già nel 1979 un primo nucleo si era riunito intorno alla realizzazione del progetto cinematografico *Facce di festa*.

Del gruppo facevano parte lo stesso Paolo Rosa (1949-2013), Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi, fondatori poi di Studio Azzurro.

Paolo Rosa: La definizione Videoarte non ci ha mai appassionato molto. [...] Negli anni Ottanta era molto usata e noi abbiamo pensato che l'intervento e l'immissione delle nuove tecnologie dentro la sperimentazione artistica o viceversa, cioè la sperimentazione artistica che entra nel mondo delle nuove tecnologie, avesse un significato più ampio che essere semplicemente una branca delle arti visive. Non era la *land art*, la *body art*, la *pop art*, tutto col suffisso *art* che in qualche modo andava a definire delle correnti di una grande disciplina, ma noi pensavamo che questa atmosfera di ricerca legata alle nuove tecnologie andasse al di là e in qualche modo rimettesse in discussione la disciplina stessa e i confini delle varie discipline.⁷

È sempre nel 1982 che il designer Ettore Sottsass (1917-2007) chiede loro una collaborazione affinché sia creata una cornice agli oggetti della collezione Memphis: nasce così il primo “videoambiente” *Luci di inganni*.

Un decennio appena e le immagine azzurre, irrequiete, non si accontentano più di uscire da un riquadro per entrare in uno adiacente, così i corpi escono dai monitor per essere proiettati nello spazio e, soprattutto, essere toccati. Passando attraverso *Il giardino delle cose* (1992), si arriva a *Tavoli (Perché queste mani mi toccano?)* (1995), la prima videoambientazione interattiva, il primo “ambiente sensibile”. Nel 1995 Studio Azzurro si arricchisce del contributo informatico di Stefano Roveda.

P. R.: Lì si è sviluppato un livello estetico per noi molto nuovo e assolutamente interessante da studiare [...] di spostamento dell'estetica. Un'estetica non più legata al prodotto, al lavoro, all'opera che stai facendo, ma più alla

relazione che stai costruendo. Non è più quanto è bella l'opera, ma quanto è bella la relazione che si crea tra l'opera e il personaggio che la fruisce. Quindi è un'opera che va fuori di sé, io ho intitolato così un piccolo scritto su questo argomento, che non è più importante nella sua forma definitiva e definitoria, ma è un'opera che innesta un processo, innesta un dialogo.⁸

Lo studio porta avanti negli anni una ricerca libera dai limiti delle singole discipline (cinema, teatro, arti visive). Esplorano le possibilità espressive offerte dalle nuove tecnologie e dimostrano, soprattutto nello sviluppo dei percorsi museali, una forte sensibilità nei confronti della componente partecipativa. “[...] Giorno dopo giorno, anno dopo anno, passo dopo passo, disperatamente, trovavamo la maniera di portare chi stava dentro fuori e chi stava fuori dentro”.⁹ *Entrare fuori uscire dentro* è la prima sezione del museo.

L'espressione equivale a una sorta di crasi tra due affermazioni di grande rilievo utili alla definizione della nuova identità dell'istituto: la prima corrisponde alla frase sopraccitata con la quale Franco Basaglia tenta di descrivere la metodologia usata per creare un contatto tra il manicomio e la società; l'altra è il frutto di un episodio riportato da Tommaso Losavio:¹⁰

Lungo il viale che stavo percorrendo da solo con questi pensieri nella testa, vidi venire verso di me Nino B., da molti anni ospite del padiglione 16. [...] Era una persona che, nonostante la malattia ed il lunghissimo ricovero, aveva conservato una grande capacità di relazione e le sue osservazioni erano sempre piene di arguzia e d'intelligenza. «La fai facile tu» mi disse «ma tu non puoi sapere quanto sia difficile per noi entrare fuori».¹¹

Il 13 maggio l'approvazione della legge 180 – meglio nota

come legge Basaglia – con la quale si vieta la riapertura o la costruzione di nuovi manicomi è liquidata sui giornali con poche righe. Se tra i politici il consenso è indubbio, il dibattito della società civile appare obnubilato dall'estremismo ideologico dei tempi e molte persone si scagliano contro perché non vogliono guai. «Procuratori, politici o cittadini infastiditi denunciano l'irresponsabile che lascia uscire in permesso malati di mente, magari travolti da una crisi davanti alle vetrine dei grandi magazzini o impazziti per strada vedendo una ragazza, come non vedono da trent'anni...».¹² Alcuni giorni dopo è la volta dell'interruzione volontaria della gravidanza (legge 194), ma questa volta è più faticosa: trecent'otto voti a favore e duecentosettantacinque contro. Alle 13:30 del 19 maggio una telefonata anonima al centralino della Questura: «In Via Caetani c'è un'auto rossa con il corpo di Moro». Con la legge del 1904 firmata dal governo Giolitti si era tentato, per la prima volta, di regolamentare gli istituti

manicomiali. Nell'articolo 1 si chiariva che la motivazione dell'internamento, richiesta dalla famiglia o disposta direttamente dalle autorità di pubblica sicurezza, poteva essere fatta risalire a qualsiasi causa di alienazione mentale. Secondo l'approccio organicista, la natura della malattia era ritenuta strettamente connessa al malfunzionamento cerebrale; il contesto sociale da cui proveniva il paziente era totalmente irrilevante così come non era considerato necessario per lui alcun contatto con l'esterno. Negli anni Cinquanta l'istituzione manicomiale svolge la funzione di contenitore sociale ospitando non solo persone affette da disturbi mentali, ma anche disabili gravi, disadattati sociali, poveri, emarginati, alcolisti e, dal dopoguerra, molti orfani; ma c'è anche chi ci nasce e qui trascorrerà tutta la vita. Poi c'erano l'elettroshock, la camicia di forza, la camera di contenzione dove i pazienti venivano legati al letto con grosse cinghie e i polsi serrati da fasce resistenti cucite dagli infermieri con grandi aghi da materassi e si

restava così per uno o due giorni come per due anni; poi la terapia attuata tramite induzione di febbri malariche: trattamenti utili a curare qualsiasi segno di malessere o a correggere uno stato di agitazione o infrazione delle regole. Era scoraggiata qualsiasi forma di relazione umana sia con gli infermieri che tra i pazienti stessi. Quando Losavio entra come direttore al Santa Maria della Pietà sono già trascorsi quindici anni dall'approvazione della 180 e, nonostante ciò, la prima cosa che vede è una paziente, Giuseppina, di quarantaquattro anni, nuda, legata a un termosifone. Superato l'ingresso, alcune figure si scagliano impattando violentemente contro un muro trasparente che divide l'intero spazio museale. "L'azione di schiantarsi contro una barriera invisibile riporta alla sua doppia natura dell'esclusione fisica e psicologica e sottolinea la gravità della violenza subita".¹³ L'installazione (*fig. 2*) è il risultato di un riadattamento dell'opera firmata da Studio Azzurro ed esposta al Vision Rhur di Dortmund nel 2002

con il titolo *Dove va tutta 'sta gente?*.¹⁴ Sulle lastre di polycarbonato si fondono i video trasmessi da tre diversi proiettori in un'unica immagine. Il visitatore è costretto a camminarvi accanto venendo così a contatto con il grande dramma della reclusione.



Fig. 2 – Il muro, *Entrare fuori uscire dentro*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

La vicinanza agli impianti rende percepibili anche fisicamente la forza degli urti: grazie al sapiente posizionamen-

to di alcuni *subwoofer*, adagiati in prossimità della superficie trasparente, l'effetto suggestivo-emozionale viene accresciuto dall'amplificazione delle onde basse del suono le quali, nel momento degli urti, riescono così a far vibrare le grandi lastre. Le quattro sale che seguono sono dedicate alla percezione: le regole secondo le quali sentiamo la realtà come corretta o fallace qui vengono messe in discussione. Le installazioni interattive coinvolgono il visitatore invitandolo a sperimentare i diversi modelli culturali attraverso i quali ha avuto origine il pregiudizio sulla malattia mentale. In *Modi del sentire* crollano le certezze e il confine tra normalità e follia diviene labile. Grazie alla *Camera di Ames* viene riproposto il famoso esperimento progettato nel 1946 dall'oftalmologo americano Adelbert Ames (1880-1955) in relazione agli studi sulla percezione visiva dello scienziato tedesco Hermann L. F. von Helmholtz (1821-1894). Una stanza distorta, attraverso un'illusione ottica, spinge il cervello a valutare in modo

fallace le persone e le cose che si trovano all'interno e il senso della vista viene ingannato. Nella parete una scritta: "Da vicino nessuno è normale".

Proseguendo, con *Parlare, Vedere, Ascoltare* la possibilità d'interazione acquista maggior peso; proporzionalmente aumenta il livello di distorsione percettiva. Al centro della prima stanza è posto un microfono. È sufficiente parlare e la bocca proiettata nella parete – che fino a quel momento era chiusa – inizia a emettere suoni e frasi che, poiché decontestualizzate, appaiono senza senso; se il suono in entrata nel microfono viene interrotto, la bocca torna a tacere. Lo stereotipo tipico della follia: di quell'uomo che parla da solo e sente le voci. "Per sentire dunque si deve parlare, ma se si ascolta si fa fatica a parlare e se si parla è faticoso ascoltare".¹⁵ Nell'installazione *Vedere* (fig. 3) ci si trova faccia a faccia con la propria immagine riflessa nello specchio. "Lo specchio – aveva annotato Merleau-Ponty ne *L'occhio e lo spirito* – appare

perché io sono vedente-visibile, perché c'è una riflessività del sensibile, esso la traduce e la raddoppia".¹⁶



Fig. 3 – *Vedere, Modi del sentire*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

Non più *cogito ergo sum*: il contatto con il proprio io avviene attraverso la dimensione dell'animale umano che è "visibile e vedente". Ed è proprio l'articolazione della duplicità a rendere possibile lo sdoppiamento in un *alter ego* il quale, con la propria esistenza, diviene condizione

necessaria stessa della percezione dell'*ego*. L'essere riesce dunque a scoprire se stesso soltanto attraverso la relazione con l'altro. Ma qualcosa non funziona: la metà del volto riflessa nello specchio non è in relazione con l'altra. È lo sdoppiamento della persona, l'impossibilità di non riuscire a identificarsi in un'unica immagine, in una percezione simile a quella dell'alienazione manicomiale.

Il riflesso che lo specchio restituisce, mette in crisi il nostro sistema percettivo proprio perché ciascuna metà non rappresenta il completamento dell'altra ed è come se ci trovassimo di fronte non a una configurazione coerente, bensì a due metà erroneamente avvicinate le cui controparti appaiono, invece, celate sia agli occhi, sia alla mente.¹⁷ Nella terza stanza, *Ascoltare* (*fig. 4*), una ventina di imbuti calati dal soffitto diffondono le frasi pronunciate e registrate all'interno dell'installazione *Parlare* unite a urla e gemiti. La quotidianità dell'internato passa attraverso lo stesso imbuto indossato dal sedicente curatore di Bosch

(*fig. 5*) il quale, secondo una storiella popolare, sarebbe riuscito a convincere uno stolto a farsi estrarre dalla testa la pietra della follia.¹⁸ Proseguendo lungo il percorso, ci si lascia alle spalle il fuori e, al di là del muro, si entra nel mondo dei matti. Appena varcata la soglia, sulla parete destra, una serie di ritratti silenziosamente allineati dipinti negli anni Trenta dallo psichiatra italiano Romolo Righetti. Forse ancora memori della catalogazione lombrosiana, questi volti furono trattati dallo studioso con profonda simpatia, intendendo la parola secondo il suo significato strettamente etimologico: dal greco *syn* (con, insieme) e *pàthos* (passione, affetto) quindi "facoltà di partecipare ai sentimenti dei nostri simili, ai loro piaceri e dispiaceri".¹⁹ Due punti di vista a confronto: quello dello psichiatra e quello freddo e catalogatore della macchina fotografica.



Fig. 4 – Ascoltare, *Modi del sentire*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

Attraverso quest'ultima – originariamente utilizzata fino agli anni Sessanta per documentare l'ingresso dei nuovi malati, poi restaurata e rianimata digitalmente da Studio Azzurro – il visitatore prende parte al processo di schedatura a cui erano sottoposti i pazienti nel momento in cui entravano in manicomio.²⁰



Fig. 5 – Hieronymus Bosch, *Estrazione della pietra della follia* (dettaglio), olio su tavola, 1494 ca., Museo del Prado, Madrid

Successivamente, la quarta area del museo *Dimore del corpo*, ospita due installazioni per le quali sono state studiate delle sofisticate “interfacc[e] di dialogo uomo-macchina”.²¹ Il *Tavolo sonoro* (fig. 6) e il *Dondolo* (fig. 7), risultati di una ricerca volta a liberare i visitatori dalla tecnologia in favore di un'interazione basata sull'uso del corpo. Pier Luigi Capucci in *Realtà del virtuale*, durante una disamina tutt'oggi attualissima sulla figura

dell'“intellettuale regressivo”, osserva:

l'artificiale, nel volgere del tempo tende a ricadere nel “grado zero” della natura, a essere considerato come naturale [...], processo che Barthes ha chiamato “naturalizzazione del culturale”. Nel mettere all'indice quella “macchina tecnologica”, che considera come minaccia a certe facoltà, all'intellettuale regressivo sfugge il fatto che anch'essa, come tutte le macchine, è un'estensione di determinate funzioni umane, sia pure più complesse e delicate di quelle amplificate dalla ruota, dagli occhiali o dal megafono.²²

Se, quindi, la “naturalizzazione del culturale” di Roland Barthes si attua nel momento in cui i nuovi strumenti tecnologici vengono assunti dalla società come protesi naturalizzate, Studio Azzurro sembra muoversi verso il “grado zero” anche in relazione all'aspetto *hardware*.

La ricerca intrapresa dal gruppo milanese per rendere in-

visibili interfacce e dispositivi è qui perfettamente riuscita: nessun mouse e nessun monitor, il visitatore può interagire con grande libertà con le storie del Museo Laboratorio della Mente. Talvolta, però, si è costretti a rapportarsi con l'installazione non sempre in modo “naturale”: a volte si deve diventare pazzi, o almeno assumere atteggiamenti e posture simili. Per poter ascoltare i racconti delle sedute psichiatriche realmente avvenute all'interno del Santa Maria della Pietà, è necessario appoggiare i gomiti su un tavolo, con le mani coprire le orecchie e lasciare che le voci entrino nella testa. La superficie del tavolo, concepita come emittente sonora, trasmette le vibrazioni acustiche attraverso la struttura ossea del braccio e fa arrivare i suoni all'interno della testa. Per attivare la seconda installazione, il *Dondolo*, il visitatore deve sedersi davanti ad uno schermo inclinato orizzontalmente. Facendo oscillare la parte superiore del busto avanti e indietro è possibile selezionare una delle foto dei pazienti



Fig. 6 – Tavolo sonoro, *Dimore del corpo*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

dell'ex ospedale psichiatrico disponibile sullo schermo; la scelta, simile a un effetto di zoom, attiverà un filmato sulla vita di quella persona. Il completo funzionamento delle due installazioni non può essere compreso senza tener conto della loro collocazione: il *Tavolo sonoro* e il *Dondolo* si trovano dalla parte opposta del muro trasparente, già incontrato, dove è proiettato *Dove va tutta 'sta gente?*.



Fig. 7 – Dondolo, *Dimore del corpo*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

Se entrasse un visitatore mentre altri due stanno interagendo con le installazioni, si troverebbe davanti la seguente scena: una superficie trasparente sulla quale si lanciano dei corpi e, dietro, due persone una che si stringe le mani alle orecchie per fermare il dilagare delle voci dentro la sua testa, l'altra che oscilla in modo reiterato fissando un piano in uno stato catatonico; forse due internati. “Non abbiamo mai detto che non esiste la malat-

tia mentale, ma sosteniamo che, per i pochi pazienti affetti da situazioni irreversibili, vi è una folla enorme che sta benissimo e ha la sola colpa di essere povera e dimenticata”.²³ Quando Basaglia viene chiamato a dirigere l'ospedale psichiatrico di Gorizia si accorge che i matti, bollati per sempre come diversi grazie anche al timbro apposto nel documento di identità, erano poveri. Molti erano coloro che, nei momenti più duri della vita, avevano riversato i loro problemi nell'alcool o si erano abbandonati alla depressione. Per chi poteva permetterselo c'era la clinica oppure, per i più fortunati, soggiorni rigeneranti in Svizzera. Alle opere di due grandi artisti, Oreste Fernando Nannetti e Gianfranco Baieri, è dedicata la quinta area del museo dal titolo *Inventori di mondi* (figg. 8-9). Entrambi, pur vivendo all'interno di una dimensione costringente, hanno trovato il modo per oltrepassare con la mente i limiti del manicomio. Appesi alle pareti della stanza, alcuni quadri realizzati da Baieri. A completare l'allestimento da

atelier d'artista, posizionato in un angolo, il suo tavolo con i pennelli, i colori e le tavolozze; sopra, una valigia interamente dipinta è sospesa nel vuoto. Gianfranco Baieri nasce non voluto e viene abbandonato dalla madre che ha appena un anno. A sette è internato per difficoltà di apprendimento trascorrendo l'intera vita in segregazione volontaria (in assenza di patologie certificate) all'interno del Santa Maria della Pietà. Fino alla sua morte, giunta all'età di cinquantadue anni, il tema più ricorrente presente nei suoi dipinti sarà quello di un “orologio fermo-tempo” con il quale fissa, nell'infinità del tempo dell'immagine bidimensionale, l'attimo della separazione di bambini dall'affetto dei propri cari.

Al centro della sala, il proseguimento del muro trasparente, riproduce fedelmente parte dell'opera di Oreste Fernando Nannetti, meglio conosciuto come Nanof. Nato da Concetta Nannetti e NN (sigla con la quale nei documenti si indicava il padre ignoto), a sette anni viene affidato ad

un'opera di carità per poi essere a lungo ricoverato all'ospedale Carlo Forlani per una grave forma di spondilite. Nel 1948 viene prosciolto dall'accusa di oltraggio a pubblico ufficiale per vizio di mente e ricoverato al Santa Maria dove resta fino al 1958, anno in cui è trasferito nell'ospedale psichiatrico di Volterra. Qui Nanof – o come preferiva definirsi “colonnello astrale, ingegnere aeronautico minerario nel sistema mentale collegato al sistema telepatico”²⁴ – utilizzando la fibbia del panciotto – detta “fibbia catodica”²⁵ – con un'azione sistematica durata quindici anni, coprì un intero muro lungo centottanta metri di scritte, disegni e tabelle: “Domenica 127, pioggia di stelle [...] la terra va in cancrena [...] cara Milena, ne conoscevo un'altra di Milena”...²⁶

In realtà, Nanof è una vecchia conoscenza di Studio Azzurro, è infatti con il lungometraggio *L'osservatorio nucleare del signor Nanof* che Paolo Rosa, che ne firma la regia, vince nel 1985 la 3° Edizione del Premio Filmmaker e

il Premio Gabbiano d'oro *Anteprima del cinema indipendente* a Bellaria.

P. R.: Il loro senso di vita si è costruito, quasi nell'invenzione di un altro mondo. Questo per noi – soprattutto per noi che pratichiamo derive espressive – è un insegnamento straordinario; da lì ricavi dei livelli di poesia e di espressività che sono diversi da quelli che fa un poeta lucido (che comunque sviluppa la sua ricerca e che peraltro è pure necessario). Però io [qui] vedo come un controcanto. Una sorta di eco impressionante che rende la poesia spostata dentro. Una realtà diversa. Non è la lucida e ispirata condizione del poeta, ma è la drammaticità (perché persiste questo elemento di drammaticità), la drammatica eco che c'è nella follia spostata altrove. [...] Un discorso di *art brut* – così considerandola come arte nel senso stretto – quello non ci interessa, ma come espressioni di potenza straordinaria che ci dicono qualche cosa e che ci mandano dei messaggi che sono lo spec-

chio per vedere la nostra vita da un punto di vista, come direbbe Pasolini, dalla luna verso la terra e non dalla terra verso la luna. Sono pezzi da studiare, da rivalutare, da capire. Ho, poi, questa amarezza di aver fatto un film nel 1984, tanti anni fa, con la finalità anche di salvare un'opera che secondo me era clamorosa, straordinaria, unica, quella di Nannetti a Volterra. E invece, in questi venticinque anni, averla vista deperire, rendere fatiscente. [...] Ha una massa di ammiratori Nannetti che non sapevo neanche! È proprio una rete bellissima di persone che rimangono avvolte in questa sua tela; questo suo mondo è una tela di ragno. Tu ne rimani impigliato. Personalmente, da quando io ho fatto quell'esperienza lì del film, sono rimasto impigliato in quel meraviglioso affresco di significati, di spunti, di imprevedibilità che ha messo in scena. Ecco, allora questi mondi ci dicono molto. Sono mondi non opere. Sono mondi!²⁷

Nell'*Istituzione chiusa* il visitatore viene ricondotto alla

dura realtà del manicomio. Qui è possibile scrutare all'interno della *Fagotteria* dove, insieme ai pochi oggetti di proprietà, il paziente doveva spogliarsi dei propri ricordi e della propria identità, indossare la divisa e le scarpe dell'istituto e ricevere il numero con il quale d'ora in avanti sarebbe stato identificato. Accanto lo *Studio medico* dove si trova la macchina dell'elettroshock, la *Camera di contenzione* e la *Farmacia* con i tipici armadi pieni di alambicchi, fiale e bottiglie di ogni dimensione. Passando oltre, al centro della stanza due grandi tavoli di legno: sul primo si trovano scodelle, tazze, cucchiari, una brocca, una ciotola e un vassoio a ricordare che originariamente questa stanza era il refettorio; sopra la superficie dell'altro appaiono proiettati una cartella clinica, il regolamento del manicomio e il registro delle consegne. *Le storie*. È sufficiente sfiorare un documento, affinché sotto i nostri occhi prendano forma oggetti, immagini e volti che iniziano a raccontare le loro esperienze.



Figg. 8-9 – *Inventori di mondi*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

L'ultima area del museo, dal titolo *La fabbrica del cambiamento* (fig. 10), ospita il ricordo delle battaglie che hanno portato alla chiusura dei manicomi. In una sorta di “luogo di frontiera”, centinaia di forchette infilzate su un lungo pannello di plexiglass e uno schermo a parete raccontano *La rivolta delle forchette* di Lia Traverso.²⁸



Fig. 10 – *La fabbrica del cambiamento*, Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà, Roma, 2008, © Studio Azzurro

Camici, fasce di contenzione, mazzi di chiavi, strumenti per l'elettroshock sono stati scaraventati sulle pareti e alcuni letti sono rimasti incastrati vicino al soffitto. L'istituzione è stata piegata, "un manicomio che finalmente va sotto sopra".²⁹ Sull'altra parete, dodici video scandiscono il pensiero di Franco Basaglia accompagnato dalle immagini e dalle vicende più significative che dal 1961 al 2008 si sono susseguite fino allo svuotamento totale degli ex ospedali psichiatrici. Il Museo Laboratorio della Mente viene identificato statutariamente³⁰ come un "museo del territorio"³¹ e prevede come principale finalità quella "di una migliore conoscenza, conservazione e valorizzazione del patrimonio storico-scientifico e culturale dell'ex Ospedale Psichiatrico S. Maria della Pietà".³² Nel documento viene precisato, inoltre, che "nel percorso espositivo il MLM conserva una collezione di arte irregolare e di strumentazione scientifica".³³ Il medium museo³⁴ è chiamato ad assumere "un ruolo attivo nel sollecitare il

dibattito critico in tutti i campi di sua competenza".³⁵

Il racconto orale, inoltre, ha la capacità di comunicare la componente emotiva; suscitando un particolare stato d'animo, il messaggio associato è recepito con maggiore immediatezza e viene rielaborato durante il percorso museale. Negli ultimi anni uno degli approcci didattici maggiormente utilizzati nei musei è quello partecipativo: ovvero l'utilizzo delle nuove tecnologie in un rapporto di interazione uomo-macchina per consentire al visitatore di compiere un'esperienza museale culturalmente formativa e coinvolgente. In realtà ciò che deve essere raccontato grazie all'allestimento del museo romano riguarda sì la storia dell'ex ospedale psichiatrico, ma soprattutto le esperienze di coloro che là dentro hanno vissuto e quelle di coloro che, per vari motivi, vi si sono "affacciati". Le quattordici installazioni interattive realizzate da Studio Azzurro accompagnano il visitatore nel complicato percorso del confronto con il disagio psichico.³⁶

Secondo Lucia Cataldo e Marta Paraventi il percorso intrapreso attualmente per la comunicazione museale, definito “museografia sensibile”,³⁷ che prevede l'utilizzo delle interfacce video e del sonoro negli allestimenti, rende la multimedialità non più opzionale ma, quasi, indispensabile. A questo pensiero è da aggiungere doverosamente quello di Valeria Minucciani: “vedere la postazione interattiva maldestramente inserita (e tecnicamente povera) nel contesto scarpiano di Castelvecchio mi ha molto intristito, confermandomi nell'idea che le cose non vanno mai fatte soltanto perché ‘ormai ci vogliono’”.³⁸

Nell'anno 2010 il Museo Laboratorio della Mente di Roma riceve dall'ICOM Italia il “Premio al museo più attrattivo ed innovativo nel rapporto con il pubblico”.

P. R.: Un museo di questa natura ha liberato uno spazio espressivo veramente inedito. Tutta quella preoccupazione informativa – che può essere messa e scansata sulla

rete – lascia libero uno spazio di narrazione che in qualche modo ricorda l'esperienza dei grandi scenari affrescati della nostra stagione d'oro. Sono delle narrazioni un po' asistematiche, non lineari, fatte ovviamente con dei linguaggi che non sono più l'intonaco, l'affresco, le tecniche tradizionali, ma sono fatte con installazioni, con video, con altri elementi, oggetti, con opere altrui. Metti insieme tutte queste forme, queste possibilità in una sequenza che dispiega la sua narrazione all'interno di questo coinvolgimento di cui lo spettatore non è affatto estraneo: lo spettatore non è più davanti a una pellicola o davanti a un quadro, ma è uno spettatore che entra dentro, che è protagonista e che addirittura mette in scena se stesso.³⁹

Lo spostamento d'orizzonte che Studio Azzurro effettua negli anni Novanta in direzione dei musei tematici ha rappresentato un passaggio fondamentale nel delinearsi di una nuova poetica strutturata sulla continua ricerca di

un connubio e di un delicato equilibrio tra spettacolari soluzioni scenografiche e il tentativo di smaterializzare le interfacce dei dispositivi tecnologici. L'aspetto che maggiormente pone lo studio "in rottura" con la precedente museografia sta nella proposta di un nuovo modello narrativo che si concretizza non solo in un nuovo modo di raccontare, ma in un diverso rapporto con gli oggetti e con il pubblico.

Interessante a tal proposito appare una riflessione di Claudia De Michelis che racconta l'articolazione del museo come "evocativa polifonia di punti di vista".⁴⁰ La studiosa prosegue la sua disamina riportando il pensiero di Krzysztof Pomian il quale definiva gli oggetti musealizzati come "semiofori", quindi come "oggetti ritenuti portatori di particolari significati da una determinata società e pertanto creati o esposti in modo da rivolgersi allo sguardo o in modo esclusivo o anche conservando una funzione pratica".⁴¹ L'alterità resa evidente da questo tipo di oggetti li

pone all'interno di una dimensione sacra e lontana, una dimensione che non può essere toccata e con la quale il visitatore del museo può intrattenere un rapporto esclusivamente contemplativo. Viene così creata una barriera che non è solo fisica ma, spesso, anche cognitiva. Ed è qui che il Museo della Mente pone un altro elemento di frattura: se tradizionalmente è presente l'avviso di non toccare, qui la distanza tra le persone e le storie del museo si annulla proprio nel momento in cui quest'ultime sono da toccare con mano.

Come osserva Ludmilla Jordanova, infatti, gli oggetti musealizzati creano idee e immagini mentali attivando connessioni che costituiscono le storie che il museo è chiamato a mettere in mostra.

La "conoscenza" che i musei promuovono presenta tratti legati all'immaginazione, proprio perché è resa possibile solo attraverso un processo immaginativo.

Le modalità con cui i contenuti dei musei sono presentati influenzano, senza determinarlo completamente, ciò che i visitatori apprendono e i sentimenti che provano.⁴²

E conclude Claudia De Michelis:

Nel contesto museale, il ruolo degli oggetti non è dunque semplicemente quello di mostrare se stessi; essi mostrano un periodo della storia, divengono sineddoche di un evento (J. Clifford, 1999 - F. Dei, 2005), rappresentano indizi utili per immaginare epoche passate. L'oggetto musealizzato diviene allora una fonte di rappresentazione di luoghi e di epoche passate, di evocazioni immaginative.⁴³

Studio Azzurro lascia dialogare la memoria del passato con il futuro: l'esperienza vissuta dallo spettatore/attore non può esaurirsi nel percorso didattico tradizionale, ma si affaccia nel domani in cui il visitatore vivrà la sua natu-

ra di animale sociale e compirà consapevolmente le sue scelte. È necessario un patto silenzioso di onestà che collega colui che predispone "ad arte" un qualsiasi tipo di contenuto a chi lo recepisce: è un legame che affonda le proprie radici nell'esperienza fatta da Paolo Rosa con il Laboratorio di Comunicazione Militante (1976) e che vuole entrambi consapevolmente responsabili delle scelte che andranno a compiere.

Claudia De Michelis: Come il fatto di togliere il parquet e far riemergere la pavimentazione originale del padiglione [del Santa Maria della Pietà]?

P. R.: Sì, esatto. Quindi da una parte far riemergere il più possibile la struttura e dall'altra, invece, violarla in modo deciso con quell'idea di muro trasparente che la taglia a metà. Queste premesse sono una scelta che non ha niente di multimediale, ma che è una scelta quasi architettonica di utilizzare lo spazio. Per me è stato fondamentale per-

ché mi ha dato subito la chiave che è stata la guida per relazionarmi con gli spettatori. Avere sempre la sensazione che c'è qualcosa al di là, e che tu sei o dentro o fuori proprio dal punto di vista in cui ti metti. Che non sei mai in una situazione, ma che in questa situazione c'è sempre un altrove che ti divide. Un muro, ecco. Questa metafora è, secondo me, [...] come una soglia che apre un mondo, più che dividerlo.

[...] Credo che ciò debba portare a riflettere anche sulla drammaturgia con cui tu costruisci un museo, perché questa è una cosa importante. Un museo non è più una questione di allestimento fisico, ma ha a che fare con la sceneggiatura, con la drammaticità. Usi questi sistemi che arrivano tutti dall'esperienza cinematografica e fare un museo oggi non è solamente fare una successione spaziale, ma una successione temporale. Devi capire che lì devi andare più velocemente; che qui devi alleggerire la tua attenzione; che lì devi approfondire; qui devi chiedere tempo. Esattamente come fai nella costruzione di un

film, dove sai che una scena puoi permetterti di tirarla sino al limite e in altri momenti devi passare con delle narrazioni rapidissime, perché sono passaggi che puoi omettere. Devi arrivare al punto in cui lo spettatore, con naturalezza, sta ad ascoltare. Ecco, questa capacità di prendere l'ascolto vuol dire prepararlo a comprendere.⁴⁴

ELISA BIANCHI – Laurea triennale in Arti Visive all'Università di Bologna e magistrale in Scienze dello Spettacolo e della Produzione Multimediale all'Università di Firenze con una tesi sugli esperimenti effettuati in ambito museale per mezzo dell'uso delle nuove tecnologie dal titolo *To handle button click. Storie interattive di musei*. Ad oggi è impegnata presso l'ateneo fiorentino in un progetto di ricerca dottorale sull'immagine del paesaggio toscano raccontato attraverso il linguaggio degli audiovisivi e sulle possibilità offerte dai nuovi media nella valorizzazione del patrimonio culturale.

NOTE

¹ Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche (a cura di), *Ospedale psichiatrico S. Maria della pietà di Roma*. Disponibile all'indirizzo:

<http://suisa.archivi.beniculturali.it/cgi-bin/pagina.pl?TipoPag=comp arc&-Chiave=9112&RicLin=en&RicProgetto=carte> (ultima consultazione marzo 2015).

² AA. VV., *L'ospedale S. Maria della Pietà*, 3 voll., Edizioni Dedalo, Bari 2003, in P. Martelli, *Introduzione*, in UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, Silvana, Milano 2010, p. 15.

³ G. Antonelli, *L'esempio del Santa Maria della Pietà*, "Metro", 28 agosto 2000.

⁴ P. Martelli, *Introduzione*, in UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, cit., p. 14.

⁵ Pompeo Martelli ha ricoperto l'incarico di responsabile per la direzione scientifica del progetto museale.

⁶ Crediti: Ideazione Pompeo Martelli, Paolo Rosa / Regia Paolo Rosa / Collaborazione alla regia Carlo Riccobono / Fotografia Fabio Cirifi-

no / Riprese video Rocco Cirifino, Mario Coccimiglio / Montaggio video Silvia Pellizzari / Postproduzione video Mauro Macella, Claudia Casati / Elaborazioni grafiche Giulia Guarnieri, Francesca Gollo, Francesca Cianniello / Suoni e musiche Tommaso Leddi, Yugen / Sistemi interattivi e tecnologici Stefano Roveda, Marco Barsottini / Sviluppo software Alessandro Pecoraro, Lorenzo Sarti / Sviluppo hardware Alberto Massagli Bernocchi / Coordinamento progetto e produzione esecutiva Olivia Demuro / Produzione generale Reiner Bumke / Relazioni esterne Delphine Tonglet.

⁷ V. M. D. Pugliese, *L'arte nell'era tecnologica: il viaggio di Studio Azzurro tra "videoambienti" e "ambienti sensibili"*: tesi di laurea in Storia dell'Arte Contemporanea, Università degli Studi di Bari, a.a. 2002/2003, p. 253.

⁸ Ivi, pp. 263-264.

⁹ F. Basaglia, *Conferenze brasiliane, 1979*, in T. Losavio, *Entrare fuori uscire dentro*, in UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, cit., p. 47.

¹⁰ Tommaso Losavio, Direttore del progetto che portò alla chiusura del manicomio di Roma alla fine del 1999.

¹¹ T. Losavio, *Entrare fuori uscire dentro*, in UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, cit., p. 47.

¹² O. Pivetta, *Franco Basaglia il dottore dei matti*, Baldini&Castoldi, Milano 2014, p. 37.

¹³ UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, cit., p. 51.

¹⁴ Studio Azzurro, *Dove va tutta 'sta gente?*, 2000, regia di Paolo Rosa in collaborazione con Andrea Balzola e Davide Sgalippa.

¹⁵ UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, cit., p. 24.

¹⁶ M. Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, 1960, trad. it. *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano 1989, p. 18.

¹⁷ L'installazione è stata realizzata grazie ad una lastra di plexiglass trattata con una pellicola semitrasparente. Avvicinandosi a questa specie di specchio, la superficie riflette la metà dell'immagine mentre l'altra metà è catturata da una telecamera. Quest'ultima immagine viene inviata ad un computer dove, grazie ad un software appositamente programmato, viene rielaborata temporalmente, rallentata o velocizzata; dopo essere sottoposta a questo procedimento la nuova immagine viene proiettata nella seconda metà dello schermo. In tal

modo la corrispondenza tra le due parti diviene pressoché impossibile. Cfr. C. Riccobono, *Teorie e Pratiche dei Musei dell'immateriale. Studio Azzurro e il Museo Laboratorio della Mente*: tesi di laurea specialistica in Cinema, Teatro e Produzione multimediale, Università degli studi di Pisa, a.a. 2008/2009, disponibile all'indirizzo <http://etd.adm.unipi.it/t/etd-04072010-170207> (ultima consultazione febbraio 2013), p. 39.

¹⁸ H. Bosch, *Estrazione della pietra della follia*, 1494 ca., Museo del Prado, Madrid.

¹⁹ *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana*, s.v. "simpatia".

²⁰ Il visitatore scrive con un gesso il proprio nome su una lavagnetta d'ardesia posta sulla parete dietro una sedia. Nel momento in cui il sensore rileva il peso della persona seduta, un segnale giunge alla fotocamera digitale, installata all'interno di quella originale, la quale scatta una foto. L'immagine, inviata a un computer e rielaborata grazie ad un *software* di fotoritocco, è invecchiata e inviata ad un'altra installazione presente all'interno del museo.

²¹ J. Tonini, *Didattica museale e nuove tecnologie. L'esperienza dell'Istituto Museale di Storia della Scienza di Firenze*: tesi di laurea in Scienze dell'Educazione, Tecnologie dell'istruzione e

dell'apprendimento, Università degli Studi di Firenze, a.a. 2002/2003, disponibile all'indirizzo:

<http://www.musei-it.net/tesi.php> (ultima consultazione febbraio 2013) p. 67.

²² P. L. Capucci, *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, Clueb, Bologna 1993, p. 23. Cfr., R. Barthes, *L'ovvio e l'ottuso*, Einaudi, Torino 1985, p. 16.

²³ Franco Basaglia in O. Pivetta, *Franco Basaglia il dottore dei matti*, Baldini&Castoldi, Milano 2014, p. 38.

²⁴ UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, Silvana, Milano 2010, p. 79.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Ivi, p. 81.

²⁷ Per la consultazione della versione integrale dell'intervista a Paolo Rosa si rimanda a C. De Michelis, *Verso una museografia della mente: un percorso antropologico di progettazione, valutazione e formazione nell'attività museale di un ex Ospedale Psichiatrico*, tesi di dottorato in Scienze dei Segni, degli Spazi e delle Culture, Università degli Studi "La Sapienza" di Roma, a.a. 2009/2010, pp. 281-291.

²⁸ Una delle prime lotte interne ai manicomi portata avanti da Lia Traverso nel 1970 con uno sciopero della fame in cui riuscì a coinvol-

gere più internati per avere le posate a tavola. Cfr. C. Piraino, *Lia Traverso*, in UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma E, Studio Azzurro (a cura di), *Museo Laboratorio della Mente*, Silvana, Milano 2010, pp. 107-112.

²⁹ Ivi, p. 42.

³⁰ Azienda Unità Sanitaria Locale Roma E, Regione Lazio, *Regolamento Museo Laboratorio della Mente*, maggio 2012, art. 1.

³¹ In assenza di un unico documento che permetta la suddivisione dei musei in aree di interesse, per la loro classificazione è tuttora utilizzato un documento dell'UNESCO del 1984 il quale distingue undici tipologie: musei d'arte, di storia ed archeologia, di storia e scienze naturali, della scienza e della tecnica, di etnografia e antropologia, specializzati, territoriali, generali, altri musei, monumenti storici e aree archeologiche e, infine, giardini zoologici, orti botanici, acquari e riserve naturali. I musei territoriali trovano i loro predecessori negli "ecomusei". Negli anni Settanta in Francia con la *Nouvelle Muséologie* si era compiuto uno dei primi passi verso il riconoscimento del patrimonio intangibile. Le riflessioni portate avanti da Hugues de Varine e Georges Henri Rivière portano nel 1968 alla creazione dei primi ecomusei. Inizialmente ideati con il fine di tutelare le testimonianze delle società rurali in un particolare periodo storico, quando

l'urbanizzazione stava modificando il paesaggio e rischiava di cancellare qualsiasi traccia della storia delle campagne, l'ecomuseo diviene un museo capace di illustrare un territorio più o meno esteso tale da costituire un'entità storica e culturale e talvolta anche etnica, economica e sociale.

³² Azienda Unità Sanitaria Locale Roma E, Regione Lazio, *Regolamento Museo Laboratorio della Mente*, maggio 2012, art. 1.

³³ Ivi, art. 4.

³⁴ Sul museo come medium si rimanda a R. Silverstone, *Il medium è il museo* in J. Durant (a cura di), *Scienza in pubblico. Musei e divulgazione del sapere*, Clueb, Bologna 1989 e al contributo di D. Jalla, *La comunicazione scritta nei musei: una questione da affrontare* in A. Andreini (a cura di), *La parola scritta nel museo. Lingua, accesso, democrazia*, Atti del convegno Centro Affari e Convegni di Arezzo, 17 Ottobre 2008, utile per una panoramica sulle posizioni assunte da alcuni dei principali studiosi di museologia circa l'identità del museo quale medium.

³⁵ L. Cataldo, M. Paraventi, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Ulrico Hoepli Editore, Milano 2007, p. 32.

³⁶ Lo stesso Paolo Rosa durante una conferenza tenuta il giorno 13 dicembre 2012 all'Università di Firenze aveva presentato una nuova

installazione del museo: *Portatori di storie. Da vicino nessuno è normale* grazie alla quale Studio Azzurro sviluppava un percorso già inaugurato nel 2008 a Casablanca (Marocco) con l'installazione *Sensible map*; a questa sono seguite *La quarta scala* (Santa Fe – Biennale Internazionale, Lucky Number Seven, 2008), *Fanoi* (Potenza, 2009), *Sensitive city* (Padiglione Italia – Expo, Shanghai, 2010) e *Estrella del deserto* (Antofagasta, Cile, 2011). La più recente menzionata da Paolo Rosa è stata *Portatori di storie. Da vicino nessuno è normale* realizzata per il Museo Laboratorio della Mente.

³⁷ Ivi, p. 91.

³⁸ V. Minucciani, *Perché "Il museo fuori dal museo"*, in V. Minucciani, *Il museo fuori dal museo. Il territorio e la comunicazione museale*, Lybra Immagine, Milano 2005, p. 21.

³⁹ Trascrizione di una parte dell'intervento di Paolo Rosa all'interno del ciclo di conferenze "Memoria | Progetto di memoria", curatore Francesco Moschini, Accademia Nazionale di San Luca, Roma, 4 Dicembre 2012.

⁴⁰ C. De Michelis, *Verso una museografia della mente: un percorso antropologico di progettazione, valutazione e formazione nell'attività museale di un ex Ospedale Psichiatrico*, cit., p. 234.

⁴¹ K. Pomian, *Che cos'è la storia*, Bruno Mondatori Editori, Milano 2001, p. 113.

⁴² L. Jordanova, *Oggetti e conoscenza*, in C. Ribaldi (a cura di), *Il nuovo museo. Origini e percorsi*, Il Saggiatore, Milano 2005, p. 173.

⁴³ C. De Michelis, *Verso una museografia della mente: un percorso antropologico di progettazione, valutazione e formazione nell'attività museale di un ex Ospedale Psichiatrico*, cit., p. 237.

⁴⁴ Per la consultazione della versione integrale dell'intervista a Paolo Rosa si rimanda a C. De Michelis, *Verso una museografia della mente*, cit., pp. 281-291.