



## L'allestimento

Non è mia intenzione seguire l'indice di un, non a caso, inesistente manuale di allestimento museale, ma proporre solo alcuni punti salienti emersi nella concreta esperienza, alcune scelte di fondo che ci si trova inevitabilmente ad affrontare, soffermandomi in particolare su tre di esse, che mi sembrano decisive.

In primo luogo, si pone la necessità di scegliere fra un percorso museale progettato e segnalato dettagliatamente, ispirato ad un criterio di sequenzialità e concepito secondo un'impostazione narrativa, e invece un percorso volutamente aleatorio, che giustappone episodi, la cui impostazione si rifà alla logica della collezione.

È bene notare che l'indicazione di un percorso non risponde solo ad esigenze logistiche (per esempio alla necessità di distinguere i punti di ingresso e di uscita, o di evitare che flussi di visitatori nei due sensi si incontrino lungo una stessa scala), ma costituisce un aspetto sostanziale dell'allestimento e risponde a un diffuso bisogno di narrazione, all'esigenza di sentir raccontare storie, riscontrabili anche fra chi visita musei.

Individuare un percorso non significa del resto negare la libertà del visitatore, ma questa libertà ha bisogno di riferimenti e indicazioni, da aggirare, magari, o addirittura ignorare, e d'altro canto la narratività non necessariamente è quella del romanzo ottocentesco, orchestrato da un narratore onnisciente, poco propenso a lasciare alternative all'immaginazione del lettore. Il percorso museale non esclude quindi ma anzi richiede interventi potremmo definire metanarrativi, che rivelino quindi i nodi di una trama variamente percepibile, con momenti che catalizzino il racconto, che lo ancorino, cambiandone il ritmo e l'intensità (pensiamo ad esempio a installazioni, o semplicemente alla "monumentalizzazione" di singoli oggetti) e aprendo così alla possibilità di percorsi differenziati, anche se raccolti attorno ad un filo conduttore percepibile.

In secondo luogo, la scelta si gioca fra criteri che sottolineino l'emblematicità, l'unicità delle cose esposte o che al contrario ne evidenzino la serialità.

In proposito si può osservare che i materiali presenti nei musei di cui parliamo, le cose, appunto, sono irripetibili, hanno ognuna una storia (essendo molto spesso oggetti d'uso ma anche d'affezione) e - nate prima di una standardizzazione generalizzata e pervasiva - sono uniche anche se molto simili e prive d'autore. L'ammassare le cose, pur secondo un ordine percepibile, anziché selezionarle rigorosamente in modo da sottolinearne varietà e differenze, può mettere in scena la loro anonima pluralità, e rimandare metafo-

ricamente alle vite e alle generazioni cui sono sopravvissute (di qui, forse, il “brusio” che le cose sembrano emanare nelle sale stipate di oggetti in alcuni musei).

Una terza scelta si impone fra l'evocazione, il silenzio, il rallentamento, da un lato, e dall'altro l'esperienza intensa, “vissuta”, la comunicazione coinvolgente ed emozionante.

L'esperienza che il museo può indurre non è tuttavia quella che può promettere un parco dei divertimenti. Se si vuole ricorrere ad un paragone, l'esperienza del museo è piuttosto simile a quel che un racconto ci lascia. L'emozione non è necessariamente collegata a un picco adrenalinico: il ventaglio delle emozioni legate all'esperienza include quelle che emergono nella calma e che affiorano con lentezza, o che si presentano a posteriori come effetto della tesaurizzazione della sensazione provata. Costatazione che sembra oggi ignorata da quelli che appaiono teatri o stanze delle meraviglie aggiornati in chiave multimediale: votati alla sconfitta rispetto al mondo esterno e alla valanga di stimoli che ne derivano (ed ai quali gli abitanti della contemporaneità hanno imparato a resistere). Perché i musei possono competere non addizionando ma sottraendo stimoli e sottraendosi così alla competizione per proporsi come spazi altri. Il che non toglie che la multimedialità sia - prima che un veicolo di quella “meraviglia” che a pieno titolo rientra fra gli effetti che il museo deve saper suscitare - una componente necessaria di un allestimento museale che voglia evocare il passato attraverso l'immediatezza delle testimonianze orali e il paesaggio anche nella sua dimensione sonora.

Nonostante si siano rapidamente presentate come alternative, queste scelte non possono non dialogare, confrontarsi, nella sostanza contaminarsi. Ma questo non esonera dalla necessità di prender partito, se si è convinti della necessità, soprattutto nei musei di cultura materiale, di un'impostazione narrativa e di un'esplicitata sequenzialità del percorso; di un sostanziale equilibrio fra l'estrapolazione, l'emblemizzazione delle cose esposte e il loro “ammasso”; della creazione di uno spazio altro, in qualche modo speciale, rispetto all'esterno.

Certo queste scelte si devono misurare con il caso singolo, distinguendo in particolare fra i casi in cui ci si trova ad operare in edifici storici (pertinenti o non con il museo ospitato, ma che comunque si presentano come uno dei suoi oggetti o come il più importante di essi) o invece in edifici nuovi o recenti (originariamente destinati ad altre funzioni se non appositamente sorti per ospitare il museo, evenienza peraltro piuttosto rara nel caso dei musei di cultura materiale).

Altra circostanza di importanza decisiva è la presenza dei fondatori, dei primi promotori della raccolta o di coloro che con loro hanno lavorato e spesso lavorano ancora nel museo: è evidente quanto le loro motivazioni, gusti, intenzioni, scopi rappresentino componenti essenziali del progetto di allestimento.

Più in generale, è importante riconoscere che quello di progettare e allestire musei, di

cultura materiale soprattutto, è un mestiere che si apprende per esperienza, proprio come la maggior parte dei mestieri evocati dalle cose che si espongono.

Una simile convinzione può sembrare in contraddizione con quella, da tenere altrettanto ferma, che sia necessaria una specifica formazione, museologica e museografica, anche per organizzare musei di questa natura. La contraddizione tuttavia si rivela solo apparente se, come si diceva, non si pretende di estrarre dalle esperienze ottenute progettando e allestendo vademecum stereotipati, ma si distinguono in esse delle linee guida, consapevoli però che anche quelle non possono che essere in certa misura arbitrarie e comunque effimere (nessun museo infatti, e tanto più nessun allestimento, sono 'per sempre'). Se inoltre non ci si limita a convegni, relazioni, dibattiti e letture, ma si fa quel che facevano gli artigiani, che non solo imparavano dall'esperienza, ma anche non restavano sempre in una sola bottega. Veder quanti più musei si può e incontrare i loro organizzatori (fondatori, animatori, progettisti, direttori) è una via ineludibile di formazione. Così come non bisogna dimenticare una possibilità, che alcuni musei si propongono di realizzare o sperimentano, anche se non in modo organico e continuativo: quella di organizzare workshop o laboratori permanenti di formazione sull'allestimento, magari usando gli oggetti conservati nel deposito o quelli che in molte realtà locali sono stati raccolti senza poter mai trovare sistemazione entro uno spazio espositivo. E non solo ad organizzatori e operatori museali questi laboratori dovrebbero esser aperti, ma anche a giovani, e a bambini: ai portatori dichiarati di quel bisogno di storie, di sentirne e di raccontarne, che anche se poco riconosciuto ci accompagna per tutta la vita e non è affatto estraneo al compito di delineare percorsi narrativi in un museo, di provar a raccontare con cose invece che con parole, di sforzarsi di perpetuare quel sapere e quella pratica, del narrare appunto, che oggi non godono di buona salute ma di cui non ci si può privare e che possono anzi contrastare l'ininterrotto clamore di fondo che pretende di occuparne il posto.

