

UN MUSEO IN ASCOLTO. UN APPROCCIO COSTRUTTIVISTA

Maria Cristina Ronc, Paolo Salomone*

Imparare è ricordare
Platone

Una preziosa serie di disegni ci permette di ritrovare una rara raffigurazione di Clio, musa della Storia, che, oltre al più comune attributo di un volume stretto tra le mani, reca anche quello di un flauto. Gli schizzi, risalenti al 1751 ed ora conservati nell'archivio del Museo del Prado, descrivono la collezione di statue di Cristina di Svezia della "Stanza delle Muse" acquistate da Livio Odescalchi.

Pare superfluo ricordare che è dal termine greco *museion*, che significa appunto residenza delle muse, che deriva la parola museo e, sebbene oggi siamo piuttosto riluttanti ad assegnare ancora un valore alle parole antiche, noi incontriamo le Muse ogni qualvolta che ci lasciamo commuovere dalla musica e ispirare dalle "forme" della musica.

Ricordando l'origine del termine museo, è comune risalire al "grande museo di Alessandria" nell'ambizioso progetto di Alessandro Magno che voleva un nuovo genere di città per dare un nuovo ordine del mondo. Il museo era il fulcro stesso della città e, alla morte di Alessandro, esso divenne la dimora del suo successore Tolomeo con gli alloggi per la comunità accademica, stanze e colonnati per leggere, riflettere e conversare. Oltre alla biblioteca che meritava di essere raggiunta da tutti gli angoli della terra perché era un'eccezionale risorsa per il pensiero.

Questa "visione" del museo risale alla scuola di Platone, che pone la sua Accademia sotto la protezione delle Muse in quanto idee di armonia, saggezza e filosofia, e al Liceo di Aristotele, quando la parola "*scholé*" significava "ozio" che non era il tempo del dolce far niente, ma quello in cui non c'erano restrizioni e vincoli. Era il tempo della "libertà" massima nell'espressione delle capacità umane; momento vissuto in compagnia e in relazione con gli altri.

Il museo fa musica

Nella devozione alle Muse, Clio la musa della storia può cantare oltre che narrare, ricordare e conservare. Il museo può smuoverci attraverso tutti i sensi e assumere forma come una cosa vivente, in cui le sue opere si svelano come intuizioni nuove.

Nel pensiero costruttivista¹ «la realtà non va considerata come un qualcosa di oggettivo, indipendente dal soggetto che ne fa esperienza, poiché è il soggetto stesso che la crea, partecipando in maniera attiva alla sua costruzione». In base a tale prospettiva si hanno le seguenti conseguenze:

- non è possibile una distinzione netta tra colui che osserva e l'oggetto osservato, poiché entrambi si definiscono come tali attraverso la reciproca interazione;
- ciò che si definisce conoscenza non può essere considerata una "rappresentazione" del mondo esterno ricavata dal mondo reale, ma è una costruzione fatta dal soggetto con materiali presi al proprio interno;
- ciò che viene osservato non sono cose, proprietà o relazioni di un mondo che esiste indipendentemente



1. Le postazioni video per il racconto della storia del territorio. (G. Avati)

dall'osservatore, bensì delle distinzioni effettuate dall'osservatore stesso, in seguito alla propria attività nell'ambiente;

- la sensazione non è la rilevazione impersonale di un dato, come quella derivante dalla lettura di uno strumento, quanto piuttosto un fenomeno che coinvolge profondamente il soggetto.

All'interno del pensiero costruttivista si colloca l'idea fondante di Heinz von Foerster il cui punto di partenza è la riflessione di come si possa fare conoscenza del mondo che ci circonda se la nostra conoscenza ci mostra una realtà già esistente, indipendente da noi. E si chiede se tale realtà sia una nostra costruzione. È da questo concetto che deriva la definizione: l'esperienza è la causa e il mondo è la conseguenza.

Von Foerster riprende il pensiero del pedagogo svizzero Jean Piaget, ed i suoi studi relativi alla nuova disciplina da lui chiamata epistemologia genetica, che consiste nello studio del significato che hanno concetti quali spazio, tempo, velocità, causalità, ecc., attraverso la loro acquisizione, osserva che gli oggetti del mondo vengono costruiti attraverso la nostra attività nel mondo, essendo il sistema nervoso e quello motorio strettamente dipendenti.

L'osservatore è quindi colui che ordina e organizza un mondo costruito dalla sua esperienza: egli è al tempo stesso il costruttore e l'ordinatore della realtà, colui che stabilisce un ordine tra i tanti possibili; non un ordine qualsiasi, bensì quello a lui più utile e funzionale alle proprie attività. Le stesse caratteristiche attribuite alle cose si rivelano essere proprietà dell'osservatore.

Von Foerster ci propone come esempio due concetti molto usati nella scienza, il caso e la necessità. Da un punto di vista costruttivista, il concetto di necessità deriva dalla capacità di effettuare deduzioni infallibili (come quelle legate all'uso delle leggi scientifiche), mentre il caso deriva dall'incapacità di effettuare tale tipo di deduzioni (come accade, ad esempio, in tutti i fenomeni in cui è coinvolta

una qualche forma di creatività). Ciò significa che caso e necessità riflettono nostre capacità o incapacità, e che esse non appartengono alla natura.

Le conseguenze dell'applicazione delle idee di Heinz von Foerster sono il passaggio da una visione statica e passiva a una concezione dinamica che concede il massimo spazio a un dialogo bidirezionale, dove ognuno presta grande attenzione alle parole/immagini dell'“altro” - in questo caso della comunicazione del museo -, cercando per quanto possibile di porsi nella prospettiva da cui questi muove.

La reintroduzione dell'osservatore provoca anche conseguenze immediate nel campo dei sistemi cibernetici e segna il passaggio al Secondo Principio della cibernetica in cui viene reintrodotta il ruolo dell'osservatore nella costruzione della realtà osservata. Il breve accenno a questa materia permette di allacciarci ad uno dei suoi principali teorizzatori, l'antropologo e psichiatra americano Gregory Bateson a cui si intende fare riferimento per la sua concezione del concetto di Sacro, quale parte dell'indescrivibile dell'esperienza umana. Bateson non dice mai espressamente cosa è il Sacro: questo è il suo modo di indicare cos'è, come qualcosa che va oltre alle descrizioni. Secondo lui, infatti, nella nostra esperienza umana c'è molto di più che nella vita e nella mente ed è perciò che mente e finalismo cosciente non possono incontrarsi.

In un articolo sulla concezione di Sacro in Bateson, Vincent Kenny, riprendendo le teorie di quest'ultimo rammenta che «per vivere pienamente il nostro essere umano noi dobbiamo resistere alla tentazione di “scaricare” su qualcun'altro o qualcos'altro le nostre responsabilità personali di come stiamo vivendo la distanza tra le nostre vivide esperienze e i nostri vani tentativi di descrivere o spiegare queste esperienze» e precisa che «continuare a prendersi la responsabilità di questo sforzo impossibile è il segno di un impegno etico».

Ecco cosa dice Wittgenstein a proposito di questo impossibile sforzo.

«La mia intera tendenza ed io credo la tendenza di tutti gli uomini che hanno cercato di scrivere o parlare di Etica o Religione era quella di imbattersi nei limiti del linguaggio.

Questo sbattere sui muri della nostra gabbia è perfettamente e assolutamente senza speranza. L'Etica, se nasce dal desiderio di dire qualcosa in proposito al significato ultimo della vita, il bene ultimo, l'assoluto prezioso, non può essere scienza. Ma è una prova della tendenza nella mente umana che io personalmente non posso non rispettare profondamente e non ridicolizzerei per nessun motivo anche a costo della mia vita».

Kenny prosegue sostenendo che nella citazione di Wittgenstein «...possiamo ritrovare il principio costruttivista centrale: da una parte, sapere che qualsiasi significato che noi riusciamo ad architettare rimane interamente di nostra proprietà soggettiva [e che non verrà mai a descrivere un “reale” stato delle cose], ma che dall'altra parte, noi possiamo e dobbiamo superare la nostra propria conoscenza inventata, provocando uno slittamento e muovendoci oltre i “limiti del linguaggio”, mettendo in dubbio i limiti stabiliti all'azione ed i limiti stabiliti al dare significati, ed entrando per scelta nel dominio dove la nostra comprensione si distrugge».

Ciò che possiamo fare è essere aperti all'esperienza del Sacro, e al riguardo Bateson insisteva che qualsiasi fossero le caratteristiche del Sacro, il nostro atteggiamento avrebbe dovuto essere all'insegna della libera messa in discussione del Sacro, e dell'avere una capacità di umiltà in relazione alle risposte che sarebbero emerse.

Ambedue questi atteggiamenti - mettere in discussione ed essere umili - sono due delle più importanti caratteristiche del costruttivismo che dice:

- non c'è una Unica soluzione finale o conclusione che possa essere tratta nell'esperienza umana [ogni cosa può essere messa in discussione, sempre];
- non c'è una persona che può sapere tutto [quindi nessuno può comportarsi con arroganza anziché essere umile di fronte alla sua ignoranza].

L'articolo di Kenny si conclude con questi semplici principi:

- ogni cosa di cui veniamo a conoscenza non potrà mai esaurire il dominio dell'ignoto;
- ogni cosa che pensiamo di sapere serve solo ad oscurare la nostra ignoranza;
- ogni cosa che scegliamo di credere necessariamente nega realtà alternative.

Quindi che sia un bimbo in visita con la sua scolaresca, un turista curioso oppure un esperto, uno studioso a caccia di stimoli e conferme, i percorsi museali permettono sovente un vero e proprio viaggio in mondi meravigliosi che si raccontano, si spiegano, si reincontrano come fossero vecchi amici, sempre con la voglia di scoprirvi aspetti nuovi, sensazioni sottili...

La “virtualità” artificiale del museo è apparentemente senza tempo, oppure si presenta con un tempo “bloccato”, immobile, sempre uguale a se stesso. L'operazione che vogliamo proporre serve a togliere le “muffe” dall'esposizione, gli odori, virtuali anch'essi, come di un finto sentore di stantio che poco ha a che vedere con le immagini e i corpi esposti. Si tratta di trasformare l'ambiente fermo, immobile, da vecchia (e disabitata) soffitta a momenti di vita, di ricordo e di progettazione per il futuro.

Il senso dello spazio e del tempo che passa, il collegamento tra i due concetti indispensabili all'uomo per leggere sé stesso ed il mondo nel quale si trova immerso, vengono costruiti nel nostro cervello essenzialmente attraverso l'ascolto e l'analisi dei fenomeni sonori nei quali ci troviamo



2. Le stele “parlanti” nella sala del memento mori.
(G. Avati)

immersi. «L'orecchio è la porta che consente l'accesso all'“essenza” dell'essere umano. Esso si apre sull'“essere” e al contempo costituisce il suo adito sul mondo attraverso il corpo».²

«L'udito è un senso, per cui l'anima riceve il suono, e ne rimane affetta».³

Dal 1877, anno in cui Edison mise a punto il primo fonografo, ad oggi la possibilità di ri-ascoltare musica e suoni pre-registrati è esplosa in modo esponenziale. Da quando l'uomo scoprì le possibilità di poter vivere in compagnia della musica registrata, in poco più di 100 anni, è riuscito a riempire di musica ogni spazio della sua vita: dalla colonna sonora nel cinema, ai primi 78 giri, al vinile e poi ai CD. Dalle suonerie “polifoniche” (sic!) dei telefonini, agli IPOD, al formato mp3, agli scambi in *internet* tra mondiali discoteche virtuali. Le tecniche di registrazione e di riproduzione dei suoni, inserite e legate al contesto espositivo con un adeguato progetto sonoro, permettono di “colorare” lo spazio tempo del museo, aiutando il visitatore a “gustare” momenti e prospettive necessari per approfondire il rapporto con i contenuti presentati.

Normalmente è soprattutto il “silenzio” ad imporsi in un museo, ma il silenzio non è mai qualcosa di vuoto, di statico: «l'uomo vive in un bagno acustico e, persino quando si vede avvolto da un ambiente silenzioso, l'aria crea attorno a lui un campo attivo, alimentato dall'agitazione molecolare».⁴

Quando un museo vuole raccontare e raccontarsi, l'attenzione ai suoni e ai silenzi che contiene è fondamentale. In compagnia di un adeguato itinerario sonoro il percorso di visita è più completo, più esplicito, più fruibile. Temi e soggetti si muovono in uno spazio tempo attivo.

È lo stesso meccanismo magico del sonoro nel cinema, che muove le immagini, le riempie del tempo necessario a renderle vive e leggibili. In sostanza permette loro di “raccontarsi” al visitatore.

Ecco perché si deve parlare di suono in un museo! Perché si dovrebbe sentire la necessità di rivestire un museo di suoni, di curarne i silenzi!

Non ci si domanda certo come mai venga utilizzata la luce elettrica. Caso mai ci si interroga su “quale tipo” di illuminazione, dove, come: nessuno s'immaginerebbe d'illuminare preziose opere d'arte con una semplice lampadina da trenta candele! L'effetto luce non è più rinunciabile. Ora, come esiste il progetto di impianto elettrico e di illuminazione, perché non valutare anche il sistema di diffusione dei suoni, l'impatto acustico in un museo?

Certo, senza luce non si vede!, è vero, il buio è caos, ma anche il rumore può esserlo, o un silenzio fuori luogo, o un ambiente acustico sgradevole, poco accogliente. Ma mentre l'attenzione al suono dovrebbe essere il primo punto per il progettista di spazi pubblici e privati, è una consapevolezza, quella del valore sonoro di un ambiente culturale, che non si è ancora imposta all'attenzione generale.

La cultura contadina racconta che: «le parole sono cose di vento». Impalpabili, volatili, così com'è leggero il suono, cosa d'aria ... eppure ... troppo sovente le parole si stampano nella mente, nell'animo, nel corpo in modo profondo ed indelebile, portando con sé, oltre al messaggio culturale, tanta emozione.

E solo attraverso un percorso emotivamente significativo può essere veicolata la vera conoscenza.

1) M.C.Ronc, *Sulle tracce degli dei. Narrare i fantasmi e le cose. Il counselling nei percorsi museali e didattici*, Tesi specialistica in analisi costruttivista, A.A. 2004-2005.

2) M.L. Sánchez Carbone, *Vox Arcana*, 2005.

3) P. Mengoli, *Speculazioni di musica*, 1670.

4) A. Tomati, *Ascoltare l'Universo*, 2001.

Abstract

A theoretical introduction about constructivism, based on the principle that experience is the cause and the world is the consequence, is followed by a suggestion of museum communication where sound and silence enter by right in the narration of the stories told by the museum. A formula of emotional involvement and sensory participation to the fruition of archaeological heritage. Themes and subjects move in an active space-time: the same magic mechanism of cinema sound, that moves images, fills them with the time necessary to be alive and legible. In other words, it allows them to tell visitors about themselves.

*Esperto in didattica musicale, collaboratore esterno.