

MUSEO LABORATORIO DELLA MENTE

Padiglione 6, ex ospedale psichiatrico Santa maria della Pietà, Roma 2008

Molti musei nascono per un lucido disegno istituzionale, altri viceversa sorgono per la perseveranza e la passione di qualche singolo personaggio che, avendo a cuore una memoria, un'eredità culturale, non solo trova le risorse economiche perché l'iniziativa si avveri, ma anche crea le condizioni umane affinché la cosa possa avere vita e sviluppo: volontà, passione, complicità sono infatti fattori essenziali che occorre mobilitare in un'avventura complessa come questa. L'esperienza progettuale e realizzativa del Museo Laboratorio della Mente della ASL Roma E (www.museodellamente.it) situato nel ex-ospedale psichiatrico Santa Maria della Pietà a Roma nasce certamente da tutte queste componenti virtuose che, in più, si accompagnano alla particolare adesione che il tema della malattia mentale richiede. Ma nasce anche dal bisogno, in questi tempi di oblio, di mantenere memoria delle modalità ingiuste con cui questa sofferenza è stata affrontata istituzionalmente e dalla necessità di rievocare le soluzioni inedite e rivoluzionarie interpretate dall'esperienza unica di Franco Basaglia. Urgenze che impongono, tra l'altro, una ricerca accurata di concezioni espositive originali e in grado di esprimere al meglio questa delicata materia, così da renderla partecipata al pubblico. L'argomento del resto è cruciale e non riguarda più solo una schiera di confinati tra le mura di allora, ma tutti noi adesso: la complessità sociale, le pressioni mediatiche, le profonde mutazioni hanno allargato il disagio mentale ben oltre le patologie riconosciute, manifestando un profondo e diffuso disadattamento che si rivela come uno dei punti più problematici di quest'epoca.

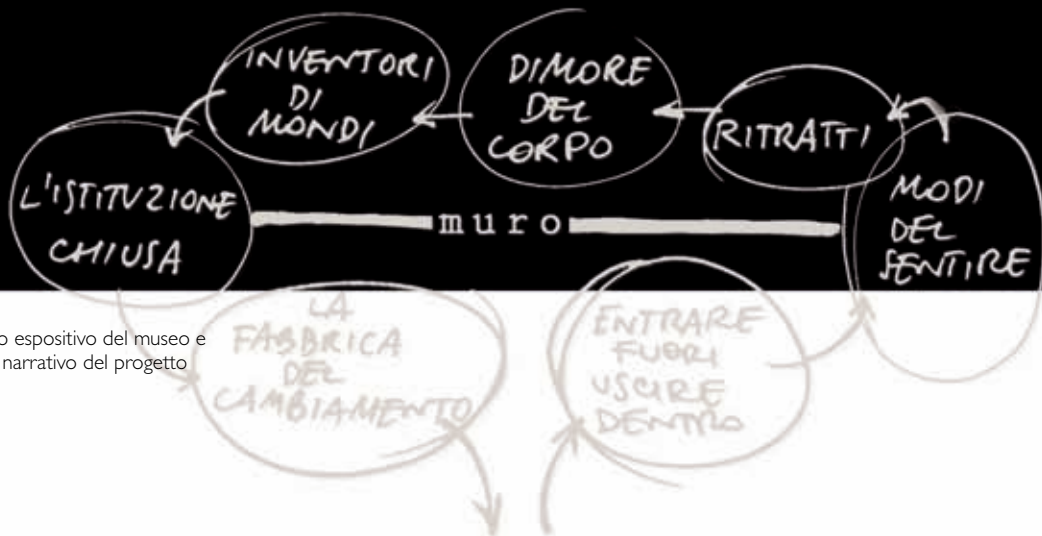
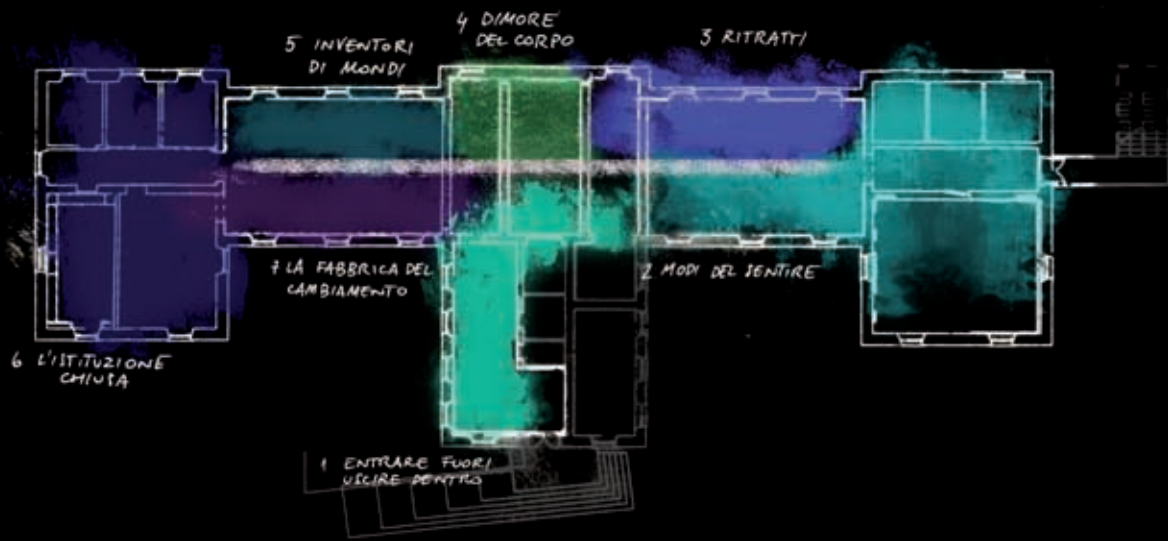
Se non bastassero tutte queste buone ragioni e queste qualità a generare un buon museo, chi progetta può comunque contare, come in questo caso, su possibili e fortunate coincidenze. Diversi anni fa, era il 1984, Studio Azzurro ha girato un film¹ su un graffito monumentale, opera di un paziente dell'ospedale psichiatrico giudiziario di Volterra: Oreste Fernando Nannetti, di professione *matto* o, come sosteneva lui, *colonnello astrale, ingegnere astronautico minerario nel sistema mentale collegato al sistema telepatico*. Nanof ha inciso, in 15 anni di attività, 180 metri di pareti esterne del Padiglione Ferri, avvolgendole con disegni, scritti, tabellari. Ne è uscito uno straordinario esempio di creazione poetica e profetica, ma che col tempo si è pesantemente degradata. Tra le finalità del film c'era, in primo piano, quello di far conoscere e salvare dalla fatiscenza questa memorabile opera. La pellicola fu ben accolta, ma l'obbiettivo fallì e, il graffito murario, nell'assenza pressoché totale d'attenzione delle istituzioni, andò inesorabilmente a dissolversi. Ci rimase a lungo la profonda amarezza per questa sconfitta.

Quando, più di vent'anni dopo, fummo chiamati per la creazione del museo/laboratorio di Santa Maria della Pietà e scoprimmo che la cartella clinica del primo ricovero di Nanof, con relative foto segnaletiche, era gelosamente custodita nei suoi archivi, l'operazione prese, per noi, una svolta decisiva ed emotivamente ancor più marcata.

Il progetto si formò da subito all'ombra di quel muro. L'allestimento, al-



Particolare del muro di Oreste Nannetti



Percorso espositivo del museo e schema narrativo del progetto

l'interno dell'edificio, è stato pensato infatti come attraversato da un lunga parete che taglia per quasi tutta la lunghezza lo spazio, delineando il percorso espositivo. E' un muro trasparente che si trasforma in supporto per diverse videoproiezioni, che protegge alcuni ambienti, che infine ricostruisce, in grandezza naturale, una parte considerevole del graffito stesso. Un muro narrante capace di offrire allo spettatore la sensazione costante di essere al di qua o al di là di un ambiente, al di fuori o dentro una condizione, interpretando efficacemente l'invito di Franco Basaglia a *entrare fuori* e *uscire dentro*. Il visitatore, percorrendo sala dopo sala si trova così nella condizione di trasformarsi da osservatore ad osservato, essendo indotto ad assumere progressivamente posture che, viste da una persona dall'altro lato del muro trasparente, risultano essere tipiche della malattia mentale: oscillazione continua del corpo, mani che stringono la testa, posizioni standard per le misurazioni. Posture determinate dalle interfacce delle postazioni interattive che s'incontrano lungo il percorso.

Questa trasparenza, quasi astratta nel dividere lo spazio espositivo, s'inserisce viceversa nel contesto fisico e vissuto del padiglione 6 del Santa Maria



MUSEO
LABORATORIO
DELLA MENTE

Logo del museo



della Pietà, cui si è data la massima rilevanza cercando di far emergere i segni della sua prezioso passato, liberandolo dalle sovrastrutture di precedenti riallestimenti, e ricreando la medesima atmosfera cruda e spoglia segnata da lampadine a vista. Il progetto nasce dunque da questo duplice atteggiamento che diviene anche metaforico: da una parte far riemergere il più possibile la memoria di questo luogo e dall'altra violarla in modo deciso con quel taglio trasparente, che la scompone e la rilancia nel nostro presente. In questo contesto rinnovato si sviluppa la storia come in un affresco, dove all'intonaco bidimensionale si sostituisce la tridimensionalità dell'intero spazio e dove il pennello e i colori sono aggiornati dagli strumenti e dai linguaggi della multimedialità. E, come in quel paragone, la "storia" è prima di tutto narrazione di sguardi e di gesti, di azioni e di immedesimazioni, di suoni e di spiazzamenti. Più ancora che raccontata, la storia mette nella condizione di essere vissuta. Pochissimi apparati didascalici ed esplicativi si intromettono a quella che deve essere un'esperienza emozionale forte, anche se non dai toni drammatici. Non si è puntato infatti, sulle tonalità crude e dolorose, proprie della vicenda dei manicomi, piuttosto sulla lacerante bellezza, la sottile ironia, delle sue espressività, cogliendo tutti gli insegnamenti, le scintille che essa sa regalarci, senza assecondare alcun sentimento di commiserazione. E' la grandezza dell'estrema diversità, quella di chi addirittura "abita" un altro mondo, che sa arricchirci e allontanarci dall'idea esclusiva e reclusiva che il manicomio ha per tanto tempo rappresentato.

Si inizia con *entrare fuori, uscire dentro*: una serie di occhi che guardano chi arriva, in una lenta sovrapposizione di immagini. Sguardi di pazienti che evidenziano un'altra soglia, la soglia interiore di un universo particolare

Sguardi - particolare dell'installazione della prima sezione del museo "Entrare fuori, uscire dentro"

Nelle pagine seguenti: *Il muro* - installazione interattiva della prima sezione del museo "Entrare fuori, uscire dentro" e disegno preparatorio per le riprese



RINCORSA « IMPATTO

RISULTATO FRONTALE CAMERA



La camera di Ames – sequenza fotografica relativa alla seconda sezione del museo “modi del sentire”

che per essere esplorato, deve porre il visitatore nella condizione di sentirsi costantemente osservato. Un farsi guardare per guardare se stessi. Una volta superato l'ingresso alle sale, la dimensione metafisica degli sguardi lascia alla dimensione fisica dei corpi. Sono corpi videoproiettati che sbattono con violenza contro la barriera infrangibile del muro-schermo, restituendo nella vibrazione dell'impatto e nella persistenza delle impronte, l'exasperazione e la disperazione del tempo infinito della follia². Il percorso prosegue tra gli spiazzamenti e l'ironia dei *modi del sentire*: una successione d'ambienti che rimandano uno all'altro in un gioco misto tra alterazioni percettive e preconcetti comuni, perché da vicino nessuno è normale. Si giunge poi ai *ritratti* e alle *dimore del corpo*, in cui il progressivo coinvolgimento induce lo spettatore ad assumere involontariamente atteggiamenti e posture della malattia. Quindi si accede all'esplosione immaginifica degli *inventori di mondi*, casi esemplificativi che evidenziano la potenza espressiva utilizzata per narrare altri universi, altri modi di percepire. Poi, subito dopo, si torna alla cruda realtà con *l'istituzione chiusa*. È un viaggio tra i fagotti che racchiudono i mondi, questa volta veri, dei pazienti visti attraverso le poche cose lasciate nel momento dell'accesso al manicomio; tra gli attrezzi, gli strumenti contenuti nello studio medico e, infine, attraverso uno spioncino nell'interno della saletta di contenzione. Ultima tappa: *la fabbrica del cambiamento*. Testimonianze di molti protagonisti, pazienti, infermieri, medici, che hanno letteralmente buttato all'aria il manicomio. Storie che si esplorano interattivamente su un tavolo da pranzo o si osservano tra le suppellettili esplose a ridosso di una parete.

Il museo si ferma qua, all'entrata in vigore della legge 180, che ha sancito la chiusura dei manicomi. Si ferma ad una delle poche rivoluzioni di civiltà realizzate in tempi recenti. Tuttavia, il viaggio non è finito. Dopo aver capito quanta “normalità” c'è nella difficoltà, vale la pena di cominciare a pensare quanta “follia” ci sia nella normalità. Una giovane su cinque affetto da problemi d'ordine psichico è un dato³ così impressionante che non può lasciare indifferenti. Appare necessario allargare ad una riflessione socio-antropologica più generale, per comunicare l'insorgenza, l'evoluzione, il senso sociale e le possibilità terapeutiche del disturbo psichico, anche in quella cornice extra-clinica che si esprime come insieme di sistemi culturali: la patologia, l'esperienza di malattia, la sua rappresentazione sociale. Questo sarà il focus del nuovo percorso espositivo, un secondo tratto in corso di progettazione, uguale per ampiezza a quello precedentemente descritto, che completerà il Museo Laboratorio della Mente e al tempo stesso lo rilancerà, attraverso sistemi multimediali di natura partecipativa e collaborativa, come un luogo inedito di riferimento poetico, di archiviazione scientifica e di elaborazione attiva e collettiva sul tema delicato e cruciale della patologia mentale.

¹ L'osservatorio nucleare del sig. Nanof - regia di Paolo Rosa, produzione Studio Azzurro, 16 mm. 60' - 1985

² Il materiale di questa sezione è frutto di un riadattamento dell'installazione interattiva *Dove va tutta 'sta gente?* creata per la manifestazione Vision Ruh a Dortmund nel 2000. L'opera è stata successivamente riproposta in diverse versioni, in varie parti del mondo. È un motivo di soddisfazione il fatto che ora, dopo essersi arricchita nel suo lungo viaggio, risiede in modo permanente in un museo, non di arte contemporanea, ma dedicato al tema della mente.

³ secondo il rapporto dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (WHO, *The World Health Report 2001. Mental health: new understanding, new hope* e recentemente WHO *The World Health Report 2008 - Primary Health Care: Now More Than Ever*), un giovane su cinque soffre, in Occidente, di disturbi mentali e si prevede che nel 2020 i disturbi neuropsichiatrici cresceranno in misura superiore al 50%, divenendo una delle cinque principali cause di malattia, di disabilità e di morte.

MUSEO LABORATORIO DELLA MENTE

Padiglione 6, ex ospedale psichiatrico Santa maria della Pietà, Roma 2008

Many museums are created as the result of a clear institutional design. Others, on the other hand, come into being through the perseverance and passion of a single person who, with a particular memory or cultural legacy at heart, succeeds not only in finding the economic resources for the initiative to take place, but also creates the human conditions for it to be created and developed. Determination, passion and the support of others are essential factors which have to be mobilised in a complex venture such as this. The experience of designing and creating the Museo Laboratorio della Mente of ASL Roma E (www.museodellamente.it), in the former psychiatric hospital of Santa Maria della Pietà in Rome, certainly arose from all of these virtuous components, accompanied also by the particular concerns which the issue of mental illness raise. But it also arose out of a need to preserve a record of the unjust ways in which this suffering was treated by the institutions, and the need to recall the entirely new and revolutionary solutions created through the unique experience of Franco Basaglia. Such requirements demand, among other things, a careful search for forms of exhibition which are original and capable of best displaying this sensitive material, so that visitors become involved. The subject matter is a crucial one, and involves not just a group of detainees held behind those walls but all of us. The complexity of society, media pressure and profound changes in life have extended mental disorder well beyond the recognised diseases, taking the form of a deep and widespread maladjustment which is now seen as one of the greatest problems of today.

And if all of these good reasons and considerations were not enough to produce a good museum, the project was also able to take advantage of a number of fortunate coincidences. Several years ago, in 1984, Studio Azzurro made a film¹ about a monumental graffiti work by a patient in a high-security psychiatric hospital in Volterra: Oreste Fernando Nannetti, by occupation *madman* or, as he described himself, *astral colonel, astronaut mineral engineer in the mind system connected to the telepathic system*. Nanof, as he was otherwise known, over 15 years of activity, inscribed 180 metres of external walls around the Ferri Building, covering them with drawings, writings and calculations. The result was an extraordinary example of poetical and prophetic creation, but over time it has become badly dilapidated. The film sought, above of all, to bring attention to this memorable work and to save it from deterioration. The film was well received, but it failed in its objective, and the wall graffiti, due to the almost total disinterest of the institutions, fell inexorably into ruin. For a long time we felt a deep disappointment about this defeat.

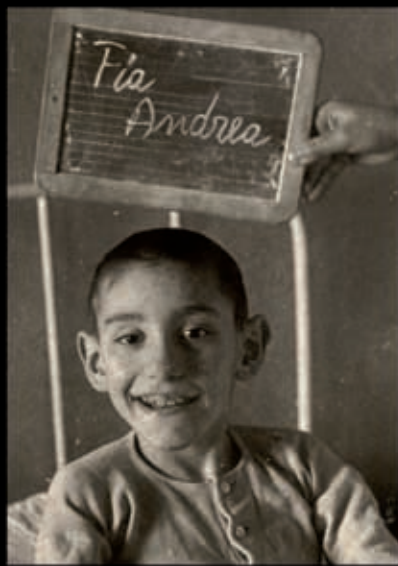
When, more than twenty years ago, we were invited to create the museum/workshop of Santa Maria della Pietà and we discovered that the clinical records for the first admission of NanOF, with identification photographs, had been carefully preserved in its archives, the operation became all the more imperative for us.

The project immediately developed around the shadow of that wall. The installation inside the building has, in fact, been created using a long wall which cuts across almost the entire space, marking out the route of the



Nelle pagine seguenti: *Ascoltare, Parlare, Vedere* – installazioni interattive della seconda sezione del museo “Modi del sentire”

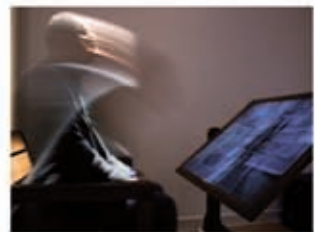
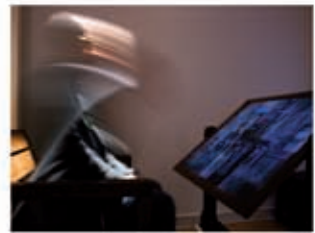




exhibition. It is a transparent wall which is transformed into a screen for various video-projections, it includes various environments and, at the end, reconstructs, in natural size, a considerable part of the graffiti itself. This narrative wall offers the spectator the continual feeling of being on one side or the other of an environment, of being outside or inside a particular state, effectively interpreting the invitation of Franco Basaglia to *enter outside and exit within*. Visitors, passing from room to room, therefore find themselves in a position to transform themselves from observer to observed, gradually being induced to assume postures which, when seen by someone from the other side of the transparent wall, are typical of mental illness: continual swaying of the body, hands tugging at the head, and the standard positions of being measured. These postures are determined through an interface with interactive positions which visitors come across along the route.

This transparency, on the other hand, which divides the exhibition space in an almost abstract way, also forms part of the physical and real context of Building 6 of Santa Maria della Pietà. The greatest importance is given to assuring that signs of its extraordinary past are allowed to emerge, so that intervening decorative works have been removed and the original crude, bare atmosphere is marked with bare light bulbs. The project is therefore created from this two-fold approach which also becomes metaphorical: on the one hand, to allow this place's past to re-emerge as far as possible, and on the other hand to cut through it with this transparent screen which dismantles and re-assembles it in a present-day context. In this way, history is told as in a fresco, where two-dimensional plasterwork gives way to the three-dimensionality of the entire space, and where paintbrush and colours are replaced by today's multimedia instruments and languages. Through this juxtaposition, the "history" it recounts is, above all, one of expressions and gestures, actions and identities, sounds, feelings of disorientation. More than telling history, it creates the situation for it to be experienced. Very few caption boards and written explanations interfere with what must be a powerful emotional experience, even though it avoids being over-dramatic. In fact, rather than dwelling upon the crude and painful history of mental asylums, it emphasises their heart-rending beauty, subtle irony, expressive power, gathering together all those points of interest and all that we can learn from them, without allowing any sentiment of commiseration. It is the greatness of extreme diversity – that of someone who indeed "inhabits" another world – which enriches us and distances us from the exclusive and reclusive idea portrayed for so long by the mental asylum.

It begins with *enter outside, exit within*: a series of eyes watching visitors as they arrive, in a slow superimposition of images. Gazing patients suggest that we are on the threshold to another world, an inner world of a particular universe which, in order to be explored, has to place the visitor in the state of feeling constantly under observation: being looked at in order to look at ourselves. Once we have passed through the entrance into the rooms, the metaphysical dimension of being watched is turned into the physical dimension of bodies. They are video-projected bodies which throw themselves violently against the unbreakable barrier of the wall-screen, reproducing, through the vibration of the impact and the persistence of their movements, the never-ending exasperation and desperation of madness². The exhibition continues by passing through the



Il dondolo – installazione interattiva della quarta sezione del museo "Dimore del corpo"



I luoghi della memoria - stanze allestite relative alla sesta sezione del museo "L'istituzione chiusa"

Nella pagina accanto: la quinta sezione del museo "Inventori di mondi" con documenti video sincronizzati

Nelle pagine seguenti: Le storie - installazione interattiva relativa alla sesta sezione del museo "L'istituzione chiusa"

disorientation and irony of *ways of feeling*: a succession of environments which relate, one after another, to a series of commonly held perceptions and preconceptions, because *nothing is normal when examined closely*. It then moves on to *portraits and bodily abodes*, in which, by gradual involvement, spectators are involuntarily induced to assume poses and postures associated with mental illness. From here we reach the explosive images of *inventors of worlds*, cases exemplifying the expressive power used to describe other universes, other ways of perception. Then, immediately after, we return to the crude reality of the *closed institution*. It is a journey among the bundles of possessions which describe the worlds – the real lives – of patients seen through the few things left behind upon their entry into the asylum; pieces of equipment include the instruments in the doctor's consulting room and, finally, through a peep-hole, we see inside the patient's cell. The last stage – *the factory of change* – gives eye-witness accounts by leading figures, patients, nurses and doctors who were involved in bringing about the closure of asylums. These stories are explored interactively on a dinner table, or are seen among objects which appear all of a sudden on a wall.

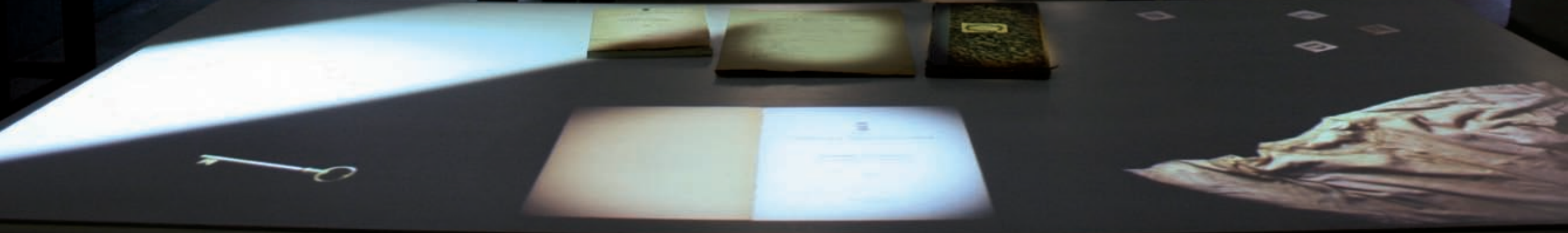
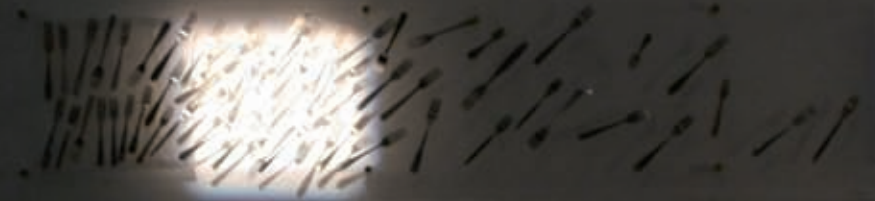
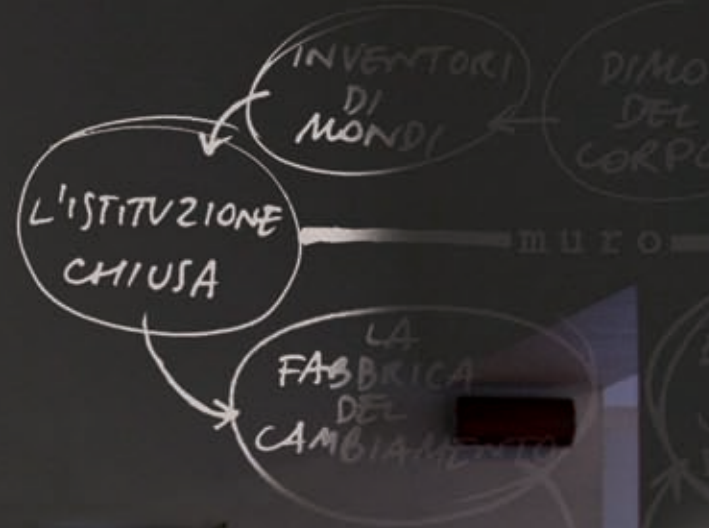
The museum stops here, with the law which sanctioned the closure of mental asylums. It ends with one of the few civilised revolutions to have taken place in recent times. But the journey is not complete. Having understood how much "normality" there is in mental disorder, it is worth stopping to think about how much "madness" there is in normality. One in every five young people has a mental problem: this is such an extraordinary fact³ that it cannot leave us indifferent. It seems vital to develop a wider and more general social and anthropological reflection in order to look at the increase, development and social effects of mental illness, the possible ways of treating it, and the extra-clinical aspect of cultural systems as a whole: the disease, the experience of illness, its implications on society. This will be the focus for a new exhibition, a second stage currently in the process of being developed, equal in size to the exhibition described above, which will complete the Museo Laboratorio della Mente and at the same time will re-launch it, with multimedia systems bringing participation and involvement, and an entirely new space for poetry, for the storage of scientific data, and for the active and collective study of an issue as delicate and crucial as mental disease.

¹ *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof* – directed by Paolo Rosa, Studio Azzurro production, 16 mm. 60' - 1985

² The material for this section is the result of a re-adaptation of the interactive installation *Dove va tutta 'sta gente?* created for Vision Ruh at Dortmund in 2000. The work was later shown again in different versions, in various parts of the world. It is a source of great satisfaction that, after being developed on its long journey, it is now permanently on view in a museum, not of contemporary art, but dedicated to the mind.

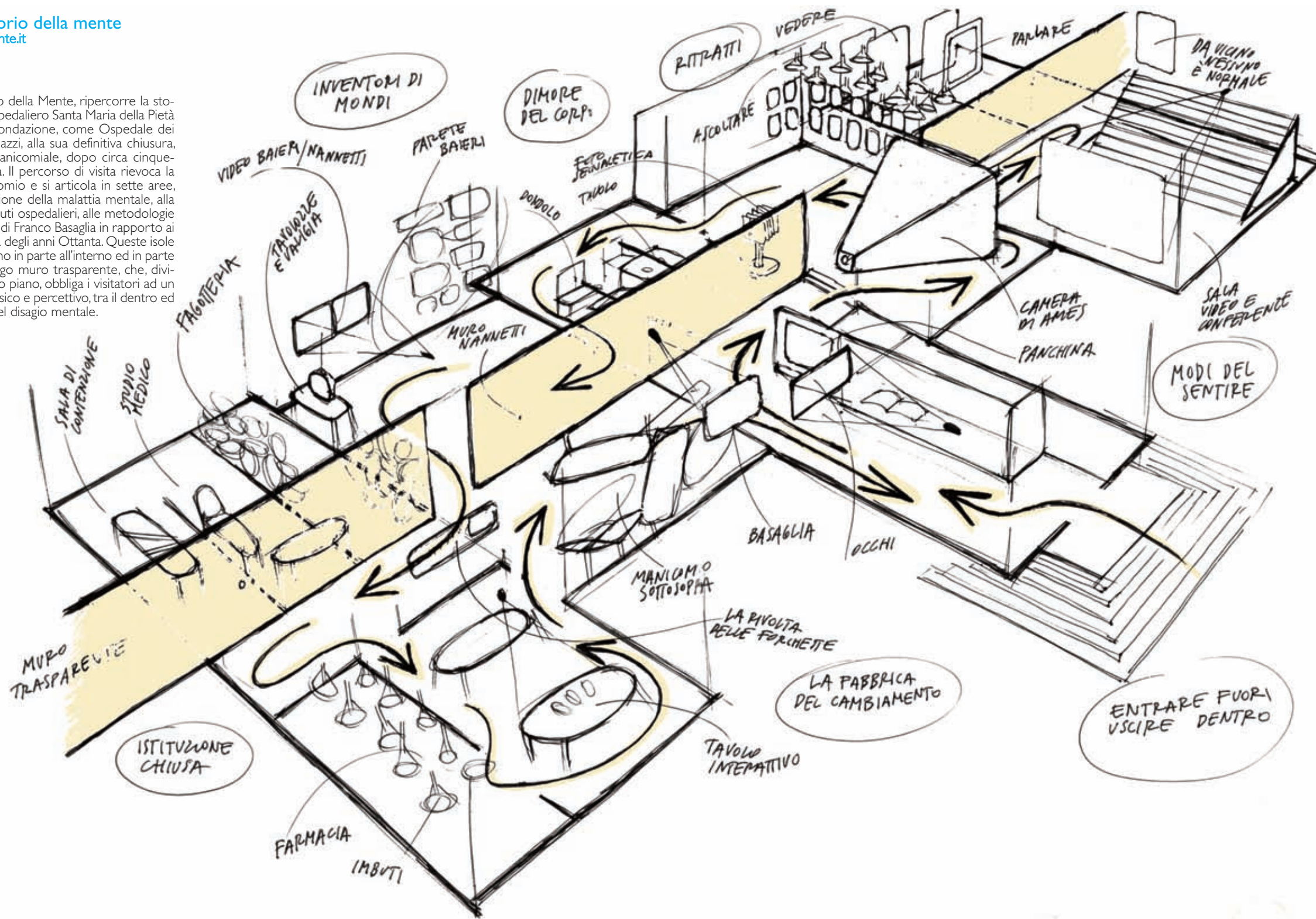
³ According to the WHO *The World Health Report 2001. Mental health: new understanding, new hope* and recently WHO *The World Health Report 2008 - Primary Health Care: Now More Than Ever*, one young person in five, in the West, suffers from mental health problems and it is predicted that by 2020 neuropsychiatric disturbances will increase to over 50%, becoming one of the five main causes of illness, disability and death.





Il percorso

Il Museo Laboratorio della Mente, ripercorre la storia del complesso ospedaliero Santa Maria della Pietà di Roma, dalla sua fondazione, come Ospedale dei poveri forestieri e pazzi, alla sua definitiva chiusura, come complesso manicomiale, dopo circa cinquecento anni di attività. Il percorso di visita rievoca la memoria del manicomio e si articola in sette aree, dedicate alla percezione della malattia mentale, alla vita interna degli istituti ospedalieri, alle metodologie cliniche ed alla figura di Franco Basaglia in rapporto ai movimenti di riforma degli anni Ottanta. Queste isole tematiche si sviluppano in parte all'interno ed in parte all'esterno di un lungo muro trasparente, che, dividendo a metà l'intero piano, obbliga i visitatori ad un continuo passaggio, fisico e percettivo, tra il dentro ed il fuori del mondo del disagio mentale.



1. ENTRARE FUORI, USCIRE DENTRO

La sezione accoglie il visitatore, ponendolo di fronte al dramma vissuto dagli internati.

Sguardi

Dietro al bancone di accettazione, sono proiettati una serie di enormi occhi che osservano il visitatore. La sensazione di essere esaminati, dallo sguardo degli ex pazienti dell'ospedale, ribalta immediatamente il rapporto tra l'oggetto e il soggetto del vedere, un confronto messo ripetutamente in crisi durante tutto il percorso.

Scheda tecnica: 1 videoproiettore, 1 lettore DVD, 2 casse audio.

Il muro

Il sottile muro trasparente, che caratterizza e divide l'intero spazio museale, in questo punto è utilizzato come schermo di proiezione. Sulle lastre appaiono improvvisamente delle figure, che sembrano lanciarsi contro la superficie e impattarla violentemente. Il visitatore è costretto a camminare a ridosso dello schermo, trovandosi a distanza minima da questi corpi-immagini, i cui schianti rievocano il dramma della reclusione.

Scheda tecnica: 3 lastre di plexiglass - 7x2m totale, 3 videoproiettori, 3 lettori DVD, 2 casse audio, 2 subwoofer, 1 mixer audio, 1 sensore infrarosso.

2. MODI DEL SENTIRE

Le quattro sale di quest'area sono dedicate alla percezione del fenomeno della follia; alcune installazioni interattive invitano il visitatore a rivivere, in prima persona, i diversi modelli culturali e gli stereotipi attraverso cui è stata letta, nel corso del tempo, la malattia mentale.

Camera di Ames

La sezione si apre con una riproduzione della Camera di Ames: una stanza, dalla forma distorta, che, creando un'illusione ottica di alterazione della prospettiva, induce il cervello a valutare in modo erroneo la dimensione dei soggetti che la percorrono.

Parlare

Nella prima sala è rievocato lo stereotipo tipico della follia: il "parlar da soli ad alta". Davanti ad un monitor, che trasmette l'immagine di una bocca chiusa, sono posizionati una cornice ed un microfono. Se il visitatore si avvicina ed inizia a parlare, la bocca video si apre ed inizia anch'essa a parlare, la sovrapposizione delle due voci, non permette al visitatore di capire cosa la bocca voglia dirgli.

Scheda tecnica: 1 cornice - 1x0,7m, 1 videoproiettore, 1 computer, 1 cassa audio, 1 microfono.

Vedere

Nella seconda stanza il visitatore si trova ad essere inquadrato e catalogato, così come avveniva per i pazienti del manicomio. Il suo viso, attraverso un gioco di specchi, viene incorniciato e sovrapposto su più livelli. Se lo spettatore cerca di specchiarsi si rende conto che la diretta della sua immagine è ritardata, spostata nel tempo. Vedersi doppi e non riuscire ad

identificarsi con una sola immagine riflessa crea una sensazione di straniamento, simile a quella dell'alienazione manicomiale.

Scheda tecnica: 1 specchio semiriflettente schermo - 1x0,7m, 1 videoproiettore, 1 computer, 1 telecamera di sorveglianza.

Ascoltare

Questa stanza è sviluppata in connessione con quella del Parlare. A soffitto sono sospesi degli imbusti di diverse dimensioni, alcuni dei quali nascondono all'interno degli altoparlanti. Una pioggia di suoni ritrasmette, in accordo con i movimenti del pubblico, le parole sconnesse che il visitatore ha pronunciato per interagire con l'installazione nella prima sala della sezione. Si diviene in questo modo, spettatori di se stessi.

Scheda tecnica: 24 imbusti, 1 computer della sala "Parlare", 5 casse audio, 5 sensori infrarosso.

3. RITRATTI

In questa area viene affrontato il tema della rappresentazione degli internati.

Righetti

La sala presenta un particolare sguardo del medico sul malato, attraverso ventiquattro ritratti di pazienti, realizzati dallo psichiatra Righetti, nel Manicomio di Santa Maria della Pietà, intorno al 1930. Questi disegni sottolineano la dimensione umana delle persone internate, senza cadere nella logica scientifica di catalogazione o cercare di documentare la devianza del soggetto, rispetto ad un presunto codice di normalità.

Scheda tecnica: 24 cornici, 6 sagomatori.

La macchina fotografica

Prima di lasciare l'area dei ritratti si attraversa una stanza in cui sono posizionate una macchina fotografica ed una serie di lavagnette, una volta utilizzate per fotografare e schedare i pazienti. Una sedia di legno invita lo spettatore a sedersi davanti all'obiettivo, per realizzare una foto che sancisce simbolicamente la sua entrata in manicomio.

Scheda tecnica: 1 macchina fotografica digitale, 1 computer, 1 sensore di presenza.

4. DIMORE DEL CORPO

In questa area si cerca di ricostruire il punto di vista degli internati stessi. Per poter interagire con le installazioni il visitatore è invitato ad assumere le posture tipiche dei pazienti.

Il tavolo sonoro

Un tavolo viene utilizzato come cassa di risonanza, ma allo stesso tempo come trasmettitore sonoro, se il visitatore appoggia i gomiti sul piano di legno e porta le mani alle orecchie, alcune voci divengono udibili. Sono echi di pensieri, frammenti di storie degli internati di questo ex ospedale psichiatrico, che per essere ascoltate inducono gli spettatori ad assumere una postura tipica di alcuni pazienti affetti da disturbi mentali.

Scheda tecnica: 2 casse a trasmissione ossea, 1 lettore DVD.

Il dondolo

Sedendosi sopra ad una sedia, posta al centro della

stanza, si attiva una proiezione, in cui scorrono le fotografie che ritraggono i pazienti del manicomio di Santa Maria della Pietà. Per poter ingrandire e mettere a fuoco i ritratti, il visitatore è costretto ad avvicinare o ad allontanare il proprio corpo rispetto alla proiezione. Questo continuo movimento oscillatorio, sembra essere molto simile a quello di alcuni ex pazienti. Tra i ritratti fotografici storici appaiono quelli precedentemente realizzati del visitatore nell'installazione "Macchina fotografica".

Scheda tecnica: 1 videoproiettore, 1 computer, 2 casse audio, 1 sensore a pressione, 1 potenziometro ottico.

5. INVENTORI DI MONDI

L'area presenta le storie di vita e le opere artistiche di due internati in manicomio.

Fernando Oreste Nannetti e Gianfranco Baieri

Una grande lastra trasparente, che divide a metà la sala, ricomponi il famoso libro-graffito di Fernando Nannetti. Quest'uomo, internato a Volterra, incise sui muri dell'ospedale un racconto visivo di dimensioni ciclopiche. Sulle pareti, due video ripercorrono l'accaduto ed introducono ad un'altra vicenda creativa, quella di Gianfranco Baieri, che internato in manicomio quando era ancora un bambino, si dedicò per numerosi anni alla pittura.

Scheda tecnica: 1 lastra di plexiglass con incisioni laser, 2 videoproiettori, 2 lettori DVD, 2 casse audio.

6. L'ISTITUZIONE CHIUSA

In questa sezione viene presentata la violenza e la quotidianità del potere dell'istituzione manicomiale, che per decenni ha dominato i corpi e le menti non solo dei pazienti, ma anche dei dottori e degli infermieri.

Luoghi della memoria

Attraverso la ricollocazione di materiali e reperti originali, lo spettatore può oggi osservare alcune stanze dell'ospedale così come si presentavano prima della sua chiusura: la Fagotteria, la Camera dell'Elettroshock, la Camera di Contenzione e la Farmacia. Un'illuminazione puntuale ed una sonorizzazione, creata appositamente, amplificano l'impatto emotivo di questi luoghi.

Scheda tecnica: 3 casse audio a vibrazione, 3 lettori DVD.

Le Storie

Al centro della stanza sono posizionati due grandi tavoli di legno massiccio. Sul primo sono appoggiate alcune scodelle, tazze e cucchiari, sul secondo sono invece proiettate le immagini di una cartella clinica, di un registro e di un regolamento di manicomio. Se il visitatore li tocca si attivano dei brevi racconti video, che ricostruiscono i retroscena della vita quotidiana all'interno dell'ospedale.

Scheda tecnica: 1 tavolo di legno, 1 videoproiettore, 1 computer, 2 casse audio, 7 sensori capacitivi.

7. LA FABBRICA DEL CAMBIAMENTO

Nell'ultima area si ripercorre la storia della deistituzionalizzazione degli ospedali psichiatrici: dalle rivolte interne degli anni Sessanta, fino ai grandi movimenti di riforma degli anni Ottanta e oltre.

Lia Traverso e la rivolta delle forchette

Su un monitor, posizionato in mezzo ad un centinaio di forchette, sono visualizzati alcuni estratti da "I quaderni di Lia Traverso", di Carlotta Piraino, che testimoniano le prime contestazioni romane in campo antipsichiatrico, di cui la famosa *Rivolta delle Forchette* fu l'evento anticipatore.

Scheda tecnica: 1 monitor, 1 lettore DVD, 2 casse audio.

La proliferazione delle idee

Il pensiero di Franco Basaglia è presentato attraverso un percorso a tappe. Una serie di video, testimonianze e documenti, ricostruisce criticamente l'evoluzione del fenomeno dell'antipsichiatria, partendo dagli anni del dissenso per arrivare alla chiusura dei manicomii.

Scheda tecnica: 2 videoproiettori, 2 lettori DVD, 2 casse audio, 3 sensori capacitivi.

Crediti museo: *Committenza:* Assessorato alla cultura, spettacolo e sport - Area Servizi Culturali, Regione Lazio, Azienda Sanitaria Locale, Roma E; *Direzione scientifica:* P. Martelli, UOS Centro Studi e Ricerche Museo della Mente ASL ROMA E; *Coordinamento ricerche documentarie:* Claudia Demichelis; *Progetto multimediale:* Studio Azzurro.

Crediti SA: *Ideazione e regia:* P. Rosa; *Aiuto regia:* C. Riccobono; *Fotografia:* F. Cirifino; *Sistemi interattivi e tecnologici:* M. Barsottini, A. Pecoraro, S. Roveda, L. Sarti; *Produzione generale:* R. Bumke; *Coordinamento progetto e produzione esecutiva:* O. Demuro; *Montaggio video:* S. Pellizzari; *Post produzione video:* M. Macella; *Assistente alla post produzione:* C. Casati; *Suoni e musiche:* T. Leddi, Yugen; *Elaborazioni grafiche:* F. Gollo, G. Guarnieri; *Assistente alla grafica:* F. Cianniello; *Interfacce hardware e software:* A. Massagli Bernocchi; *Alllestimento:* D. Quagliarella; *Collaboratori allestimento:* V. Albanese, U. Iannelli, C. D'Isanto; *Relazioni pubbliche:* D. Tonglet.