

Naoshima e Teshima: isole-museo in Giappone

Michael Jakob

26 Luglio 2026

Il turismo è nato, come sappiamo, dal contatto stretto con l'arte ed è stato vissuto ai suoi albori come una prassi estetica. Chi intraprendeva il *Grand Tour* alla fine del Seicento scopriva con i propri occhi la bellezza classica dell'Italia e, nel contempo, l'interpretazione di quest'ultima fornita da artisti in auge quali il Domenichino, Claude (Claude Lorrain), Nicolas Poussin e tanti altri. Quando, in seguito a questo turismo pionieristico, i viaggiatori si misero a ricercare oggetti atti ad alimentare sensazioni sublimi e pittoresche, il loro modello era quello artistico, cioè la qualità iconica che rendeva i luoghi esperiti interessanti e degni di studio.



Esiste ai nostri giorni – e forse la terribile situazione geo-politica odierna ha spinto a concepire un certo tipo di viaggio come antidoto – una forma di turismo estremo eterodiretto da una ideologia estetica. Sono tante le persone che si imbarcano sul volo intercontinentale che le porta in Giappone, e poi dagli aeroporti internazionali di Tokyo e Osaka a una stazione nazionale, da lì con un taxi o in autobus a un *ferry* per recarle infine alla meta agognata: le isole di Naoshima e Teshima. Molto inchiostro è stato versato, ovviamente, su queste “art islands”. Qui, senza alcun dubbio, la grande architettura – in primo luogo quella di Tadao Ando e di Ryue Nishizawa – e la grande arte sono di casa. In questo piccolo mondo a parte, gestito dal *Benesse Art Museum*, due isole di pescatori confrontate con il solito degrado sociale e demografico nipponico sono rinate grazie all’onnipresenza dell’arte. Oltre alle architetture – che, per una volta, valgono di per sé e non soltanto come contenitori di artefatti estetici –, a Naoshima si incontrano capolavori di Richard Long, James Turrell, Bruce Nauman e, soprattutto, Hiroshi Sugimoto. Senza dimenticare l’artista sud-coreano Lee Ufan, cui è dedicato un museo *sui generis*. Si è parlato in questo contesto (ed è un fatto innegabile) del fatto che i circuiti, che riversano i visitatori su queste isole sparse nel mare interno di Seto, appartengano a un turismo esclusivo difficilmente accessibile ai più. L’idea di esclusività è qui piuttosto un dato

estetico-esistenziale che non l'espressione di un filtraggio sociale. L'intero progetto con le due isole, i suoi vari musei, le case tradizionali (del tutto banali) trasformate grazie a interventi di dubbia qualità, il tutto in seno a un tessuto urbano povero, che mantiene fin nei pochi caffè il linguaggio modesto e scarno dell'architettura di necessità, funziona in verità come strumento di un potentissimo dispositivo estetico.



Torniamo un passo indietro. Per arrivare qui, da Uno o da Takamatsu, ci vuole un traghetto, un mezzo che sposta gli assatanati di arte dalla terraferma alle enclavi del desiderio. Sull'isola di Naoshima, si pernotta nel *Benesse House Museum*, con

le sue poche camere e i suoi prezzi proibitivi, o nel piccolo camping, oppure nei rari b&b. Chi prenota nel *Benesse House Museum* dormirà, anzi *vivrà* durante il soggiorno in contatto permanente con l'arte. Anche nel bel mezzo della notte, se gli va, potrà attraversare il museo, ammirare i perfetti muri di cemento di Tadao Ando, scoprire un Yves Klein, o ancora le fotografie di Sugimoto. La liturgia locale prevede naturalmente la possibilità di cenare sul posto. Ciò che sorprende in un ambiente quasi-monacale è la scarsa presenza visibile di personale, sono invisibili pure gli addetti alla sicurezza. Gli *happy few* ammessi in questo tempio dell'arte devono sentirsi in una *casa* comune. Impiegati in bella vista, che implicherebbero l'idea di lavoro, disturberebbero in qualche modo la purezza dell'esperienza estetica. Anche chi, magari a causa del *jet lag*, si metta a perlustrare il vasto areale non troverà traccia di gente, depositi, cucine, parti funzionali dell'insieme – qui si spazia appunto nell'etereo mondo dell'arte.



Le cose principali da esplorare a Naoshima sono, oltre il *Benesse House Museum*, il *Chichu Art Museum* e il *Museo Lee Ufan*. Ciò che accomuna i tre edifici è l'impronta architettonica. Tadao Ando non ha soltanto utilizzato questo scenario per una lezione di architettura creativa: ha inventato angoli e relazioni spaziali che tolgono il fiato all'insegna di una bellezza minimalista, supportata dal

cemento grezzo. Anche in questo caso tutto è controllato dal museo stesso concepito come un marchingegno di totale efficacia. Per visitare il *Chichu Museum* occorre prenotarsi e presentarsi assolutamente all'ora esatta all'ingresso. All'interno è vietato fotografare, cosicché il visitatore non potrà portare con sé i soliti trofei iconici. Alcuni giovani, riconoscibili grazie alle t-shirt con il marchio del museo, sorvegliano con discrezione l'insieme degli spazi interni. Nel loro mutismo, sorridendo e esponendo una severità tutta nipponica, ricordano i chierichetti di uno spazio sacro. Cosa c'è da vedere in un museo così speciale? I curatori e la proprietà hanno scelto opere di grande prestigio e qualità. Da una parte, troviamo la sala dedicata a Claude Monet. Le *Ninfee* non sono spettacolari come quelle dell'Orangerie, anzi, sembrano più esercizi di stile, e pure l'esteso dipinto orizzontale, di per sé maestoso, è racchiuso in una cornice che blocca infelicemente l'infinito suggerito dal maestro dell'impressionismo. Con Monet, il mondo dell'arte in generale, Parigi, l'Orangerie, Giverny, l'Europa penetrano e legittimano questo nuovo sacrario dell'arte. Anche il *Ganzfeld* di James Turrell risulta un'ottima scelta: ecco un artista che, invece di (di)mostrare qualcosa, mette in crisi il visitatore creando uno spazio che non è più quello razionale, cartesiano, abituale. Spaesati, gli spettatori privi di spettacolo diventano loro stessi spettacolari, mentre lo spazio, il museo, l'isola di Naoshima, il mondo stesso svaniscono aspirati dalla nebbiolina tecnologica dell'artista americano. Con Turrell, l'esperienza artistica diventa iniziatica, irrazionale ed emotiva. Se l'opera di Turrell funziona a mo' di metafora della dissolvenza e della nebbiosità del reale, con Walter de Maria, esposto in una sala gigantesca, tutto sembra a prima vista sotto controllo. La normalità inganna però, e già il titolo dell'opera *Time/ Timeless/ No Time* riporta alla sfera dell'autoreferenzialità. *Timeless*, l'elemento centrale, non è forse un concetto che esprime l'immortalità dell'arte cara agli antichi? Per accedere all'opera si sale una scalinata mastodontica. A metà strada, una smisurata sfera di pietra nera interrompe l'ascensione. Perfettamente lavorata, la sfera che potrebbe essere il sole o la terra o semplicemente l'idea platonica di sfericità, resta un segno misterioso all'interno di un'area ipersacralizzata (viene in mente, per esempio, la roccia nera incastonata della Ka'ba alla Mecca). L'impressione di un sublime realizzato ad arte è rinforzata dalla dimensione stravagante della sala che ricorda i progetti utopici di Ledoux o di Boullée. La luce che filtra dall'alto è, come quella della cappella degli Scrovegni utilizzata da Giotto, la luce reale del giorno, ed è per questo motivo che si suggerisce ai visitatori di recarvisi puntualissimamente alla "golden hour", cioè a metà pomeriggio. L'oro, simbolo di eternità, è presente sui lati dove 27 oggetti in legno, dorati a perfezione, appaiono come geroglifici di una composizione difficilmente leggibile. L'essenziale in questo grande vuoto sta nel

fatto che lo spettatore, di fronte a una realtà inconsueta che non contiene elementi atti a guidarlo, sia in ultima analisi ridiretto alla propria interiorità, come se questo esempio di aura avvolgente potesse deviarlo dal suo quotidiano e caricarlo con l'energia sempre sorprendente dell'arte.



Materializzando il concetto romantico di *Potenzierung*, cioè conferendo a una realtà artistica una potenza superiore che vada oltre quanto di per sé già straordinario, il cosiddetto Museo di Teshima (l'isola d'arte realizzata in seguito al successo di Naoshima) rappresenta la radicalizzazione di una tipologia artistica che coinvolge totalmente lo spettatore-attore. L'imponente struttura in cemento si estende su quasi 60 metri e offre un ambiente generoso, dove a predominare è il senso di vuoto. A parte il cielo, da apprezzare grazie a due aperture ovali, l'unico elemento osservabile sono delle piccolissime gocce d'acqua in movimento. Il progetto dell'architetto Ryue Nishizawa e dell'artista Rei Naito è la sintesi perfetta fra un oggetto-non oggetto costruito di estensione sublime e un oggetto-non oggetto minuscolo, appunto le stille che affiorano al suolo. Anche per visitare questo museo, dove non accade praticamente nulla, bisogna iscriversi, identificarsi su una lista d'attesa, e lasciare all'esterno i segni della quotidianità standardizzata (scarpe, telefonini, apparecchi fotografici). Non mancano neppure,

come nel *Chichu Museum*, i guardiani sorridenti ma severi che seguono passo passo gli spettatori un po' persi. Spettatori? Uditori? La funzione e l'attività mentale delle persone ammesse all'interno di questo museo-anti museo non è del tutto evidente: tanti sono coloro che tastano il pavimento, l'elegante e irregolare superficie di cemento levigato, con i piedi, per sedersi poi e frenarsi, dinanzi a un insolito che non è poi così lontano dalla norma. C'è chi assume una posa meditativa, bloccato nella sua non-azione, e c'è chi si abbassa, si inginocchia, striscia sul suolo cercando di seguire l'itinerario irregolare e imprevedibile delle gocce d'acqua: la goccia è l'immagine ispiratrice della struttura architettonica. Mentre la percezione visiva, il nostro senso prioritario, è ristretta e sostituita da una prospettiva microscopica – le minuscole formazioni idriche sono inseguite da alcuni per ore –, l'udito offre delle potenzialità del tutto nuove. Qui, dove bisogna mantenere il silenzio, si esperisce in verità il contrario della scomparsa del suono: si ascolta il vento, si percepisce il canto degli uccelli e, in generale, una sonorità indefinibile ma non azzerata, caratteristica di un edificio-orecchio ubicato su una piccola isola. Un museo quindi, ma di che cosa? Un museo dello spaesamento radicale? Un museo del concetto di origine, poiché l'opera di Rei Naito, intitolata appunto *Matrix*, indica con l'acqua che erompe, qua e là, l'idea di fonte *tout court*, e con essa anche quella dell'arte come sorgente suprema di senso? Lo spettacolo degli spettatori smarriti in quella che sembra un'altra dimensione indica, da una parte, una forma di concentrazione, di attenzione rara e quasi impensabile per la nostra cultura dello zapping e del rumore. Ecco dei soggetti liberati dalla pesantezza dell'apparire, persone che ritrovano, grazie all'esperienza offerta durante un lasso di tempo indefinito, uno stato diverso, l'*andere Zustand* di Robert Musil. Il medesimo spettacolo collettivo – è quasi impossibile ritrovarsi qui da soli vista l'organizzazione sapiente del flusso di visitatori – ha però d'altro lato qualcosa di infantile. Le pose dei visitatori in estasi ricordano, anzi citano involontariamente quelle dei cultori della natura di Caspar David Friedrich, oppure i personaggi di Tarkovski risucchiati da Madre Natura. Vien fatto di pensare che questo museo del quasi-niente, dove l'utente sembra invece ritrovare il senso di ogni cosa, non colleghi in realtà con il mondo. L'*anywhere out of the world* di shakespeariana memoria funziona a Teshima come una macchina ingegnosa che fa dimenticare il mondo là fuori, infantilizza e deresponsabilizza il soggetto. Non a caso, Naoshima e Teshima portano il label "Benesse", con il benessere momentaneo, *in primis* di ordine estetico, che aleggia su tutto il resto. Manca, in questo ambiente magico che ha anticipato la nuova religione profana del connubio di arte e natura, così differente dalle tradizionali religioni della sofferenza, la negatività. L'arte vissuta come puro idillio è, secondo l'insegnamento di Theodor W. Adorno, una astrazione pericolosa. Non vogliamo

negare la felicità insulare, l'Arcadia ritrovata, l'*hortus conclusus* esclusivo. Resta però il sospetto che questo particolare essere-nel-mondo possenga anche una qualità alienante. Quando tutto culmina nell'atto di sentire sé stessi sotto la guida dell'efficacissimo dispositivo estetico, ciò che rischia di scomparire è l'*altro*, gli altri. Le due isole del mare interno di Seto sono l'incarnazione postmoderna di una nota formula di Nietzsche che vedeva come unica giustificazione dell'esistenza (umana) l'ordine estetico. Peccato che una tale "giustificazione" si avveri soltanto nell'esclusività radicale di un paradiso lontano.



Che una realtà tutt'altro che paradisiaca sia radicata sulle due isole d'arte non è però raccontato negli eleganti prospetti distribuiti *in loco*. Teshima è stato il teatro del peggior caso di scarico illegale di rifiuti contaminati nella storia giapponese, con più di un milione di tonnellate di acidi, fanghi tossici e materiali di ogni genere sversati – il tutto, dicono, bonificato soltanto di recente. A Naoshima invece, la parte nord dell'isola è tuttora sede dell'attività industriale del gruppo Mitsubishi e del suo centro di fusione di rame. A poca distanza dalla purezza estetica, l'attività produttiva continua senza lasciare – almeno così sembra – un'impronta diretta sulla sfera ovattata e auratica dell'arte.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

