

I musei in rete (3)

Pietro Bussio

pietrobussio@yahoo.it



Dopo aver trattato i musei denominati “tradizionali virtuali”, per concludere vorremmo passare ai già citati (vedi 1° parte) “musei realmente virtuali”, riprendendo la definizione di questi ultimi: il museo realmente virtuale è un museo che, a differenza di quello fisico, non illustra virtualmente collezioni, edifici, sale espositive, attività culturali varie realmente esistenti e riconducibili a un ente fisicamente tangibile (il Museo); pur trattando tematiche rapportabili ad opere, a reperti museali esistenti, esso non si basa su modelli collezionistici preesistenti fisici e da emulare, ma costituisce la sua esistenza nella ricerca di moduli *iperconnettivi* testuali, audio-visivi atti a illustrare percorsi ideativi-mentali-educativi originali e stimolanti intellettivamente e culturalmente. La sua ontologia si basa sulla realizzazione di stili tipicamente museografici (può avere una struttura organizzativa simile a un museo fisico specifico: la pinacoteca, museo scientifico, ecc.), che però trascendono dal perimetro museale tradizionale fisico (riconducibile a qualche modello della realtà come abbiamo visto precedentemente) per intraprendere percorsi di collegamento che possono coinvolgere più musei, più opere, più personaggi, più luoghi, più eventi, ecc. [1]. All'interno di questa tipologia in realtà appartengono altre casistiche, spesso riconducibili a quei musei tradizionali virtuali (che abbiamo già analizzato) che tendono ad astrarsi e avvicinarsi ai “musei realmente virtuali” occupando così una sorta di categoria a cavallo fra le altre due (si pensi alle mostre *on-line* che, nel momento in cui cessa il periodo di esposizione fisica, diventano delle realtà simili ai musei virtuali dato che non hanno più un referente fisico), ma soprattutto realtà creative artistiche autonome e nettamente virtuali come la *tecnoarte* [2] o nello specifico la *net.art*, che utilizzano Internet come medium [3], ma anche come sorta di museo.

I musei realmente virtuali, tuttavia, assumono connotazioni particolari e ontologicamente autonome nei confronti della produzione artistica digitale nella Rete e in particolar modo nella *net.art*, considerabile la realtà più interessante e innovativa all'interno di questo campo. La nozione contemporanea di museo come opera d'arte [4], aggiungeremo *totale*, aderisce pienamente a questa nuova concezione digitale: l'avvento dell'idea di realizzare l'edificio architettonico museale, non solo finalizzato all'esposizione dei beni artistici ma progettato per unirsi e compenetrarsi con la collezione contenuta, è paragonabile alla nascita

del concetto di Rete Internet definibile come museo nei confronti dell'arte digitale, ma più correttamente nei confronti della *net.art*. La trasposizione, da noi attuata, dal concetto di museo fisico come opera d'arte totale a quello di Internet come museo dinamico virtuale totale per la *net.art* (e diremo anche per tutta l'arte digitale *online*), assume una maggior chiarezza critica se considerato alla luce del postulato di "mcluhaniana" memoria del medium come messaggio artistico e aggiungeremo, in questo caso, come compagine ontologica di questo movimento. Pertanto la *net.art* trova la sua manifestazione esistenziale nel medium della realtà digitale (i *bit* e il sistema e l'immagine digitale sono considerabili la sua linfa vitale, la sua unità base insieme alla rete Internet) ma il suo contenitore è la Rete: noi per fruire di queste nuove opere possiamo esclusivamente reperirle in Internet, che a sua volta diventa così un globale museo virtuale, ma anche lo strumento-medium privilegiato per proporle e diffonderle. Questa ambivalenza della Rete come museo-opera d'arte totale e medium artistico necessita di una riformulazione dei parametri museali tradizionali-storici nei confronti di questa realtà, che tenga conto di una epistemologia dei nuovi media.

La *net.art* e la definizione di museo opera d'arte totale ci porta al concetto formulato dalla critica Bazzichelli di *network-museum*. Ma per capire profondamente questa nuova accattivante teoria è necessario soffermarsi su un concetto basilare di tutta la rete Internet: il rizoma.

Il rizoma si può considerare un reticolo molteplice di entità polimorfe, infinito, che connette fra loro elementi eterogenei, modificabili, acentrici, in comunicazione non gerarchica fra loro. «Un rizoma non cesserebbe di collegare anelli semiotici, organizzazioni di potere, occorrenze rinviati alle arti, alle scienze, alle lotte sociali. Un anello semiotico è come un tubero che agglomera atti molto diversi, linguistici ma anche percettivi, mimici, gestuali, cogitativi...» [5]. E ancora: «A differenza degli alberi o delle radici il rizoma collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a tratti dello stesso genere, mette in gioco dei regimi di segni molto differenti ed anche stati di non segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'uno né al molteplice...» [6]. Il concetto di rizoma, pur essendo stato formulato prima della realizzazione della realtà della rete (il libro di G.Deleuze uscì in Francia nel 1977), ne incarna profondamente l'essenza: il pensiero rizomatico privilegia il molteplice, la relazione, la connessione, e fa della non sequenzialità e del decentramento i suoi punti fondamentali; le somiglianze con il sistema ipertestuale e con la configurazione e il funzionamento delle reti stesse sono impressionanti e innegabili.

Il passaggio da rizoma al concetto di network elaborato da Tatiana Bazzichelli, sotto l'ottica della collettività di Internet, è assai breve «...il concetto

di network comprende la relazione biunivoca e orizzontale fra diverse entità uomo-macchina in collegamento reticolare fra loro. L'individuo, interfacciandosi con i computer, agisce creativamente sui codici comunicativi dando vita ad un proprio percorso espressivo riversando nelle trame del linguaggio digitale i propri *link* cognitivi. In questo modo, ogni utente può lasciare le proprie tracce all'interno degli ipertesti digitali, che costituiscono il flusso comunicativo, agendo non più come entità isolata ma come nodo attivo di una rete linguistica in mutazione progressiva... l'individuo comunica con il *medium* attraverso un'interazione psicomotoria, dando spazio sia ai propri impulsi percettivi che cognitivi e nello stesso tempo il *medium* comunica con l'utente mettendo in scena le proprie potenzialità significanti.» [7]. Pertanto il network è considerabile un rizoma o forse più correttamente un meta-rizoma (un rizoma di un rizoma). Gli artisti all'interno del meta-rizoma contribuiscono a creare contesti di *scambio-network* e gli utenti diventano il polo dinamico di tali reticoli bi-direzionali, il tutto, se limitato a tematiche prettamente artistiche, assurge a una funzionalità museale: «il *network-museum* va considerato un contenitore aperto di elementi ed entità che favoriscano la circolazione, distribuzione, evoluzione, interazione del sapere, al fine di dare origine a reti di relazioni sociali ed individuali. Tali musei si presentano quindi come luoghi di scambio di immagini, di testi, musica, che attraverso la loro digitalizzazione siano visibili, fruibili e rimanipolabili da tutti.» [8]. E' ovvio che in questi termini la "nuova musealizzazione" privilegi il - e si basi principalmente sul - carattere divulgativo e comunicativo culturale, ma rivelando una sincera e totale interattività: abbiamo la totale libertà di interazione e non solo, poiché in tali musei ogni utente può partecipare e cooperare al processo creativo ed evolutivo. Quindi con i *network-museums* siamo di fronte a uno spettatore attivo, dinamico, un co-autore insieme agli artisti digitali, la cui funzione diviene anche quella di creare contesti di scambio e non di passiva fruizione. Il ruolo dell'artista muta: non solo assurge alle sua funzione principale di creatore e propositore, ma anche di produttore di network, e quindi recupera una funzione sociale e comunicativa, persa a nostra avviso da molta arte contemporanea degli ultimi anni, pertanto «il *network-museum* deve quindi facilitare la nascita dei processi comunicativi aperti fra gli individui e deve essere luogo di produzione di comunicazione collettiva ed orizzontale» [9].

Le nuova realtà artistica digitale, e in particolar modo della *net.art*, consente, in merito a ciò, lo sviluppo di una nuova museologia insita nell'esistenza dell'opera d'arte, quindi rimangono ben poche le funzioni tradizionali museali applicabili a questo nuovo movimento, e d'altronde non avrebbero molto senso, ma in compenso se ne guadagnano delle nuove assai interessanti: in realtà se consideriamo il sistema dell'arte e le dinamiche pertinenti, constatiamo che storicamente l'artista rimane estraniato da un eventuale rapporto diretto con il fruitore, rapporto, ovviamente, rappresentato e risolto dall'opera d'arte che concretizza la sua identità; ma con la realtà del *network-museum* tutto ciò viene

stravolto si crea e permane un filo diretto tra artista e fruitore caratterizzato dall'interattività e da una comunicatività a "doppio senso".

Emergono, in conclusione, alcuni interrogativi su questa nuova realtà museale, su questo *internet-medium-museo*: si potrà parlare ancora di museologia tradizionale applicata a queste nuove forme artistiche? Questi costrutti si potranno ancora definire musei o, poiché tendono a snaturare il concetto di museo, saranno degli *antimusei*? Sarà necessario coniare una nuova terminologia? Sono tutte domande a tutt'oggi senza una risposta precisa e a cui è difficile rispondere in modo corretto ed esauriente. Sicuramente il *network-museum*, che esprime la realtà più interessante e innovativa della fenomenologia dei musei "realmente virtuali", introduce variazioni che rifondono in parte concezioni museologiche tradizionali: la conservazione delle opere è discutibile, poiché spesso sono impermanenti e performative, di conseguenza la tutela, la raccolta e il recupero sono problematici, anche se esistono le memorie *cache* [10] dei computer che consentono di salvare le opere, senza considerare il fatto che rimangono progetti aperti e dinamici che nello *spett-attore*, esclusivamente all'interno della rete, trovano il loro compimento. Tutto ciò ridefinisce il rapporto fruitore-opera, nella ricerca e nella trasmissione culturale e anche nella didattica, rapporto arricchito, a sua volta, dall'introduzione di elementi di fruizione museale innovativi come l'interattività reale e lo scambio biunivoco e rizomatico tra autore e spettatore. In conclusione, urge dare al più presto una risposta concreta a questi interrogativi alla luce, ormai, di un'accettazione sempre più sentita e diffusa di questi movimenti culturali nell'ambito storico-artistico [11].



Note

1) Su questo argomento cfr. Paolo Galluzzi, "Nuove tecnologie e funzione culturale dei musei", in Paolo Galluzzi, Pietro A. Valentino (a cura di), *I formati della memoria*, Firenze, Giunti, 1997, p 28.

2) Su questo argomento cfr. Lorenzo Taiuti, *Arte e Media-Avanguardie e comunicazioni di massa*, Milano, Costa & Nolan, 1996.

3) Su questo argomento cfr. Marshall McLuhan, *Il medium è il messaggio*, Milano, Feltrinelli, 1968.

4) Su questo argomento cfr. A. Mottola Molfino, *Il libro dei musei*, Torino, Allemandi, 1992; A. Lugli, *Museologia*, Milano, Jaca Book, 1992.

5) Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Rizoma - Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Sez.I.

6) *Ibidem.*

7) Tatiana Bazzichelli, "Un progetto di Network-Museum".

8) *Ibidem.*

9) *Ibidem.*

10) Memoria temporanea automatica delle pagine di internet su cui navighiamo, il processo permette un risparmio di tempo e di traffico, è utile per memorizzare tutti i file raccolti durante la navigazione nel web, per cui permette di rivisitare siti già visti senza dover effettuare una nuova connessione con il sito remoto.

11) Per quanto riguarda la genesi, lo sviluppo della net.art e per ulteriori esemplificazioni, descrizioni di Musei-tradizionali-virtuali e Musei-realmente-virtuali, rimandiamo ai prossimi articoli di approfondimento.