



Valentina Rossi

L'ultima rivoluzione del museo: il digitale. Una riflessione a partire da Marshall McLuhan



Abstract

Nell'arco di un secolo abbiamo visto un museo mutante, un museo che dalle avanguardie storiche ad oggi ha cambiato la sua forma, il suo pubblico e i suoi contenuti. Nel corso del tempo l'istituzione museale ha saputo rinnovarsi di fronte a guerre, rivoluzioni socio-culturali, globalizzazione, dibattiti postcoloniali e ora una situazione pandemica.

Ben prima del Covid -19 il museo aveva iniziato a fare in conti con i nuovi media, principalmente introiettati dentro le pratiche artistiche o gli allestimenti espositivi, e ora si trova a fronteggiare la sfida più grande di questo nuovo millennio, l'ambiente digitale.

Per intraprendere questo percorso è necessario ripercorrere brevemente i momenti che nel corso del Novecento hanno caratterizzato e riformulato la fisionomia e la natura del museo, fino ad arrivare agli anni Sessanta e Settanta quando anche con gli studi di Marshall McLuhan si pongono le basi per la rivoluzione digitale che negli ultimi due anni ha caratterizzato le nostre vite e quelle delle istituzioni culturali.

In the twentieth century we noticed a mutant museum, a museum that from the historical avant-gardes to today has changed its form, its audience and its contents. Over time, the museum has been able to renew itself after wars, socio-cultural revolutions, globalization, postcolonial debates and now a pandemic situation.

Before Covid-19, the museum had begun to work with new media, mainly within artistic practices or exhibition settings, and now it is working on the greatest challenge of this new millennium, the digital environment. To undertake this issue it is necessary to retrace the moments that during the twentieth century characterized and reformulated the physiognomy and nature of the museum, reaching the Sixties and Seventies when the foundations for the digital revolution were laid also with the studies of Marshall McLuhan.



Un secolo di rivoluzioni museali

Nel corso del tempo il museo ha subito varie trasformazioni: luogo disordinato e contemplativo nelle *Wunderkammern*; spazio dedicato al recupero della memoria e alla classificazione enciclopedica nei primi musei ottocenteschi; istituzione con funzione educativa negli anni Cinquanta del Novecento; centro multidisciplinare, di ricerca e luogo adibito alla comunicazione culturale negli anni Settanta e infine ente

dedicato al “consumo” e alla “spettacolarizzazione” tra la fine degli anni Ottanta e Novanta.

Sebbene questi continui ripensamenti sulla natura del museo abbiano permesso all’istituzione di aprirsi e rinnovarsi, la continua aderenza alle funzioni museali quali *valorizzazione*, *conservazione* e *promozione* ha mantenuto saldi i caratteri delle istituzioni.

Nel corso del Novecento il museo è stato soggetto di numerosi ripensamenti inerenti la sua definizione e la sua natura. In Europa, all’inizio del secolo scorso, l’istituzione è stata ampiamente contestata dalle Avanguardie artistiche, *in primis* il Futurismo con i suoi attacchi contro la conservazione del patrimonio storico-artistico: indicative sono anche le parole di Paul Valery (1922), citate in seguito tra i tanti anche da Theodor Adorno (1953) e Umberto Eco (2001).

Una ripresa dei valori museali quali la conservazione avviene solo nel periodo post-bellico dove, soprattutto in Italia, si avvia una accelerazione nella costruzione e rigenerazione di spazi. In molte zone del paese si attuano progetti architettonici pensati per restaurare - o trasformare - edifici storici in istituzioni museali e spazi espositivi. Dalla situazione museale dell’immediato dopoguerra emergono due fronti differenti: da un lato quello della ricostruzione delle sedi e dall’altro l’allineamento con alcune idee progettuali della museografia internazionale¹.

Negli anni Settanta e Settanta è chiaramente leggibile una matrice sociale e culturale che ha permesso un cambiamento di un paradigma da lungo consolidato, durante quel decennio molti sono stati gli avvenimenti che hanno contribuito a una rilettura del museo anche attraverso un rinnovamento delle stesse pratiche artistiche. Il museo assorbe tutte le istanze che i moti del ‘68 portano con sé, si inizia pertanto a parlare di museo come “foro” (Cameron 1971), di un museo “museo vitale” (Calvesi 1971) e di “museo aperto” (Hulten 1977). Centrali sono le tesi di Michel Foucault riproposte da critici quali Douglas Crimp (1980) e Yves Alain Bois (1989).

Se il 1968 aveva minato le basi borghesi del museo per trasformarlo in una istituzione aperta al confronto, con la caduta del muro di Berlino si verificano altri fondamentali cambiamenti che vanno ulteriormente a destabilizzare le fondamenta dell’istituzione. Il museo ha visto nuovi protagonisti e nuovi pubblici; secondo Stefania Zuliani il «nuovo secolo sembra avere annunciato altri percorsi per il museo» (Zuliani 2011, s.p.), tramite degli indirizzi di ricerca che hanno come comune esigenza quella di creare forme di dialogo con il pubblico. Inoltre, Zuliani introduce e approfondisce la proposta fatta da James Clifford, antropologo americano, che propone il concetto di «zone di contatto, come territorio di costruzione e significati a partire dalla consapevolezza della differenza» (Zuliani 2011, s.p.),.

¹ Si rimanda a Morello 1997.

L'antropologo prende in prestito il concetto di "zone di contatto" da Mary Louise Pratt definendole come:

lo spazio d'incontri coloniali, lo spazio in cui i popoli geograficamente e storicamente separati entrano in contatto l'uno con l'altro e stabiliscono relazioni correnti, che di solito implicano condizioni di coercizione, profonda ineguaglianza e conflittualità incontrollabile (Clifford 1997, p. 238).

Clifford prosegue quindi affermando che:

quando i musei sono visti come zone di contatto, la loro struttura organizzativa in quanto collezione diventa una relazione storica, politica morale in corso: una serie di scambi, spinti e strappi carichi di potere. La struttura organizzativa dei «musei quale collezione» funziona come la frontiera della Pratt (Clifford 1997, p. 238).

Gli anni dopo la caduta del muro di Berlino preparano il terreno per un museo relazionale, ma sono anche gli anni in cui si modifica l'idea di museo aperto – come sottolineato dalle idee di Pontus Hulten - in quello di museo dell'“iperconsumo” come è stato definito da Giancarlo de Carlo e Franco Purini (2008), e si amplificano tutte quelle componenti dell'istituzione anticipate da Rosalind Krauss nel suo noto saggio *The Cultural Logic of the Late Capitalistic Museum* (Krauss 1990).

Risulta evidente come non ci sia un'unica realtà per il museo, ma, come scrive Hooper-Greenhill, come nel corso dei secoli questa istituzione si è modificata in base al contesto, ai giochi di potere e alle circostanze politiche, economiche e sociali (Hooper-Greenhill 2005).

Marshal McLuhan aveva ragione (?)

non so bene cosa il computer possa fare in ambito museale; direi che lo arricchirà considerevolmente, perché si potrà avere accesso a tutte le culture del mondo simultaneamente e istantaneamente (Capaldi 2018, p. 49)

Questa frase è estratta da una conferenza di Marshall McLuhan del 1967 (insieme al suo collega Harley Parker) presso il Museum of the City of New York dal titolo *Indagini sulle strategie, i mezzi, i principi per la comunicazione dei musei con il pubblico dei visitatori*².

² Appena un anno dopo il contributo di McLuhan, al MET di New York organizzano una serie di conferenze in collaborazione con l'azienda IBM dal titolo *Computers and their potential applications in*

Gli scritti di Marshall McLuhan, insieme a quelli di Michel Foucault, Guy Debord e altri pensatori del decennio compreso tra la fine degli anni Sessanta e Settanta, preparano le basi teoriche su cui verranno costruiti alcuni modelli critici degli anni successivi, ormai è difatti consolidata una lettura di stampo foucaultiano delle istituzioni della memoria, mentre in questa trattazione tenteremo un approccio alle parole di Marshall McLuhan per comprendere come i suoi studi abbiano avuto un ruolo pionieristico sulla cultura digitale, applicata all'ambito dei *museum studies*.

Donatella Capaldi si è recentemente occupata della traduzione della conferenza sopracitata del sociologo canadese, e nel volume "Il museo elettronico" pone alcune questioni chiave, dello stesso McLuhan, che hanno preannunciato prospettive inerenti all'ambito digitale. In particolare, quello che emerge dalla riflessione di Capaldi - e dalle stesse parole del sociologo - sono considerazioni inerenti all'utilizzo delle allora nuove tecnologie in relazione agli allestimenti museali: McLuhan prospettava infatti un museo dove la fruizione sarebbe avvenuta in un ibrido "mediale-spettacolare" (Capaldi, 2018).

In generale quello che emerge dagli studi mcluhiani è una chiara anticipazione delle finestre web grazie al metodo di indagine definito a "mosaico". Questa struttura, in cui è fondamentale il contesto, è nata con il giornale, un luogo in cui le notizie sono attinte da fonti diverse e combinate nella stessa pagina, questo processo si realizza in pieno con l'avvento della televisione. Sempre Capaldi evidenzia la dipendenza tra testo a mosaico e ipertesto, teorizzato negli anni Sessanta da Ted Nelson – che concepì Xanadu, il primo sistema autore ipertestuale della storia di cui tratta Antonella Sbrilli nel testo pubblicato in questi atti –: questo modello si pone alla base della nostra cultura connettiva, sempre più costruita sulla coproduzione e cocreazione dei contenuti nati dalla collaborazione tra computer ed essere umani.

Come afferma la stessa autrice:

Il rifiuto del racconto lineare in favore del mosaico rappresenta naturalmente un punto fondamentale per la nuova proposta di McLuhan sui musei, non solo come modalità operative e strutturale che innerva tutta la mediamorfosi nell'era "elettrica", ma anche perché essa anticipa gli sviluppi di cui sarebbe stata portatrice la generazione successiva (e la previsione si è avverata, tra ipertesto e rete) (Capaldi 2018, p. 110).

museums <https://libmma.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15324coll10/id/204737/> (visualizzato nove, novembre 2021).

Capaldi prosegue affermando:

McLuhan pensa a un mix di media in simultanea, e a uno storyline frammentato, multiplo, con diversi intrecci che procedono insieme, ciò che non esclude l'esistenza di un plot. (Capaldi 2018, p. 113).

Secondo Capaldi McLuhan è stato un anticipatore delle pratiche attuali sui “transluoghi”, facendo riferimento al volume di Calabrese e Ragone, (ed. Calabrese & Ragone 2016), pioniere della *gamification* e sull'approccio collaborativo che emerge dai social network, per le strategie *bottom up* di informazioni. L'analisi sui testi di McLuhan porta l'autrice a definire il sociologo come un precursore di alcune tendenze del nostro secolo, come: il valore dell'esperienza ludica del museo; l'utilizzo delle stampanti 3D per la creazione di prototipi; gli applicativi touchscreen per sviluppare il tatto (senso fondamentale per il massmediologo); le tecnologie digitali per la creazione di copie per la manipolazione dell'oggetto, *mash-up* multimediale per ampliare l'esperienza del visitatore; le tendenze in campo artistico quali la performatività, la multimedialità e l'attitudine all'ibridazione tra forme di attività sociale e dimensione collettiva per la produzione di allestimenti. (Capaldi 2018, p. 115).

Se McLuhan non riuscì a teorizzare il web ora sono gli scritti del suo allievo Derrick de Kerckhove che possono far luce sulle prospettive mcluhniane legate al medium di internet. (de Kerckhove 1996; de Kerckhove 1999).

Negli anni Ottanta il museo viene interpretato da Jorge Glusberg alla luce degli argomenti di Marshal McLuhan e del suo celebre volume *Understanding Media: The extension of Man* (McLuhan 1967). Il museo come *medium* è pertanto indagato nel volume *L'ultimo museo. Musei freddi e caldi, vecchi e nuovi, immaginari, integrati* (Glusberg 1983), dove l'autore intraprende una lettura dell'istituzione rifacendosi alle categorie di freddo e caldo mcluhniano. Nella prefazione del libro Glusberg definisce i musei caldi come quelle istituzioni che danno tutte le informazioni ma scoraggiano il visitatore, come per esempio il Guggenheim di New York, e i musei freddi come strutture di comunicazione che includono il pubblico, fornendo degli strumenti culturali che favoriscono il dialogo, identifica questo tipo di museo nel Centre Pompidou. Pontus Hulten difatti nella definizione di museo aperto si riferisce al «*contatto naturale tra artisti e pubblico*». (Hulten 1977)

Nel corso del suo studio Glusberg elabora un diagramma che identifica i musei freddi e quelli caldi:

Musei Freddi ↪ partecipazione ↪ comunicazione ↪ creatività ↪ chiarezza sui modi di produzione

Musei Caldi ↪ informazione ↪ documentazione ↪ scarsa partecipazione ↪ nessuna conoscenza dei modi di produzione (Glusberg 1983, p. 22).

In un certo senso questa polarità museale ricorda la posizione di Cameron nel suo celebre saggio del 1971, *The Museum, a temple or the forum*, dove il forum sta al freddo e il tempio al caldo (Cameron 1971).

Una quindicina di anni dopo il volume di Glusberg, il sociologo britannico Roger Silverstone, pur non citando apertamente gli studi di McLuhan, pubblica il testo *Il medium è il museo*³ dove definisce l'istituzione come un soggetto che:

occupa uno spazio fisico, contiene oggetti, sollecita interattività, concede al visitatore di attraversare, in senso proprio, la sua 'testualità', ossia il modo di selezionare e presentare determinati temi; le mostre, anche quelle temporanee, hanno tempo di durata inimmaginabili per altri *media* (Silverstone 1998, p. 58)

Questa definizione postulata dal sociologo marca la chiara differenza tra i vari tipi di media e il museo che a differenza degli altri occupa uno spazio circoscritto e delimitato, in questo modo l'ambiente museale rappresenta un elemento costitutivo e una componente determinante del *medium* stesso.

Se il museo è un mezzo, è anche un soggetto che occupa uno spazio fisico (chiaramente, come afferma anche Silverstone) che, negli ultimi vent'anni, si è in parte trasferito in un altro tipo di ambiente, quello digitale che, secondo la logica di McLuhan come per ogni mezzo, è un ambiente dinamico, aperto e immersivo. Se il museo ha quindi due ambienti, quello reale (materiale) e quello digitali (immateriale), che funzione hanno questi differenti tipi di ambienti?

A una prima fase di analisi possiamo affermare che l'ambiente reale del museo accoglie differenti servizi di front office quali biglietteria, bookshop, caffè, di questi servizi spesso biglietteria e bookshop sono presenti anche sul sito del museo; passando ad una fase di analisi più approfondita sulle funzioni museali possiamo affermare che la valorizzazione, la conservazione e la promozione sono elementi fondanti anche per le attività museali e i contenuti presentati nell'ambiente digitale.

³ Silverstone inoltre scrive: «Per molti aspetti i musei sono simili agli altri mezzi di comunicazione contemporanei. Intrattengono e informano; raccontano storie e costruiscono un discorso; si propongono di divertire e di educare, definiscono più o meno consapevolmente, con maggiore o minore efficacia, un programma articolato; rendono familiare e accessibile ciò che risulterebbe altrimenti estraneo e indecifrabile. Inoltre, nel costruire le tematiche, gli allestimenti e le tecnologie di cui si avvalgono, essi offrono una descrizione del mondo modulata secondo un certo ordine di idee». (Silverstone 1998, p. 58).

L'opera difatti subisce una doppia conservazione, ora ha possibilità di essere salvata e fruita anche digitalmente, inoltre oggi attraverso l'apporto delle digital humanities è possibile creare contenuti e percorsi narrativi multimediali che approfondiscono alcune caratteristiche delle opere in collezione. Chiaramente tutti concordano che il digitale non andrà a sostituire la naturale fruizione museale, ma incrementerà alcune funzioni abbattendo i limiti di spazio e tempo.

Un altro critico che si è occupato di analizzare i musei e le mostre attraverso una prospettiva mediologica è Boris Groys che, nel suo testo *Il museo nell'epoca della cultura di massa* (Groys 2009), suddivide le mostre in due tipologie: le prime sono le esposizioni tradizionali e le seconde sono le installazioni. La prima tipologia si presenta come un accumulo di oggetti artistici che permette al fruitore un approccio tradizionale basato sul passaggio del visitatore attraverso lo spazio della mostra, mentre la seconda cambia completamente l'orientamento dell'osservatore in quanto lo spazio dell'installazione è l'opera d'arte e lo spettatore si posiziona all'interno di questo, quindi dell'opera stessa. A questo genere di suddivisione Groys applica il vocabolario mcluhniano affermando pertanto che la mostra tradizionale è calda in quanto sviluppa una percezione ad alta definizione e non richiede partecipazione da parte del visitatore, mentre l'installazione è fredda perché stimola e richiede la partecipazione attiva del soggetto.

È interessante sottolineare come cinque dei più importanti teorici nel campo delle Digital Humanities, Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner e Schnapp (2014), prendano in considerazione il lavoro di McLuhan (in particolare il testo pubblicato con Quentin Fiore, *Il medium è il massaggio*, dove si crea una sinergia fra testo scritto e grafica editoriale), considerino il lavoro di McLuhan precursore dell'odierna Umanistica digitale.

Volendo anche noi applicare, ancora una volta, il vocabolario mcluhuniano alla istituzione museale, potremmo definire "Hardware" la natura del museo, quindi la sua collezione, il patrimonio che ne definisce l'identità, mentre potremmo usare il termine "Software" per tutte quelle attività che si circoscrivono alla collezione e quindi all'hardware: pratiche curatoriali, pubblicazioni, attività di comunicazione; come l'ufficio stampa e utilizzo dei social. I Software sono quindi tutte le applicazioni del museo che lo valorizzano e lo comunicano, non solo all'interno delle sale del museo ma anche nel suo ambiente digitale. Essendo la collezione un hardware è identificata come un patrimonio tangibile (difatti il termine in inglese delinea bene la componente "dura" e quindi visibile) fatto di beni che vengono conservati ed esposti e che delincono il profilo e la *mission* del museo, i software invece che si applicano a questo particolare hardware sono principalmente di natura immateriale come le pratiche espositive spesso legate ai riallestimenti della collezione, i progetti didattici e quelli afferenti alla

comunicazione. Esattamente come nel computer, grazie alle applicazioni software, l'hardware prende vita attraverso vari livelli di rielaborazione del patrimonio.

La sfera digitale, la nuova sfida per il museo.

La digitalizzazione delle immagini è stata inizialmente pensata come modo per sfuggire al museo, o più in generale agli spazi espositivi, lasciando libera l'immagine. Negli ultimi decenni, però, abbiamo assistito alla crescente presenza di immagini digitali nelle istituzioni dell'arte. Quindi sorge la domanda: cosa suggerisce tale dinamica in merito alla digitalizzazione e alle istituzioni? (Groys 2012, p. 95)

Rispondere alla domanda che pone Boris Groys in apertura del suo saggio *L'arte nell'era della digitalizzazione dall'immagine al file e ritorno* è complesso, gli effetti sono ancora oggetto di analisi e approfondimenti multidisciplinari che investono lo studio della storia dell'arte, della museologia e delle scienze computazionali. Nel corso del saggio Groys intraprende una riflessione principalmente sulla natura e sul valore del file digitale, sul rapporto con la copia – partendo dalle posizioni di Walter Benjamin – e quindi sulla sua esposizione, affermando:

l'immagine digitale è una copia, ma l'evento della sua visualizzazione è un originale, perché la copia digitale è una copia che non possiede un originale visibile. Questo significa inoltre che un'immagine digitale, per essere vista, non può solo essere esposta, va messa in scena, eseguita (Groys 2012, p. 97)

Queste considerazioni di Groys saranno poi successivamente ampliate dallo stesso autore nel volume *In the Flow*. Il discorso di Groys, infatti, non si limita all'esposizione del file digitale, di cui occorrerebbe un approfondimento singolo, ma si estende al rapporto tra rete e istituzioni museali, una relazione che, sempre secondo l'autore, porta il museo a funzionare come un blog, e dunque:

[...] il museo non ci presenta più una storia dell'arte universale, ma piuttosto la propria storia, attraverso la concatenazione di eventi realizzati dall'istituzione stessa (Groys 2018, p. 21)

Dalle parole di Groys emerge come in principio la digitalizzazione si ponesse come un ennesimo elemento che avrebbe potuto detronizzare l'impostazione museale. Constatiamo ora che invece di colpire questa istituzione, il digitale ha permesso al

museo una nuova rinascita, una ennesima rivoluzione che ne ha favorito un approccio diffuso e disseminato.

L'ambito della sfera digitale applicato alle istituzioni culturali è molto ricco ed eterogeneo: si passa dalla creazione di piattaforme che presentano opere digitalizzate all'utilizzo dell'intelligenza artificiale; a tecnologie utilizzate *in situ* per la creazione di approfondimenti, a *virtual tour* che durante la pandemia hanno popolato sul web.

Nel volume *Musei e media digitali* Nicolette Mandarano (2019) propone una sintetica suddivisione dei vari tipi di comunicazione proposti dalle istituzioni museali, ovvero "online" e "on site". Con "online" Mandarano intende le strategie legate alla rete, partendo dai siti web per arrivare poi alle piattaforme social più utilizzate; mentre la comunicazione "on site" è incentrata sui prodotti impiegati all'interno dei percorsi museali, con particolare attenzione alle App e ai sistemi di prossimità, oltre agli ambienti digitali e immersivi.

A questa spartizione è necessario aggiungere i musei e i progetti *digital born*, come appunto MoRE Museum, piattaforme nate per avere principalmente una fruizione digitale, Sarah Cook definisce questo modello curatoriale "distributed model", in quanto:

The distributed model is based on Net-or Web based art practices and describes how formal exhibitions might not be the end result at all, but instead "exhibitions" in which independent curator create their own infrastructure – agencies – or squat existing platform to support the practice of circulating and distributing art, whether into museum, galleries, or any kind of space (Graham & Cook 2010, p. 155).

Si aprono davanti a noi due strade, l'applicazione delle tecnologie digitali per la fruizione del museo sulla rete e l'utilizzo di queste tecnologie per approfondimenti in mostra (anticipati appunto da McLuhan), attraverso per esempio App (ma non solo) che aiutano il visitatore nel percorso. I casi studio in questo ambito sono innumerevoli. "on line" si possono considerare le *virtual exhibition* promosse dai musei come Tate Modern, spesso aggregate anche su Google Art and Culture, operazioni realizzate tramite l'intelligenza artificiale⁴ e *virtual tour* promossi da grandi istituzioni museali come Musei Vaticani e MET. Mentre "on site", facendo sempre fede alla semplificazione adottata da Mandarano, si possono considerare App di musei che aiutano il visitatore nella fruizione del percorso con degli approfondimenti di natura visiva o audio, postazioni multimediali, videoproiezioni, chatbot, videogame, nello specifico anche sistemi immersivi attraverso *Virtual Reality* o *Augmented Reality*, tra i

⁴ Quali ad esempio il progetto *Recognition* sempre di Tate Modern: <http://recognition.tate.org.uk> (visualizzato a novembre 2021).

più noti degli ultimi anni *Mona Lisa: Beyond the Glass* e l'ultima mostra del Victoria & Albert Museum di Londra, *Curious Alice*.

La sfera del digitale applicata alla storia dell'arte non è certo esente da critica, come quella proposta da Claire Bishop, la quale ad inizio del saggio *Against Digital Art History* (Bishop 2018) distingue in modo chiaro i termini "digitized art history" e "digital art history". Con il primo termine intende l'uso di raccolte di immagini online digitalizzate, mentre con il secondo identifica l'utilizzo di metodologie computazionali (rese possibili dalle nuove tecnologie) che hanno permesso il riconoscimento di modelli, la visualizzazione e modellazione di opere e l'aggregazione di differenti materiali provenienti da contesti disparati, ponendosi tuttavia critica al secondo approccio. Ripercorrendo le innovazioni tecnologiche che hanno influenzato lo studio della storia dell'arte (vedi la riproduzione fotografica per Heinrich Wölfflin e Aby Warburg) Bishop afferma che la digitalizzazione operata dal 2000 ha aperto la strada non solo ai concetti di "dimensione" e "velocità", ma ha anche sostenuto un nuovo metodo dettato dalle "visioni lontane". Attraverso alcuni casi studio specifici realizzati da Manovich (2015) e Bender (2015), l'autrice determina il limite di questo approccio affidandosi al concetto di canone affermando che non si definisce cosa si intende per canone e cosa è rimasto fuori. Esaminando altri casi studi, quali quello del MoMA⁵, afferma che la «Digital art history is just such a subordination of human activity to metric evaluation» (Bishop 2018, p. 126).

Negli ultimi trent'anni la museologia, le pratiche curatoriali e la storia dell'arte hanno riletto e reinterpretato i canoni artistici alla luce di un dibattito postcoloniale e gender; oggi, che queste riletture non si sono ancora esaurite, si aggiungono quelle legate all'ambito digitale, al contributo umano in relazione alla macchina e al ripensamento totale dell'opera nell'ambiente digitale. Abbiamo la capacità di riprodurre un'immagine con un solo click, di ingrandirla al punto di vedere le trame del colore, di farla viaggiare da un computer allo smartphone, di accostare un'opera ad altri formati e generi artistici.

Una sfera che permette un più ampio raggio di azione, abbattendo limiti fisici e temporali, e permettendo una sperimentazione nuova nell'ambito delle esposizioni ma anche nella conservazione e valorizzazione del patrimonio. In questo campo si possono sperimentare nuovi riallestimenti della collezione, approfondimenti su diverse opere e documenti, inediti percorsi didattici, nuovi contributi critici attraverso un sistema transmediale composto da immagini, video, tecniche di interattività e file audio.

La digitalizzazione, interpretata quindi dallo spostamento di un'opera da un medium all'altro, si pone pertanto come uno strumento unico per ricodificare anche

⁵ In particolare si riferisce al progetto del MoMA *Inventing Abstraction 1910-1925* (2012-13). <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1273>. (visualizzato novembre 2021).

l'opera d'arte, a questo proposito Sara Damiani afferma che la digitalizzazione delle opere d'arte innescano dei processi di «risignificazione della fruizione estetica che garantiscono nuove forme conoscitive dei singoli capolavori, partendo appunto dalla loro rimediazione»⁶ (Damiani 2020, p. 13).

La massiccia diffusione dei media digitali e delle reti di comunicazione continua costantemente a modificare e alterare la fisionomia delle istituzioni che attualmente si interfacciano con concetti quali interattività, simultaneità e mobilità che si circoscrivono nella dimensione delle “nuove tecnologie”, quindi il rapporto con i media assume una nuova centralità per la comunicazione, ma anche la promozione e la valorizzazione. Beryl Graham e Sarah Cook (Graham & Cook 2010) nel volume *Rethinking Curating. Art After New Media* trattano del ruolo del curatore e delle istituzioni in rapporto con i new media, dimostrando come le connesse pratiche espositive e il ruolo del curatore stesso e del museo debbano essere riletti alla luce di nuovi modelli e pratiche, spesso condivise con il pubblico di riferimento, ponendo quindi il curatore e l'istituzione in una inedita posizione di mediazione.

Appena un anno prima dell'inizio della pandemia i membri dell'ICOM durante la conferenza a Kyoto prendevano in considerazione di ampliare la classica definizione di museo, con:

Museums are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse memories for future generations and guarantee equal rights and equal access to heritage for all people. Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing (ICOM 2019).

Vediamo come il museo si rinnova costantemente, dando rilievo a termini quali giustizia sociale, uguaglianza globale e benessere planetario.

Inoltre, nell'ultimo anno si è acceso un fermento sulle opere digitali denominate NFT (Non-fungible token), ed è solo di pochi mesi la notizia della nascita del *metaverso*. Queste innovazioni probabilmente andranno a scrivere un'altra definizione del museo, probabilmente con queste nuove innovazioni si creerà un cortocircuito tra

⁶ Più specificatamente con rimediazione si intende la rappresentazione di un medium all'interno di un altro medium (Bolter & Grusin 1999).

le parte che ho definito hardware e le applicazioni software che parrebbero prendere il sopravvento.

L'autrice

Valentina Rossi è dottore di ricerca all'Università di Parma e curatrice. Laureata al DAMS di Bologna, negli anni ha collaborato con varie istituzioni museali per progetti di ricerca, pubblicazioni e esposizioni come CSAC Università di Parma, MACRO di Roma, MAXXI di Roma, Arcos di Benevento, MSU di Zagabria e MAMbo di Bologna. È stata assegnista di ricerca presso l'Università di Parma, attualmente ha una borsa di ricerca presso CSAC ed è curatrice di MoRE. a Museum of refused and unrealised art projects. Nel 2019 sono usciti i suoi libri *Tate Modern. Pratiche espositive* (postmedia book, Milano) e *Nouvelles Flâneries* (Silvana Editoriale, Milano, 2019). Nel 2021-2022 ha co-curato il volume *Hidden Display. Progetti non realizzati a Bologna, 1975-2020* (MAMbo edizioni), *Abitolario. L'esistenza enciclopedica dell'abito nel verso linguisticato* (Il Poligrafo, Padova), *Il rituale del serpente. Animali, simboli e trasformazioni* (Danilo Montanari editore, Ravenna) e *Storie di fili* (Il Poligrafo, Padova).

e-mail: valentina.rossi@unipr.it

Riferimenti bibliografici

Adorno, T 1953, 'Valery Proust Museum', *Die Neue Rundschau*, LXIV, n. 4.

Binni, L & Pinna, G 1980, *Museo: storia e funzioni di una macchina culturale dal '500 a oggi*, Garzanti, Milano.

Bishop, C 2017, *Museologia radicale*, Johan and Levi, Milano [ed. or. Bishop, C 2013, *Radical Museology: Or What's 'Contemporary' in Museums of Contemporary Art?*, Koenig, London].

Bishop, C 2018, 'Against Digital Art History', *International Journal for Digital Art History*, no. 3, July, s.p.

Bois, Y A 1989, 'Exposition; esthetique de la distraction, espace de démonstration', *Les Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, 29, Automne n. 29, pp. 57-79.

Bolter, J D & Grusin, R 1999, *Remediation. Understanding New Media*, the MIT press, Cambridge (MA), London.

Bonito Oliva, A 2004, *I fuochi dello sguardo. Musei che reclamano attenzione*, Gangemi, Roma.

Burdick, A, Drucker, J, Lunenfeld, P, Presner, T & Schnapp, J 2014, *Umanistica_Digitale*, Mondadori, Milano, 2014 [ed. or. Burdick, A, Drucker, J, Lunenfeld P, Presner, T & Schnapp, J 2012, *Digital_Humanities*, the MIT press, Cambridge (MA), London]

Calabrese, S & Ragone, G (ed.) 2016, *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale*, Liguori, Napoli.

Calvesi, M 1971, 'Progetti e realtà nell'uso del museo', in *Il museo come esperienza Sociale*, atti del convegno, Roma, 4-5-6 dicembre 1971, De Luca Editore, Roma, pp. 21-24,

Cameron D 1971, 'The Museum, a temple or the forum', *Curator: The Museum Journal*, XIV, 1, pp. 11-24.

- Capaldi, D 2018, *Il museo elettronico. Un seminario di Marshall McLuhan*, Meltemi, Milano.
- Cataldo, L & Paraventi, M 2011, *Il museo oggi. Linee guida per una museologia contemporanea*, Hoepli, Milano.
- Chiodi, S (ed.) 2009, *Le funzioni del museo. Arte, museo, pubblico nella contemporaneità*, atti del convegno internazionale, Palazzo delle Esposizioni, Roma, 3-4 aprile 2009, Le lettere, Firenze.
- Ciorra, P & Suma, S (ed.) 2003, *I musei dell'iperconsumo. Materiali di studio*, atti del convegno internazionale, Roma, 21 marzo 2002, Accademia Nazionale di San Luca, Roma.
- Crimp, D 1980, 'On the Museum's Ruins', *October*, n.13, Summer, pp. 41-57.
- Clifford, J 1997, *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999. [ed. or. Clifford, J 1997, *Routes. Travel and Translation in the Late Twentieth Century*, Harvard University Press, Cambridge (Mass), London]
- Damiani, S 2020, *Arte e cultura digitale*, Aracne, Aprilia.
- de Kerckhove, D 1996, *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova.
- de Kerckhove, D 1999, *L'intelligenza connettiva. L'avvento della web society*, FilmAuro, Roma.
- Drucker, J 2013, 'Is There a Digital Art History', *Visual Resources: An International Journal of Documentation* 29, no. 1-2, pp. 5-13.
- Eco, U 2001, 'Il museo del terzo millennio', www.umbertoeco.it. Available from: <<http://www.umbertoeco.it/CV/II%20museo%20nel%20terzo%20millennio.pdf>>
- Glusberg, J 1983, *L'ultimo museo. Musei freddi e caldi, vecchi e nuovi, immaginari, integrati*, ed G Baragli, Selleria Editore, Palermo [ed. or Glusberg, J 1980, *Cool Museum and hot museum*, Ediciones Centro de Arte y Comunicación - cayc, Buenos Aires,].
- Graham, B & Cook, S (2010), *Rethinking Curating: Art After New Media*, the MIT press, Cambridge (MA), London.
- Groys, B 2005, 'Multiple authorship', in *The Manifesta decade: debates on contemporary exhibitions and biennials*, eds E Filipovic & B Vanderlinden, the MIT press, Cambridge (MA), London, pp. 93-99.
- Groys, B 2009, 'Il museo nell'epoca della cultura di massa', in *Le funzioni del museo: arte, museo, pubblico nella contemporaneità*, atti del convegno internazionale, Palazzo delle Esposizioni, Roma 3-4 aprile 2009, ed S Chiodi S, Le Lettere, Firenze, pp. 39-50 [ed. or Groys, B 2003, 'The Museum in the Age of Mass Media', *MJ Manifesta Journal 1*, Spring Summer].
- Groys, B 2012, *Art Power*, Postmedia, Milano [ed. Or. Groys, B 2008, *Art Power*, the MIT press, Cambridge (MA), London].
- Groys, B 2018, *In the Flow*, Postmedia, Milano [ed. or Groys, B 2016, *In the Flow*, Verso books, London, New York].
- Hooper-Greenhill, E 2005, *I musei e la formazione del sapere. Le radici storiche, le pratiche del presente*, Milano, Il Saggiatore [ed. or Hooper-Greenhill, E 1992, *Museum and the Shaping of Knowledge*, Routledge, London, New York, 1992]
- Hulten, P 1977, *Le Centre National d'Art et de la Culture Georges Pompidou*, Le Centre Culture Georges Pompidou, Paris.

ICOM (2019), 'ICOM announces the alternative museum definition that will be subject to a vote', [icom.museum](https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/). Available from: <<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>>.

Krauss, R 1990, 'The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum', *October*, 54, autumn, pp. 3-17.

Lugli, A, Pinna, G & Vercelloni V 2004, *Le tre idee di Museo*, Jaca Book, Milano.

Luisetti, F & Maragliano, G 2006, *Dopo il museo*, Trauben, Torino.

Mandarano, N 2019, *Musei e media digitali*, Carocci, Roma.

Manovich L 2015, 'Data Science and Digital Art History', *DAH-Journal no. 1*. pp. 14-35.

McBride, D B 2006, 'Modernism and Museum Revisited', *New German Critique*, 99, vol. 33, No.33, Fall, pp. 209-233.

McLuhan, M 1967, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano [ed. or McLuhan, M 1964, *Understanding Media: The extension of Man*, McGraw-Hill Book Company, New York].

Morello, P 1997, 'La museografia. Opere e modelli storiografici', in *Storia dell'architettura italiana. Il secondo novecento*, eds F Dal Co Electa, Milano, pp. 392-417.

Preziosi, D & Farango, C (ed.) 2004, *Grasping the World. The Idea of the Museum*, Ashgate publishing, Aldershot.

Purini, F 2008, 'I musei dell'iperconsumo', in *Nuovi musei. I luoghi dell'arte nell'era dell'iperconsumo*, ed F Purini, P Ciorra, & S Suma, Libria, Melfi 2008, pp. 1-19.

Ribaldi, C 2008, *Il nuovo museo: Origine e percorsi*, Il Saggiatore, Milano.

Sbrilli A 2022, 'Una mostra cancellata, un progetto in corso e l'agone senza fine con le risorse on line', *Ricerche di S/Confine*, Dossier 7, *The Lockdown of the Projects*, atti del convegno, 16-23-30 settembre 2021.

Schich, M 2016, 'Figuring Out Art History', *DAH-Journal*, no. 2, pp. 41-67.

Schnapp, J 2015, *Digital Humanities, Meet the media Guru*, ed M G Mattei, Egea, San Giuliano Milanese.

Serota, N 1996, *Experience or interpretation: the dilemma of museums of modern art*, Thames & Hudson, London.

Silverstone, R 1998, 'Il medium è il museo. A proposito di oggetti e di logiche, in tempi e spazi', in *Scienza in pubblico. Musei e divulgazione del sapere*, ed J Durant, Clueb, Bologna, pp. 57-80.

Valéry P 1922, 'Le problème des musées', in *Oeuvres*, tome II, Pièces sur l'art, Gallimard, Paris, pp. 1290-1293.

Zuliani S 2006, *Il museo all'opera. Trasformazioni e prospettive del museo d'arte contemporanea*, Mondadori, Milano.

Zuliani, S 2009, *Effetto Museo. Arte, critica, educazione*, Bruno Mondadori, Milano.

Zuliani, S 2011, *Musei in transizione*, Premio Lum per l'arte contemporanea. Available from: <<http://premio.lum.it/blog/musei-transizione-di-stefania-zuliani>>

Zuliani, S 2012, *Esposizioni. Emergenze della critica d'arte contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano.