

OPEN PATHWAYS

Un esercizio curatoriale sulla virtualità come
pratica della leggerezza e della possibilità

di

Silvia Franceschini | Matricola 721969

Relatore | Eleonora Fiorani
Correlatore | Beppe Finessi



Politecnico di Milano
Facoltà Del Design
Design della Moda
Laurea Magistrale
A.A. 2009/2010

[Abstract]	11
Capitolo 1 [Introduzione _ Per una pratica della leggerezza]	13
Capitolo 2 [Contributi inconsapevoli _ Progetti, opere, idee]	19
Capitolo 3 [Esposizioni Virtuali _ Esperienze a geometrie variabili]	41
3.1 [Time]	43
3.1.1. Traiettorie temporali	45
3.1.2. Collage temporali	46
3.2 [Space]	49
3.2.1 La rappresentazione dello spazio	50
3.2.2 Orientarsi nello spazio virtuale	51
3.2.3 Questioni di stile	53
3.3 [Narration]	55
3.3.1 Narrazioni non lineari	57
3.4 [Information]	61
3.5 [Sharing]	65

[Indice]

3.6	[Open Source]	69
3.6.1	Progettare la collaborazione	71
3.7	[Interaction]	75
3.7.1	Attivare lo spettatore	77
3.8	[Upload]	81
3.9	[Process]	85
Capitolo 4	[Esposizioni virtuali _ Casi Studio]	91
	[Bibliografia]	100

Capitolo 1 [Introduzione _ Per una pratica della leggerezza]

1-2.	Barret Lyon, <i>The Opte Project</i> , California DigiDefense international, 2003	14-15
3.	Bruno Munari, <i>Sculture da viaggio</i> , 1958	16
4.	Rem Koolhaas, <i>Prada Transformer</i> , 2008	17

Capitolo 2 [Contributi inconsapevoli _ Progetti, opere, idee]

1.	Laslò Moholo-Nagy, <i>Light space modulator</i> , 1930	20
2.	Marcel Duchamp, <i>Boite-en-Valise</i> , 1930	21
3.	Le Corbusier, <i>Musée à croissance illimitée</i> , Dessins, 1939	22
4.	Frederick Kiesler, <i>L and T system</i> , 1957	23
5.	Alexander Dorner in his studio, Hannover, 1930	24
6.	André Malraux selecting photographs for Le Musée imaginaire, Paris, 1947	25
7.	Anonimo, <i>Sasso impassibile</i> , non datato	26
8.	Anonimo, <i>Pino marittimo trovato in un pioppo</i> , non datato	
9.	Mare artigiano, <i>Oggetto trovato sulla spiaggia</i> , non datato	
10.	Anonimo, <i>La signora Pocanzi e il Signor Conte Bigolin de la Nona</i> , Non datato	
11.	Anonimo, <i>cintura di castità eoliana con due fori</i> , vulcano XIII secolo	
12.	Anonimo, <i>Sasso con sembianze di un'isola</i> , non datato	
13.	Marcel Broodthaers, <i>Musée d'Art Moderne Département des Aigles</i> , Catalogo, 1968	27
14.	Cedric Price, <i>Disegni originali per il Fun Palace</i> , Londra, 1961	28
15.	Archizoom associati, <i>Ambiente Grigio</i> , "Italy: The New Domestic Landscape", Museum of Modern Art, New York, 1972	29
16.	Walter De Maria, <i>Art by telephone</i> , 1969	30
17.	Florence Derieux (edited by), <i>Harald Szemann, Personal Methodology</i> , Zurich, jrp riengier, 2008	31
18.	<i>Les Immateriaux</i> , I visitatori interagiscono con l'esposizione, Centre Pompidou, 1985	32
19.	Yona Friedman, <i>Centre Pompidou, Project for a museum that changes with every exhibition</i> , Parigi, 1968	33
20.	Ken Lum, <i>There is no place like home</i> , Kunsthalle, vienna, 2000/01	34
21.	Alighiero Boetti, <i>Cieli ad alta quota</i> , Austrian Air Lines, 1994	
22.	Judith Fischer, <i>Wall Newspaper</i> , Academy of Applied Art, 1993	
23.	Christian Philipp Müller, <i>Cash Flow 12</i> , Der Standard, 1990	
24.	Gilbert & George per Nanomuseum, 2008	35

[Indice Immagini]

25.	Hou Harnu, Hans Ulrich Obrist, <i>Cities on The Move, Locandina</i> , Hayward Gallery, London, 1999	36
27.	<i>Cremier</i> , Phaidon 2010	37
28.	Thomas Hirschorn, Marcus Stejnweg, <i>Le Plan d'amitié entre Art et Philosophie</i> , 2003	38
29.	<i>Now Interviews</i> , progetto dell'installazione di SANAA alla 12° Biennale di Architettura di Venezia, 2010	39

Capitolo 3 [Esposizioni Virtuali _ Esperienze a geometrie variabili]

1.	Still frame dal film <i>Bande à part</i> , Jean-Luc Godard, 1964	44
2.	Peter H. Barnett, <i>Time Trap</i> , Brooklyn, Assembling Press, 1988	
3.	Felix Gonzales Torres, <i>Perfect Lovers</i> , 1991	45
4.	<i>Henry Cartier Bresson. The Modern Century</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	
5.	Sarah Fanelli, <i>Arts Line</i> , TATE Modern, London, 2003	46
6.	Alighiero Boetti, <i>Lampada annuale</i> , 1966	47
7.	Urs Luthi, <i>Just another Story about Leaving</i> , 1-9, 1974-2006,	
8.	Tony Craig, <i>Sculture</i> , Still frame dal sito dell'artista, 2010	50
9.	Giulio Fontana, <i>Concetto Spaziale. Attesa</i> , 1965	51
10.	Trisha Brown, <i>Walking on the Wall</i> , Part of Another Fearless Dance Concert, 1971	
11.	Olafur Eliasson, <i>Remagine</i> , 2002	52
12.	Giulio Paolini, <i>Prologo</i> , 1993	
14.	George Perèc, <i>Espèce d'Espace</i> , Galilée, 1974	
15.	Danh Vo, <i>Felix Gonzales-Torres: Specific Objects without Specific Form</i> , Brussels 2010	53
16.	Bryan O'Doherty, <i>White Cube, The Ideology of the Gallery Space</i> , University of California Press, 1976	
17.	Douglas Gordon, <i>24 Hour Psycho</i> , Installation view at the National Galleries of Scotland, Edinburgh, 2007	
18.	Anonimo, <i>Interrelations within the Art System</i> , non datato	56
19.	Ludwig Mies van der Rohe, <i>Barcelona Pavilion</i> , 1928-1929	
20.	Minoru Nijijima's version of E.J. Marey's train schedule from Paris to Lyon, 2009	
21.	Sou Fujimoto Architects, Centro per la riabilitazione psichiatrica infantile, Hokkaido, Giappone, 2008	57
22.	Luca Trevisani, <i>An Incomplete Modernity</i> , Collage, Kaleidoscope, April-May 2010	
23.	Frederick Kiesler, <i>Biothechnical chart</i> , 1937	58
24.	Kazuyp Sejima, <i>People Meet in Architecture</i> , XII Biennale di Architettura di Venezia, 2010	
25.	<i>William Kentridge. Five Themes</i> , MOMA, 2010, still frame dal sito dell'esposizione	59

26.	Stephan Willats, <i>Compartmentalised Cliff</i> , 1976	
27.	<i>Time</i> , copertina gennaio 2007	62
28.	Edward R.Tufte, <i>Evisioning Informations, Narrative of space and time</i> , Cheshire, CT: Graphics Press, 2001	
29.	Rem Koolhaas, project for Prada Foundation, Milano, 2008	
30.	<i>La minestra campbell</i> in <i>Storie di Cose</i> a cura di Angelina Burtscher, Bruno Mondadori 2009	64
31.	Alighiero Boetti, <i>Manifesto</i> , 1967	
32.	Thomas Struth, <i>Something Different</i> , 2008	66
33.	Rob't Hart, Padiglione Olandese alla XII Biennale di Architettura di Venezia, 2010	
34.	Still frame dalla pagina facebook del MOMA, Museum of Modern Art, New York	67
35.	Achille Castiglioni, Oggetti trovati, Materiali per le lezioni al Politacnico di Milano	70
36.	Archizoom, No-Stop City, Diagramma Abitativo Omogeneo, 1970-1971	
37.	Franco Vaccari, <i>Esposizione in tempo reale n°4</i> , Padiglione Italia alla 36° Biennale, 1972	71
38.	Olafur Eliasson, <i>The Collectivity Project</i> , 2005	72
39.	Umberto Eco, <i>Opera Aperta</i> , Edizioni Bompiani, 1962	
40.	Casa di Giulietta Capuleti, Verona	73
41.	Christian Marclay, <i>Open Composition</i> , Whitney Museum, NY, 2010	76
42.	Ivrea Interaction Design Lab, Esperimenti tattili, 2002	
43.	Ripresa dall'i-phone, MCA Museum of Contemporary Art, Chicago	77
44.	I visitatori interagiscono con l'esposizione, Shangai Expo 2010	
45.	Bruno Munari, Vietato non toccare, Locandina della mostra alla Triennale di Milano, 2008	78
46.	Alejandra Lundén, Installation with 483 building Blocks, 2006	
47.	Liz Glynn, <i>Rome</i> , in <i>Younger than Jesus</i> , New Museum, NY, 2009	79
48.	Felix Gonzales Torres, <i>Untitled (Loverboy)</i> , 1989	
49.	Alberto Tadiello, <i>Open Images</i> , 2009	82
50.	Artist Wiki Pages, schermata dal sito del Whitney museum of America Art, Ny, 2010	83
51.	Sol Lewitt, <i>Open Cubes</i> , 1960	86
52.	Jackson pollock, <i>Dripping</i> , 1957	
53.	Joseph Beuys, <i>I like America and America likes me</i> , 1974	87
54.	Olafur Eliasson, <i>The Weather Project</i> , Tate Modern Turbine Hall, London, 2003	
55.	The Live Archive, in <i>Younger than Jesus</i> , New Museum of New York, 2009	88
56.	J.Winkelmann ,Olafur Eliasson, <i>My now is your sourroundings_Process as a object</i> , Colonia, 2001	
57.	Alessandro Mendini, <i>Domus n°940</i> , 2010	89
58.	<i>Experience d'écriture</i> , Les Immatériaux, Centre Pompidou, Parigi, 1889	

Capitolo 4 [Esposizioni virtuali _ Casi Studio]

1.	<i>Gabriel Orozco</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	92
2.	<i>Do-it, Istruzioni d'artista</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	
3.	<i>Elle@cetrepompidou</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	94
4.	<i>Design Real</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	
5.	<i>Marina Abramovich, The artist is present</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	96
6.	<i>Design and the Elastic Mind</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	
7.	MUDAM, Still frame dal sito dell'esposizione	98
8.	<i>Slippery Traces</i> , Still frame dal sito dell'esposizione	
9.	Saatchi Gallery, Still frame dal sito della galleria	100

*“Ogni processo di attualizzazione
è costantemente circondato da una
fitta nebbia di realtà virtuali.”*

(Gilles Deleuze, *Le bergsonism*, 1966)

L'infinita profondità dello spazio digitale e la sua estensione culturale hanno attivato un eccezionale rinnovamento concettuale ed operativo della pratica espositiva. I musei del futuro esporranno sempre più virtuale e reale uno a fianco all'altro, sfumandone i confini e creando realtà ibride caratterizzate da coinvolgenti esperienze visive ed interattive. Se però inizialmente il virtuale era visto come accessorio delle esperienze reali, ora, sempre più, esso assume una sua autonomia e una sua tridimensionalità. Siamo dunque pronti a lasciarci alle spalle l'idea che l'esposizione virtuale sia una mera rappresentazione grafica dell'esposizione reale.

La pratica espositiva assume nuove ed interessanti forme nel web contestualizzando gli oggetti tramite una narrazione ipertestuale complessa che offre nuove possibilità per una comprensione profonda delle dinamiche storiche, relazionali che stanno dietro l'oggetto.

E' innegabile che la transazione degli oggetti verso una rappresentazione elettronica possa far pensare ad una perdita in termini di esperienza fisica. Tuttavia la "virtualizzazione" non consiste nella sola riproduzione digitale degli artefatti. Virtualità viene dal latino *virtus* e ha diversi significati tra cui eccellenza, forza e potere. La parola descrive dunque un mondo di potenzialità tutte

da esplorare.

Prima di addentrarci nell'esplorazione di questo vasto territorio, in cui tutto confina e molto converge, è importante fermarsi a riflettere su quali siano i fattori che hanno portato il sistema dell'arte a trovare una sua realtà, talvolta parallela, talvolta alternativa nel web. I motivi si rintracciano in una tensione verso una pratica della leggerezza che ha percorso tutto il ventesimo secolo trovando il massimo appagamento nel secolo che stiamo vivendo. Il virtuale assolve i bisogni del sistema dell'arte di essere mobile, alla portata di tutti, in qualche modo virale e indipendente dal sistema stesso.

“... la mia operazione è stata il più delle volte una sottrazione di peso; ho cercato di togliere peso ora alle figure umane, ora ai corpi celesti, ora alle città; soprattutto ho cercato di togliere peso alla struttura del racconto e al linguaggio.”

Italo Calvino¹

1 [Introduzione_ Per una pratica della leggerezza

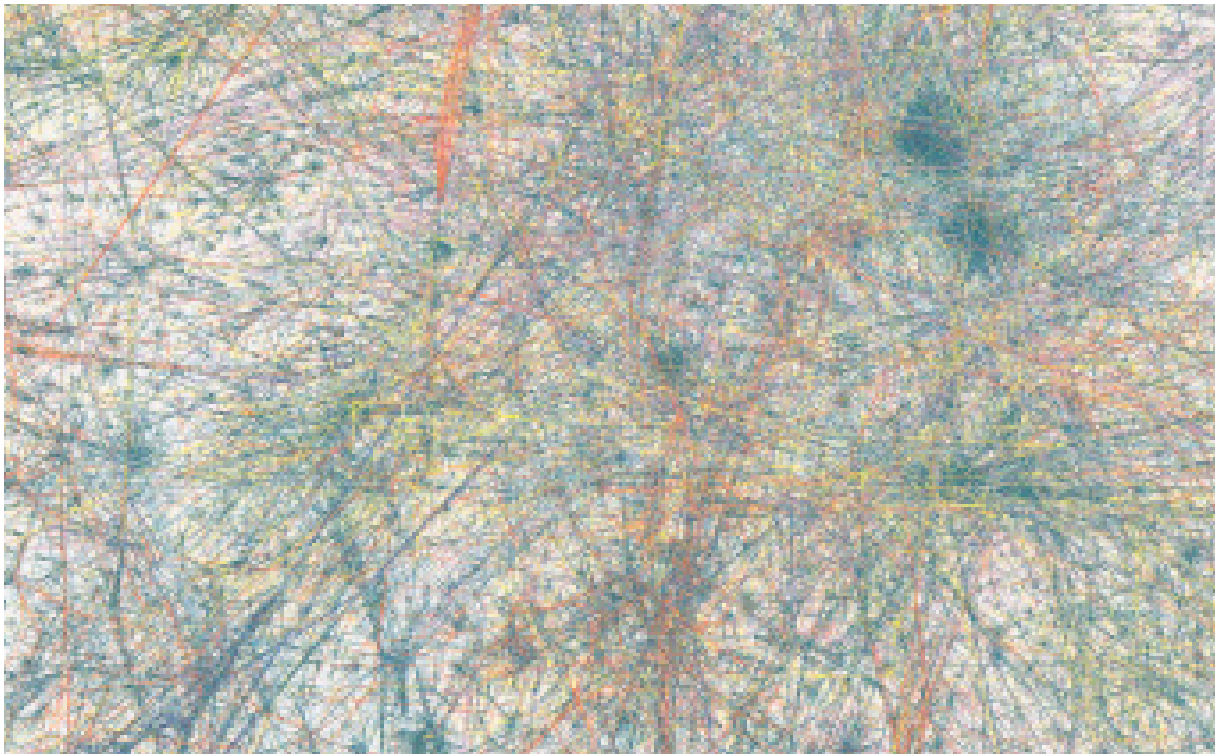
Tempo è passato da quando la parola con-templazione descriveva il comportamento dello spettatore nei confronti dell'opera d'arte. La parola nasceva dal latino *contemplare* e implicava che lo spettatore si trovasse nella stessa unità spazio-temporale dell'opera.

Questa modalità relazionale ha subito degli enormi cambiamenti dall'inizio del XX secolo e continua a subirne nella modernità in cui ci troviamo, liquida, debole, diffusa, e caratterizzata da un'enorme rivoluzione culturale: quella dell'informazione. Lo spettatore contemporaneo, infatti, non contempla, ma partecipa, da solo e con altri, interagisce, si muove da una città all'altra, da uno stato all'altro. Si connette. Si informa, seleziona e condivide le sue esperienze con altri spettatori. Partecipa alla creazione dell'opera. Diventa artista. Diventa un visitatore remoto.

L'opera d'arte si riproduce. Si fotografa. Si digitalizza. Si progetta virtualmente.

Il museo si scinde. La collezione supera i limiti fisici dell'architettura museale e viene dunque delocalizzata. Il museo si identifica sempre meno con la collezione che ospita.

Hitchcock definiva il cinema "prima di tutto una sala con delle poltrone e degli spettatori all'interno". Allo



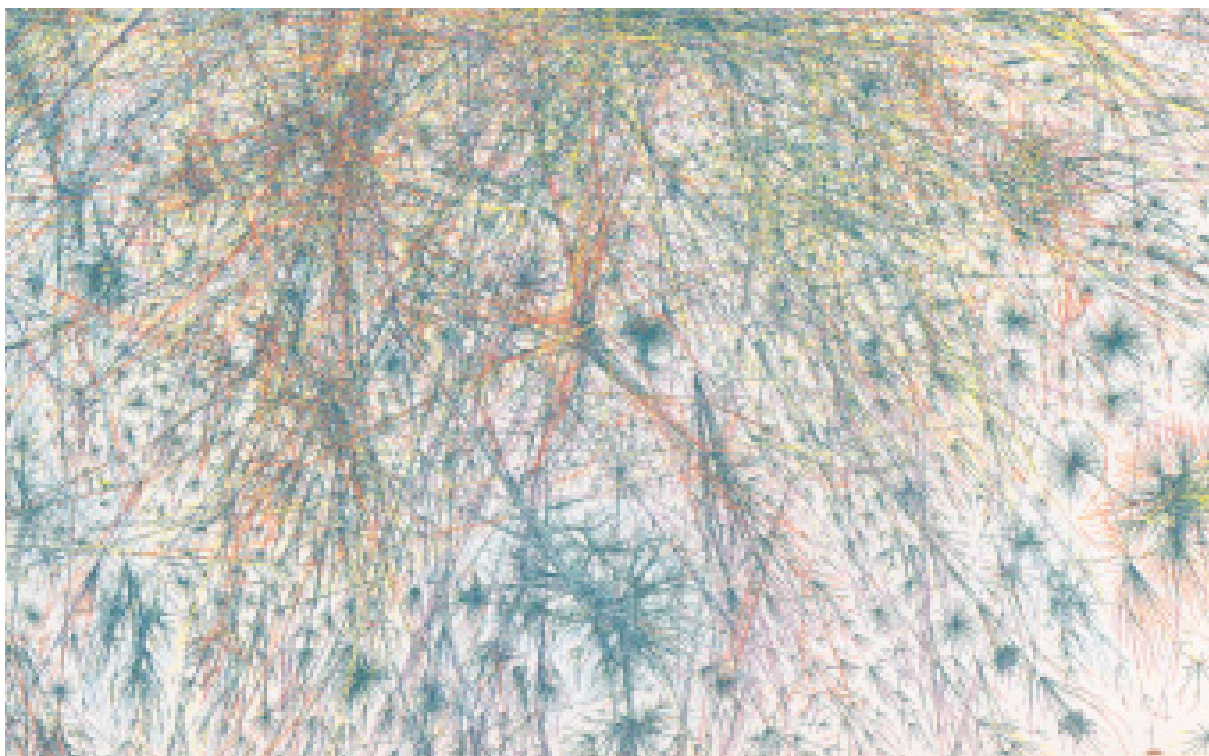
stesso modo il museo era considerato un'insieme di mura con delle opere appese. Ma, come il cinema ormai si è slegato dall'immaginario della sala, così il museo ha messo in discussione da tempo il concetto di "muro". Il museo è diffuso. Il museo è dislocato. Una sede due, sedi, tre sedi, quattro sedi. New York, Bilbao, Venezia, Las Vegas e Berlino. I musei vendono le esposizioni ad altri musei, Le esposizioni circolano da un museo all'altro. A volte sono i musei stessi a circolare da una città ad un'altra.

Molte delle energie spese al fine di far circolare l'arte sembrano poter essere risparmiate nella prospettiva di un museo virtuale. La virtualità assolve il bisogno di leggerezza che Calvino ci descriveva come una delle lezioni più importanti da lasciare al XXI secolo. Inoltre, la virtualizzazione dell'esperienza e l'interconnessione planetaria possono essere compatibili con la sfida, posta all'ordine del giorno, della transazione verso la sostenibilità. Come sostiene Manzini: "La potenza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione può essere orientata verso la riduzione dei flussi di materia e di energia. Le nuove reti informative potrebbero essere il sistema nervoso di un nuovo metabolismo sociale assai più eco-efficiente di quello attuale. La virtualizza-

zione dell'esperienza potrebbe comportare una drastica riduzione dell'intensità materiale dell'attuale domanda sociale di benessere. Potremo insomma immaginare un mondo in cui la dematerializzazione richiesta dalla sostenibilità ambientale corrisponda a quella creata dalla potenza delle nuove tecnologie"²².

Il museo assume dunque una nuova forma immateriale: diventa virtuale ed entra in rete, assolvendo, nella rete, la sua funzione più alta di disseminazione della conoscenza derivante dall'attività di collezione e ricerca. Nei musei più importanti è già in corso una totale digitalizzazione del patrimonio della collezione, che viene reso di dominio pubblico al pari di una biblioteca. E' così che un museo nazionale raggiunge veramente un pubblico nazionale (e non più solo quello dei cittadini che vivono la città che ospita la sua sede).

Grazie alla rete il museo diviene veramente "senza mura"²³ incarnando la realizzazione di quel museo che, in modo tanto visionario, André Malraux aveva teorizzato nel 1947: "Le musée imaginaire"²⁴. Il discorso di Malraux era essenzialmente una tesi sull'impatto dei media sul significato e sulle future trasformazioni delle arti. La sua principale preoccupazione riguardante il ruolo dell'istituzione museale verteva sulla dilagante diffusio-



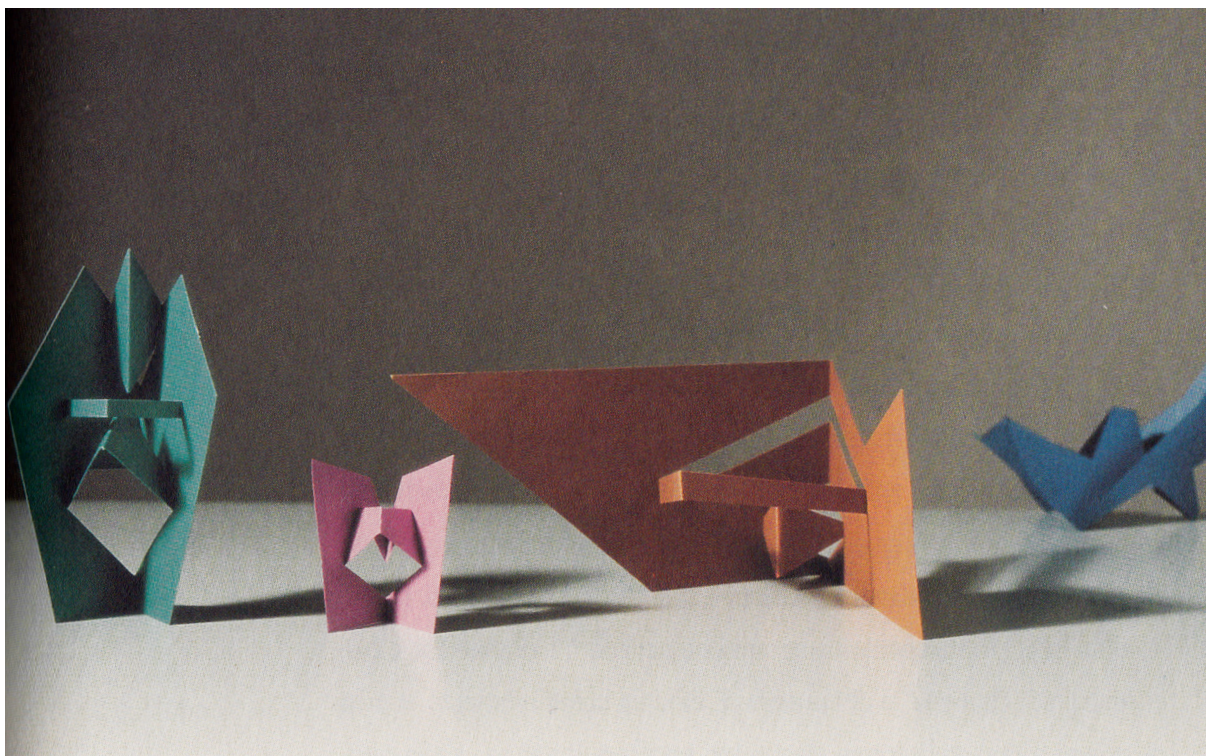
ne della fotografia. La ormai onnipresente riproduzione fotografica rendeva l'arte accessibile ad un audience che mai prima di allora sarebbe entrata in un museo.

Nello stesso periodo negli Stati Uniti un altro personaggio (sconosciuto a Malraux), Vannevar Bush inventò il Memex, un nuovo sistema non-lineare di stoccaggio ed elaborazione di dati. Il Memex è stato più tardi riconosciuto come il primo modello di ipertesto⁵. Questi due passaggi, uno in termini di idee, l'altro in termini di medium, hanno creato le condizioni della nascita delle esposizioni virtuali.

L'ipertesto si configura come una struttura non lineare che permette una narrazione multimediale. Esso è l'architettura delle nuove esposizioni virtuali che, generate inizialmente come estensione delle esposizioni reali, assumono ora una loro autonomia e tridimensionalità. L'esposizione virtuale si avvale di regole proprie che la differenziano dall'esposizione reale: si tratta di caratteristiche innovative dal punto di vista della struttura narrativa, dell'interazione, della condivisione e della partecipazione all'esperienza artistica. Se l'ipertesto diventa l'architettura della mostra, i designer della comunicazione diventano gli architetti dell'informazione, i curatori invece assumono necessariamente il ruolo di catalizza-

tori/aggregatori. Il loro compito diventa quello di creare connessioni, generare interferenze, e riunire nel nome di un'idea i contributi transdisciplinari e transgenerazionali; diventa altresì quello di dare vita a mostre allargate che prendono forma su piattaforme multiple e non descrivono situazioni statiche ma processi in evoluzione⁶.

E' importante sottolineare che, sebbene l'innovazione tecnologica sia stata la condizione abilitante di questo attuale sistema dell'arte diffuso tra reale e virtuale, essa non sia stata il solo fattore ad averne suggerito il nascere. Gli altri fattori sono da rintracciare nell'evoluzione della pratica espositiva nel corso del XX secolo. L'atto dell'esporre è stato più volte messo in discussione da parte di intellettuali visionari, come Malraux, Dörner e Obrist; o a volte dagli artisti stessi, come Duchamp a Laszlo Moholy-Nagy, El Lissitzky, Broodthaers, e a volte da architetti, come Kiesler o Koolhaas, che hanno sentito il bisogno di ripensare le relazioni tra lo spazio, le opere e gli spettatori. Possiamo dire che queste differenti sperimentazioni abbiano in un qualche modo preparato la strada al nascere delle esposizioni virtuali. Da esse sono nate idee quali la galleria come spazio navigabile in modo non-lineare, la convergenza di diversi media, la relazione interattiva tra lo spettatore e le opere in mostra,

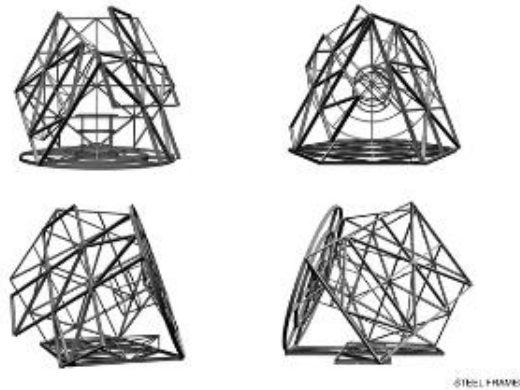


l'idea di partecipazione collettiva nel creare l'esperienza. Ovvero l'idea di una mostra come opera in-process, dunque non come atto finito ma come sistema in fase di definizione che si arricchisce di esperienze e contenuti anche da parte degli utenti (open source). Questi contributi si sono affermati come fecondi nel contesto generale di una società che già di suo si stava ridefinendo in modo polidirezionale e stava trovando nel virtuale lo spazio ideale per la coltivazione di una semiosfera creativa sempre più complessa ma pulviscolare (Branzi).

Come afferma Tomas Maldonado: “non è vero che ogni innovazione tecnologica porta necessariamente ad un cambiamento: la storia è piena di innovazioni tecnologiche che non hanno portato a conseguenze. Pertanto il fatto che oggi le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno un impatto forte sulla nostra società e sulla nostra cultura, almeno nei paesi industrializzati sta a significare che, effettivamente, le nuove tecnologie si presentano come interpreti operativi di fenomeni molto più profondi, di esigenze della vita sociale, culturale ed economica. Insomma, è la società che cambia la società, e non la tecnologia”⁷. Anche Erik Huhtamo nel suo testo “On the origin of the virtual museum”⁸ sottolinea come i nostri modi e le nostre routine

nel modo di comunicare e di interfacciarci con i nuovi database multimediali siano una questione culturale, storica ed ideologica nello stesso tempo.

Il sito web dispiega il suo enorme potenziale di rimediazione in quanto capace di sfruttare in modo raffinato e completo tutte le strategie comunicative e informative dei sistemi consolidati. Roger Fidler parla di mediamorfosi. Lo studioso conia questo neologismo per indicare “la trasformazione della comunicazione dei media, generalmente causata dalla complessa interazione dei bisogni percepiti, pressioni politiche e competitive, innovazioni sociali e tecnologiche”⁹. Fidler parla di coevoluzione e coesistenza all'interno di un sistema complesso, adattativo ed in espansione. Le basi di questo discorso erano quelle gettate da McLuhan negli anni settanta: “il contenuto di un medium è sempre un altro medium”¹⁰. Si tratta dunque in quest'ottica di un continuum mediale tra esperienza fisica e virtuale. La virtualità non è infatti da leggersi come un'alternativa al sistema dell'arte fisico reale. Se così fosse se ne evidenzerebbero solo gli aspetti negativi: non si può negare l'efficacia dello spazio reale nella fruizione dell'esperienza artistica e non di meno si può sostituire la ricchezza del vedere gli oggetti con i propri occhi. La digitalizzazione è invece da leggersi



come un grande potenziale aggiuntivo all'esperienza reale, in grado di estendere i limiti fisici della conoscenza e di creare nuove realtà ibride di fruizione dell'esperienza artistica.

museum Studies, Routledge, 2009

9 Roger Fidler, *Mediamorphosis, Understanding New Media, California*, Pine & Forge Press, 1997

10 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, New American Library, 1964

1 Italo Calvino, *Leggerezza* in *Lezioni americane*, Sei proposte per il prossimo millennio, Milano, Oscar mondadori, 1993

2 Ezio Manzini, Carlo Vezzoli, *Lo sviluppo di prodotti sostenibili. I requisiti ambientali dei prodotti industriali*, Rimini, Maggioli Editore, 2002

3 Per museo "senza mura" si intende un museo che estende il suo la sua conoscenza oltre le mura fisiche, dunque accessibili sia al visitatore in loco, sia al visitatore remoto.

4 André Malraux, *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard, 1996 [orig. 1947]

5 Vannever Bush, *As we may think* [1945], in *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, New York, Randall Packer and Ken Jordan, 2001

6 Hans Ulrich Obrist, *...dontstopdntstopdntsto sontstopdntstop*, Postmedia, Milano, 2010

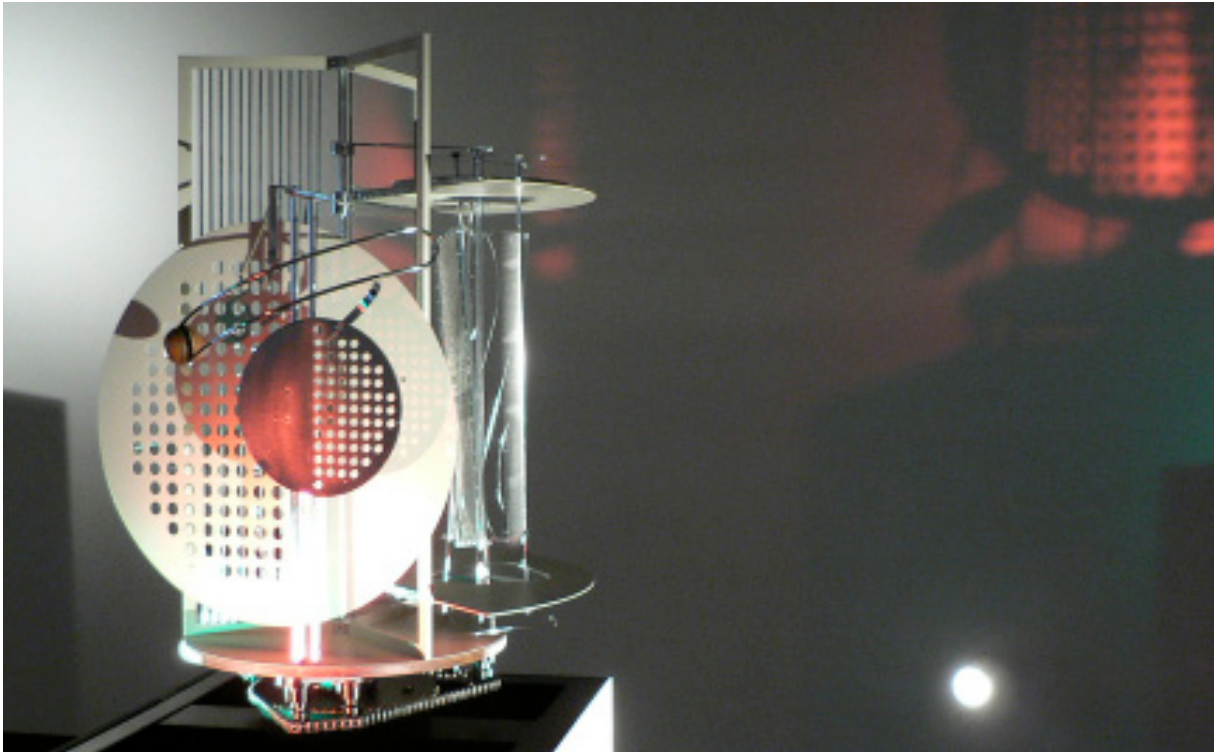
7 Thomas Madonardo, *Reale/virtuale*, Milano, Feltrineli, 1992

8 Eric Huhtamo, *On the origin of the virtual museum*, in Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in

- [mostre mobili e leggere]
- [visualizzazione immateriale di qualcosa di fisico]
- mostre come nodi in una rete di spazi dislocati]
- [mostre come nodi in una rete di spazi dislocati]
- [mostre continue, in progress]
- [dimostrazione fisica di qualcosa di immateriale]
- [mostre come visualizzazioni di connesioni ipotetiche e immaginarie]
- [processi in evoluzione [
- [mostre open-source]
- [mostre relative]
- [spazi di narrazione non lineare]
- [mostre che si alimentano di luoghi e di punti di vista]

2 [Contributi inconsapevoli _ Progetti, opere, idee

Un libro, una mostra o un'opera sono contributi, in termini di idee, che hanno suggerito l'immagine di un museo senza mura. Consapevoli del bisogno di cambiamenti radicali nel concetto e nel ruolo dell'arte, artisti, architetti e curatori, hanno elaborato, a partire dal XX secolo, un radicale ripensamento della pratica espositiva. Il loro tentativo è stato quello di esplorare nuove forme di relazione tra le opere, lo spazio e lo spettatore. Nelle diverse sperimentazioni prese in esame, che appartengono a periodi e geografie molto diversi tra loro, si evidenziano i semi di quelli che sono gli attuali punti chiave delle architetture virtuali. Tra questi è significativa la visione della galleria come spazio navigabile in modo non-lineare, la convergenza di diversi media, la relazione interattiva tra lo spettatore e le opere in mostra, e l'idea di progetto espositivo aperto e in continua evoluzione.



Laszlo Moholy-Nagy, *Room of Our Time*, 1930

Per l'allestimento della mostra *Room of Our Time*, voluta da Alexander Dornier per il Landesmuseum di Hannover, Moholy Nagy utilizza un'ampia varietà di tecniche di rappresentazione: fotografia, film, riproduzioni di architetture, tecniche teatrali. Nel mezzo della stanza è installato una macchina capace di generare variazioni di luci e ombre (Light prop, Light-space modulator). Premendo un pulsante, i visitatori potevano attivare il movimento delle luci astratte che venivano proiettate creando fantastici pattern sui muri sul soffitto, alternativamente a proiezioni di film e di immagini. Questa esposizione è rientrata nella storia come una delle prime esposizioni interattive e multimediali basate sull'idea di convergenza di diversi media.

Laszlo Moholy-Nagy, *Light space modulator*, 1930



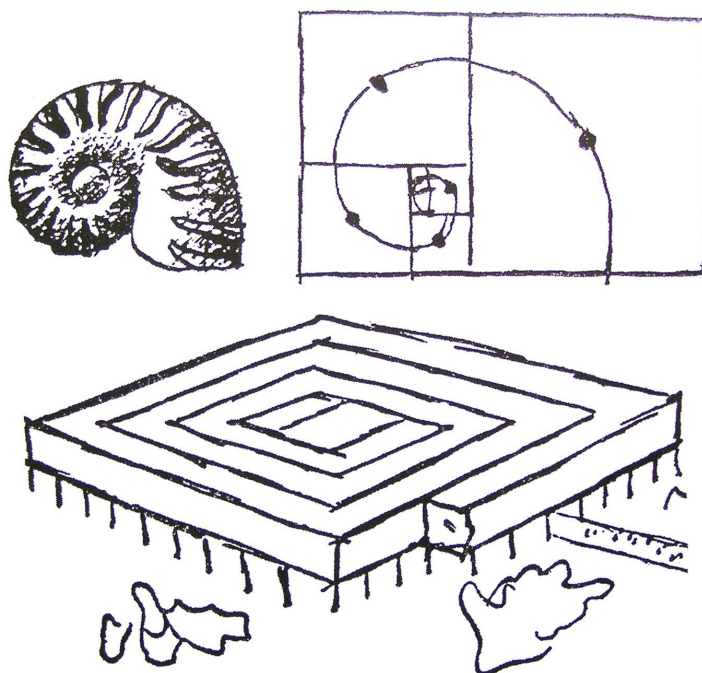
Marcel Duchamp, *Boite-en-Valise*, 1936-41

Duchamp diceva che l'esposizione di un singolo lavoro di un artista era per lui come l'amputazione di un braccio o di una gamba. Nel suo museo, la *Boite-en-Valise*, individua la possibilità di esporre contemporaneamente tutte le sue opere.

La valigia di Duchamp è stata considerata dai critici alla pari di un catalogo ragionato dell'artista. Tuttavia, la struttura non lineare del racconto e la rappresentazione tridimensionale allontanano dall'idea di un libro, e permettono più marcatamente il paragone con una vera e propria esposizione. La struttura "aperta" della valigia elimina le barriere tra un lavoro ed un altro facendo sì che si possa cogliere nell'insieme l'unità tra i suoi lavori favorendo delle interpretazioni cross-reference.

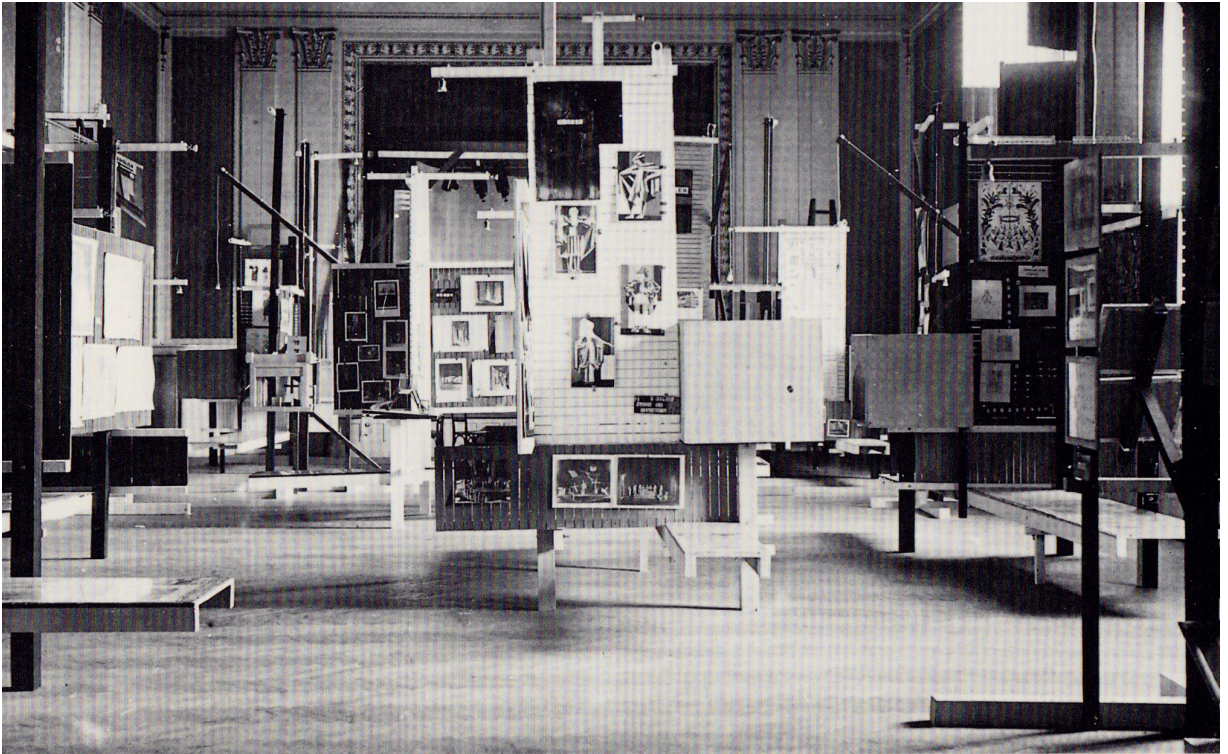
La valigia può anche essere considerata come il primo "portfolio virtuale" d'artista. Si racconta infatti che l'opera fosse nata dall'esigenza dell'autore di dover mostrare oltre oceano i suoi lavori, per la maggior parte dispersi in collezioni private. Duchamp si preoccupò già nel 1914 di fotografare tutti i suoi lavori per averne memoria. Poi li divise in cinque scatole differenti. Resosi conto però che i lavori non potevano vivere separatamente decise di

chiuderli nella stessa scatola. Le opere tridimensionali gli sembravano però troppo piatte in foto. Fu così che decise di realizzare dei modellini in scala delle sue opere più celebri, *Fontaine* e la *Mariée mise à nu par ces célibataires* e di mettere il tutto in una valigia da venditore, che fu poi riprodotta in 20 esemplari e firmata Vrose Selavy.



Le Corbusier, *Musée à croissance illimitée*, Sans lieu, 1939

Secondo Le Corbusier nella modernità nessuno si era mai posto il problema della crescita potenzialmente illimitata che avrebbero subito i musei nel corso del XX secolo. Il “*Musée à croissance illimitée*” (Museo a crescita illimitata) di Le Corbusier è una struttura costruita con elementi standardizzati la cui composizione, regolata secondo la proporzione aurea, assicura uno sviluppo infinito di combinazioni armoniche intorno al tema della spirale. Il museo poggia su dei Pilotis: l'accesso è possibile dal centro della spirale.



Frederick Kiesler, *Correalism*, 1939

“L'essenza della realtà non è nelle cose in se stesse, ma nel modo in cui queste si correlano tra loro e si ordinano nello spazio”. (Frederick Kiesler)

Secondo Kiesler le forme dello spazio reale sono determinate da un insieme di punti governati da forze invisibili che interagiscono tra loro. Queste forze sono guidate anche dalle relazioni umane.

Così negli spazi espositivi da lui concepiti l'architettura era fatta dalle relazioni tra gli oggetti. Il visitatore navigava dunque in uno dei primi spazi di narrazione non lineare.

Frederick Kiesler, *Telemuseum*, 1926

“Just as operas are now transmitted over the air, so picture galleries will be. From the Louvre to you, from the Prado to you, from everywhere to you. You will enjoy the prerogative of selecting pictures that are compatible with your mood or that meet the demands of any special. Through the dials of your Teleset you will share in the ownership of the world's great art treasures.” (Frederick Kiesler)



Alexander Dorner, *Museo in Movimento*, 1935

Alexander Dorner, direttore dell'Hannover Museum, negli anni Venti del Novecento, definiva il museo come una centrale elettrica, un Kraftwerk. Dorner invitava artisti ed architetti a sviluppare allestimenti "in evoluzione", "in espansione", per creare quello doveva essere un "museo in movimento".

Le sue definizioni di museo risultano tuttora innovative:

- . museo in perenne stato di trasformazione
- . museo oscillante tra oggetto e processo ("l'idea di processo è penetrata nel nostro sistema di certezze")
- . museo con identità multiple
- . museo come pioniere
- . museo come verità relativa ("non assoluta")
- . museo basato su un'idea dinamica della storia dell'arte
- . museo elastico, di allestimenti flessibili all'interno di edifici adattabili
- . museo come ponte tra artisti e diverse discipline scientifiche ("non siamo in grado di capire le forze che agiscono effettivamente nella produzione creativa contemporanea se non esaminiamo altri campi della vita.")



André Malraux, *Le Musée Imaginaire*, 1947

“Un crocifisso romano non era da principio una scultura, la Madonna di Cimabue non era originariamente un quadro, anche l’Athena di Phidias non era da principio una statua”.
(André Malraux)

La tesi di Malraux è che assistiamo ad un radicale cambio di funzione dell’opera quando essa viene decontestualizzata e messa in un museo. “I musei non hanno mai conosciuto un santo, un Cristo, un oggetto di venerazione, d’immaginazione, di decorazione, ma solo immagini delle cose, diverse dalle cose stesse, derivanti da altre ragioni d’essere”. Il museo ha dunque creato una differenza essenziale: la trasmutazione di un valore estetico. Il museo è un’insieme di immagini.

Il museo immaginario di Malraux non è dunque una riproduzione mentale delle opere d’arte, ma una grande collezione di immagini riprodotte grazie alla moderna tecnologia. Questo museo non sarebbe potuto esistere ai tempi in cui Malraux scrisse il suo libro, ora invece l’utopia di cui ci parlava l’intellettuale francese sembra poter avverarsi grazie alle tecnologie di riproduzione digitale. Un museo immaginario ha aperto per spingere oltre gli estremi la confrontazione incompleta dei musei reali.



Bruno Munari, *Museo inventato*, 1957

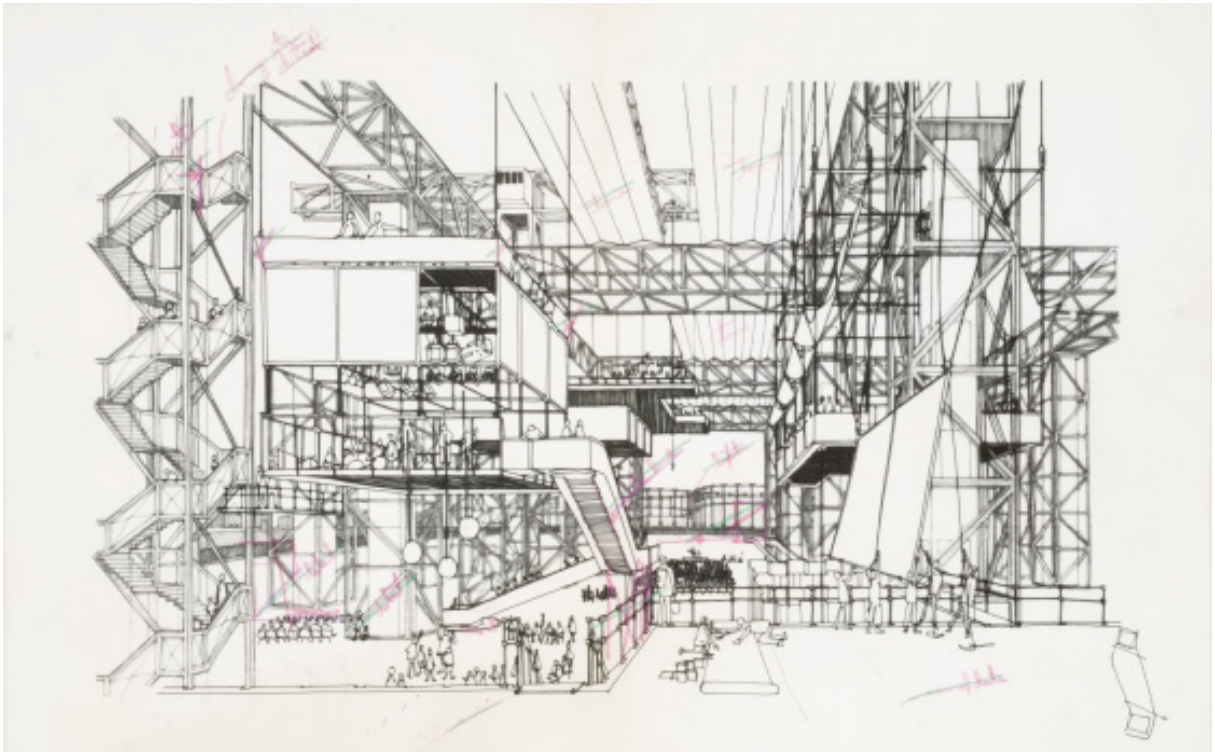
Nel suo “Museo inventato” Munari apponeva etichette inventate ad oggetti, sassi, legni e corde, trovati casualmente. Livellava così le gerarchie attraverso un processo creativo e immaginifico, conferendo importanza e significato a ciò che comunemente non ne aveva, o togliendone per riflesso a ciò a cui invece ne veniva attribuita troppo.

Nel 1955 in agosto, durante le vacanze alle isole Eolie, Bruno Munari allestiva un Museo immaginario: con il figlio Alberto esplorava un sito archeologico dove vengono raccolti alcuni frammenti ed altri oggetti più comuni (un pezzo di legno cotto dal sole, il coperchio tondo in ferro della cisterna di acqua piovana, ecc.). Questi oggetti trovati diventavano spunti per ricostruzioni di oggetti immaginari. Il gioco si completava con una vera e propria inaugurazione del Museo Immaginario delle isole Eolie.

Sulla stessa linea di pensiero possiamo ricordare altre mostre come *Mare come artigiano* (oggetti trovati sulla spiaggia), *Da lontano era un'isola* (mostra di sassi raccolti sulle spiagge liguri), *Ricostruzioni teoriche di oggetti immaginari* (raccolte di frammenti di origine incerta e di uso

ignoto che vengono completati graficamente dalla fantasia di Munari), *Fossili del 2000* (frammenti di oggetti tecnologici dismessi, immersi nel perspex a futura memoria) e tanti altri frammenti utilizzati per spiegare i processi morfologici della natura.

Anonimo, *Sasso impassibile*, non datato / Anonimo, *Pino marittimo trovato in un pioppo*, non datato
 Mare artigiano, *Oggetto trovato sulla spiaggia*, non datato / Anonimo, *La signora Pocanzi e il Signor Conte Bigolin de la Nona*, Non datato
 Anonimo, *cintura di castità eoliana con due fori*, vulcano XIII secolo / Anonimo, *Sasso con sembianze di un'isola*, non datato



Cedric Price, *Fun Pavillion*, 1961

Cedric Price sviluppa le sue idee di un centro culturale per il XXI secolo utilizzando l'incertezza e l'incompletezza come matrici concettuali. Un museo in oscillazione tra le opere e il processo, un museo mobile, fondato su una concezione dinamica della storia dell'arte, un museo inteso come edificio flessibile.

Price insiste sulla necessità di aggiungere un "sandwich invisibile" al menu del contesto urbano, alludendo con questo a tutte le potenzialità interstiziali che l'architetto deve saper cogliere, nella dimensione spaziale e temporale, anche nelle forme più consuete e meno nobili.

Ancora una volta egli indica l'individuazione dell'indeterminato, del flessibile, del non compiuto come componente aggiuntiva alla progettazione, come quell'invisibile dizionario di possibilità che permettono di reinventare più che soltanto migliorare o arricchire un contesto. Le stimolazioni innescate dalla curiosità, dal dubbio, dal confronto continuo e dal dibattito critico sono gli strumenti che egli qui ripropone: un misto di concetti e immagini che il lettore è invitato a divorare, a consumare con "voracità costruttiva".



Archizoom, *Ambiente Grigio*, 1972

“In questo ambiente grigio, non abbiamo posto nessun oggetto. Solo una piccola voce che parla e che descrive un ambiente. Abbiamo rinunciato a realizzare una sola immagine, la nostra, preferendo realizzarne tante quante sono gli ascoltatori. Non una sola cultura, ma una cultura a testa. Abitare è facile.” (Archizoom)

Gli Archizoom comparivano nella mostra *“Italy: The New Domestic Landscape”*, presentata al Moma di New York nel 1972, con una stanza vuota che celebrava il “microevento”. Nell’*Ambiente Grigio* veniva messa in scena la “distruzione degli oggetti”: uno spazio vuoto come negazione, che intendeva disilludere l’individuo dall’aspettare nuovi modelli significanti dall’industria della cultura (tappa fondamentale del lavoro sulla superficie neutra). “Abitare è facile” diveniva lo slogan per indicare l’appropriazione dei luoghi da parte degli utenti che sceglieranno gli oggetti per i loro “ambien-

ti grigi”. L’ambiente avrebbe dovuto essere inondato di musica, secondo le intenzioni degli Archizoom che richiesero all’artista e musicista fiorentino Giuseppe Chiari una composizione quale fondo sonoro della lettura di un loro testo. Chiari decise di rinunciare alla musica, come gli Archizoom avevano rinunciato agli oggetti, e di far leggere il testo a una bambina. Il testo è una descrizione degli oggetti che non ci sono nell’“ambiente grigio” e “vuoto”.



Harald Szeemann, *When Attitude becomes form*, 1969

L'organizzazione tassonomica della conoscenza è stata per anni il modello di riferimento assunto per qualsiasi tipologia espositiva. In campo artistico le gerarchie più comunemente utilizzate sono state quelle geografiche o cronologiche. L'articolazione tematica appare solo nella seconda metà del ventesimo secolo con la celebre mostra *When Attitudes Become Form*, alla Kunsthalle di Berna 1969, mostra curata da Harald Szeemann che definisce un nuovo modo di rapportarsi con l'opera d'arte. La mostra voleva dimostrare che l'origine della forma poteva essere il risultato specifico di un atteggiamento dell'individuo nei confronti della realtà. Ne conseguiva una proposta dal taglio estetico molto compatto in cui ogni referente individuale veniva coordinato plasticamente dall'opera curatoriale che gestiva gli spazi e decideva gli abbinamenti. Lo svolgimento della mostra era dunque tematico e funzionava attraverso un processo di affinità non cronologico. Questo atteggiamento ha fatto parlare di "approccio prosessuale", ovvero un'azione di programmazione svolta attraverso un metodo empirico di analisi assunto come referente.



Harald Szeemann, *Il museo delle ossessioni*

L'unico museo che interessava a Szeeman era “il museo delle ossessioni” che egli portava con sé, nella propria testa. Ogni sua mostra, dall’inizio degli anni settanta fino alla fine, veniva definita come una specie di *Gastarbeit* (lavoro temporaneo) al servizio di una possibile visualizzazione del museo delle ossessioni. Szeeman definiva il suo museo immaginario un’entità spirituale, una specie di sfera utopica alla quale le mostre accennano soltanto per brevi e felici momenti.



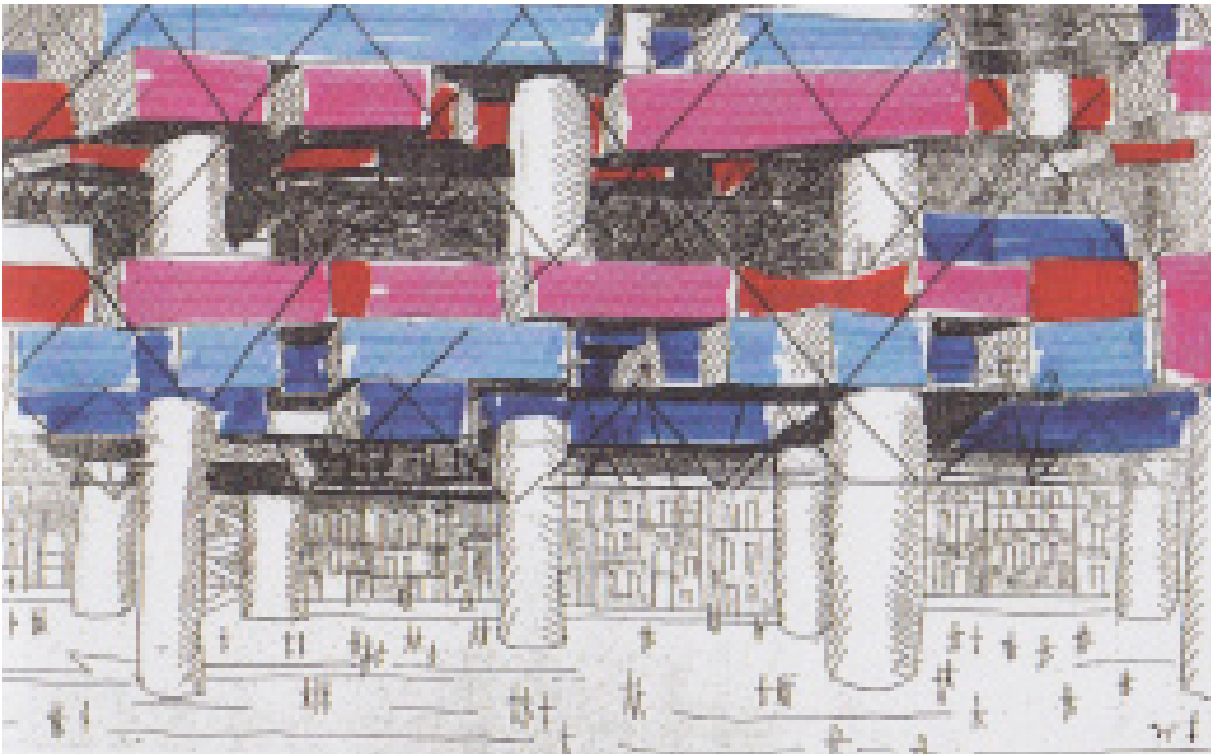
Jean-François Lyotard, Thierry Chaput, *Les Immatériaux*, Centre Pompidou, 1985

In pieno clima postmoderno l'esposizione raccoglieva attorno ai problemi della società post-industriale opere letterarie, musicali, cinematografiche, artistiche di tutto il novecento, intersecando alcune mutazioni di fondo avvenute in settori disciplinari tradizionalmente distanti: astrofisica e genetica, fisica e biologia, ricerca musicale e architettura.

La mostra esponeva le tesi dei curatori non tanto con gli oggetti, ma soprattutto intervenendo sul mezzo. Il medium era la "mostra" in sé. Di tale medium venivano messi in discussioni i principi fondanti, che, come Lyotard dimostrava, nascevano nella cultura illuminista: la linearità del percorso espositivo come specchio dell'unidirezionalità del tempo e la divisione in sale numerate e tematiche per richiamare una chiara distinzione dei saperi. Infrangere queste regole equivaleva a scuotere le certezze sullo statuto del sapere e sul ruolo del "soggetto" conoscente. Infatti *Les Immatériaux* è una mostra-installazione che sintetizza l'esperienza della postmodernità, ovvero la problematicizzazione dello spazio e del tempo. La diffusione delle tecnologie informatiche rappresentava il compimento, e dialetticamente il superamento,

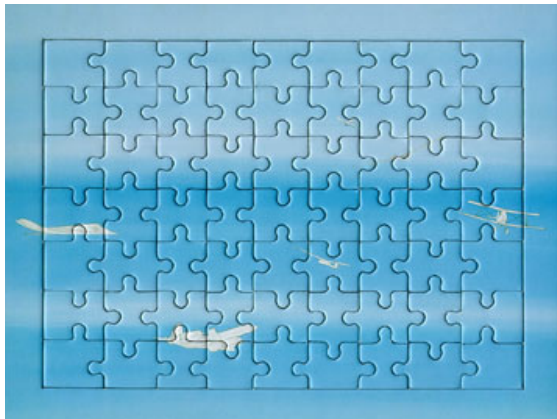
della modernità; le nuove tecnologie introducevano tra "soggetto" e "oggetto" una sottile mediazione, esemplificata dalla digitalizzazione. Con questo piccolo ma pervasivo cambiamento – sostiene Lyotard – i materiali hanno perso la secolare stabilità e la tradizionale passività: sono diventati essi stessi oggetti linguistici, ab origine condizionati dagli strumenti di percezione.

Les Immatériaux consentiva di esperire tutto ciò: ogni visitatore, flaneur postmoderno, circolava e si smarriva fra oggetti industriali, attrezzature scientifiche, opere d'arte e loro riproduzioni, installazioni interattive e computer con cui avviare rudimentali interazioni. Il suo muoversi nello spazio evocava la navigazione nello spazio non lineare virtuale.



Yona Friedman, *Musée dans la rue*, 1987

Il Musée dans la rue è un insieme di vetrine, scatole trasparenti che contengono ciò che le persone di quel quartiere vorrebbero mostrare o vedere: opere d'arte, fotografie, oggetti, etc... Questi "musei di strada" sono come delle superfici libere, a disposizione di chiunque desideri lasciarvi un segno. Un museo, dunque, come luogo pubblico e di partecipazione sociale. L'arte deve essere considerata come un'espressione dell'individuo in relazione alla comunità di cui fa parte, ed è sempre indirizzata a qualcuno. Un'opera d'arte trasmette un messaggio, senza includere i codici per la sua comprensione. Il messaggio potrebbe essere anche solo per l'artista. Tutti hanno qualcosa da trasmettere, quindi siamo tutti potenziali artisti. Non esiste un oggetto che non possa essere considerato opera. Dobbiamo aiutare chiunque senta il bisogno di diventare artista a trovare un codice tecnicamente semplice per il proprio messaggio e questi codici hanno la caratteristica di essere improvvisati. L'arte inizia con l'improvvisazione, così come l'intelligenza. (Yona Friedman)



Josef Ortner *Museum in progress*, 1994

“The museum of the 21st century exists as a flexible structure and establishes the form in which it appears directly in media space” (Josef Orner)

Museum in progress è un'associazione artistica privata che nasce con lo scopo di sviluppare dei modelli innovativi di cooperazione tra business, arte e new media.

Il museum in progress si configura come una piattaforma mobile per mostre da organizzare su stampa, televisione, internet, facciate degli edifici fino a penetrare negli aspetti più insoliti della vita quotidiana.

Gli artisti sono coinvolti nel medium scelto, così si viene a creare una mostra-reality all'interno dei mezzi di comunicazione di massa. Così il museo diviene una sorta di trasmettitore, una memo, un'annotazione molto dinamica all'interno di un sistema di reti.

Cieli ad alta quota

A cura di Hans Ulrich Obrist

Museum in progress, 1994

Realizzata a bordo di un aereo della Austrian Airlines, Cieli ad Alta quota è una mostra monografica di Alighiero Boetti. L'artista realizza sei diversi puzzle di aerei del formato dei vassoi pieghevoli a bordo. I puzzle sono stati distribuiti gratuitamente per un anno.



Hans Ulrich Obrist, *Nanomuseum*, 1995

Il Nanomuseum nasceva da una conversazione su come la cornice potesse diventare un museo portatile. L'idea era che il museo potesse ospitare mostre e si potesse trasportare ovunque, inserendosi a volte nel contesto di mostre già iniziate. Una sorta di parodia delle nanotecnologie. "Il nanomuseum funzionava come una conversazione: dove andava il museo, non solo conservava le tracce dei suoi risultati, ma stimolava anche riflessioni di ogni genere." (Hans Ulrich Obrist). I curatori o altri collaboratori mostravano il museo ad amici o passanti, provocando feedback diretti che diventavano un pretesto o una scusa per dare il via ad una discussione. L'operazione non riguardava dunque l'oggetto in sé, ma ciò a cui esso poteva dare inizio.



Hans Ulrich Obrist, Hou Harnu,
Cities on the move, 1995-1999

Cities on the move è lei stessa una mostra “on the move”. L’esposizione è una ricerca in progress, progettata come mostra itinerante, definita come un laboratorio, visualizzabile come una rete. Ogni sede è diversa. Ogni mostra ha il suo architetto. Non c’è mai stato un elenco definitivo di architetti e artisti.

In ogni città la mostra si ridefinisce e si arricchisce di contributi provenienti dalle persone e dai luoghi. A Londra la mostra si è tenuta alla Hayward Gallery ed è stata allestita da Rem Koolhaas e Ole Scheeren. A Bangkok la mostra era dislocata in tutta la città.

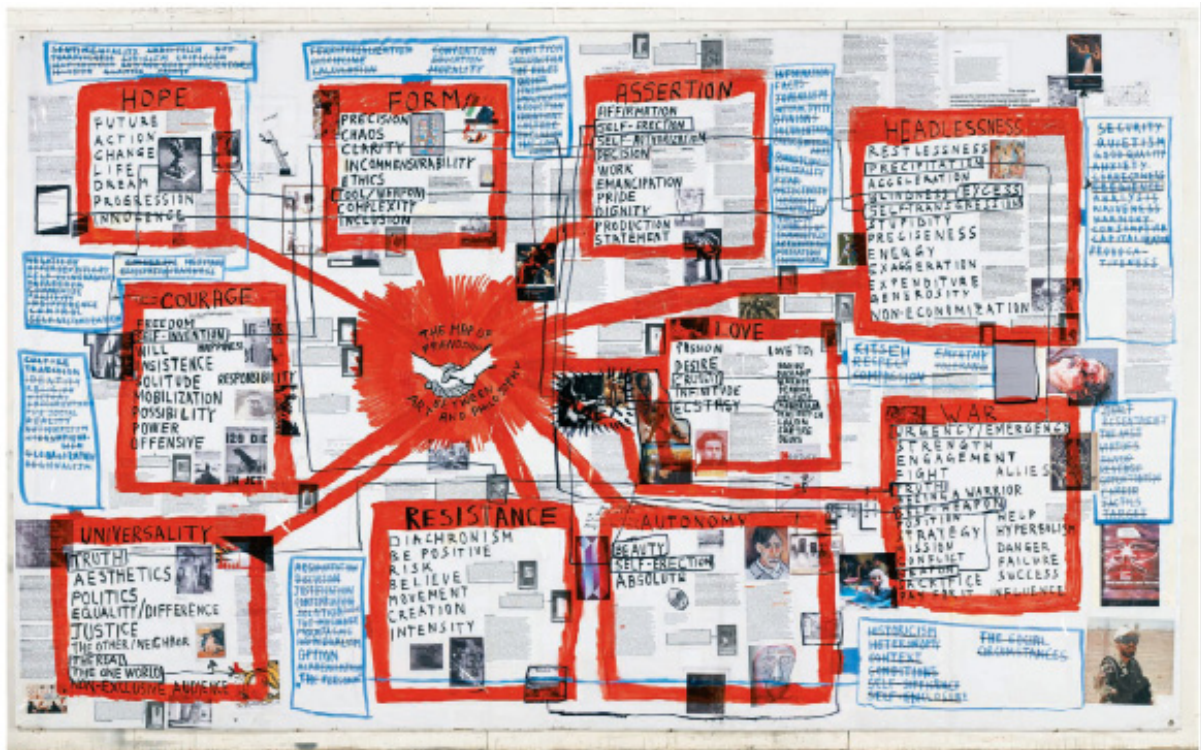
L’idea di *Cities on the move* nasce da una ricerca che Obrist e Harnu svolgono nelle città asiatiche agli inizi degli anni novanta, riguardante la città come laboratorio.

Nel contesto asiatico c’è un concetto di tempo effimero in relazione alla città e ai suoi edifici. Lo studio è rivolto alle condizioni urbane che cambiano con estrema rapidità e più in particolare agli straordinari processi di urbanizzazione che hanno caratterizzato certe città. Contemporaneamente l’idea è quella di fornire informazioni sull’invenzione di varie forme di modernità asiatiche.



Gilda William, *Cream*, Phaidon, 1998

Cream voleva essere una “Portable Exhibition in a Book”. Questa mostra senza sede e senza opere, realizzata da dieci curatori che hanno a loro volta chiamato dieci artisti è il massimo esempio dell’arte “dislocata” dell’epoca frammentaria della globalizzazione. I curatori, che non si sono mai incontrati personalmente, hanno dialogato tramite internet e le loro mail sono poi pubblicate come testo critico. Gli artisti hanno selezionato i lavori da presentare e non hanno avuto modo di impaginare il loro lavoro. Il catalogo progettato a Londra è stato stampato a Hong Kong. Questa mostra “virtuale” ha influenzato fortemente la percezione dell’arte contemporanea ed ha definitivamente sancito il successo di quella generazione artistica nata dopo gli anni Sessanta. Dopo *Cream* l’iniziativa si è ripetuta in diverse edizioni: “Fresh Cream” (2000), “Cream 3” (2003) e “Ice Cream” (2007). Il percorso editoriale testimonia fedelmente l’impossibilità di ricondurre il contemporaneo a una visione che pretende di essere assoluta o incastrata all’interno di maglie teoriche, preferendo cogliere in pieno il carattere mutevole dei tempi e la necessità di dover ridisegnare continuamente mappe del mondo dell’arte.



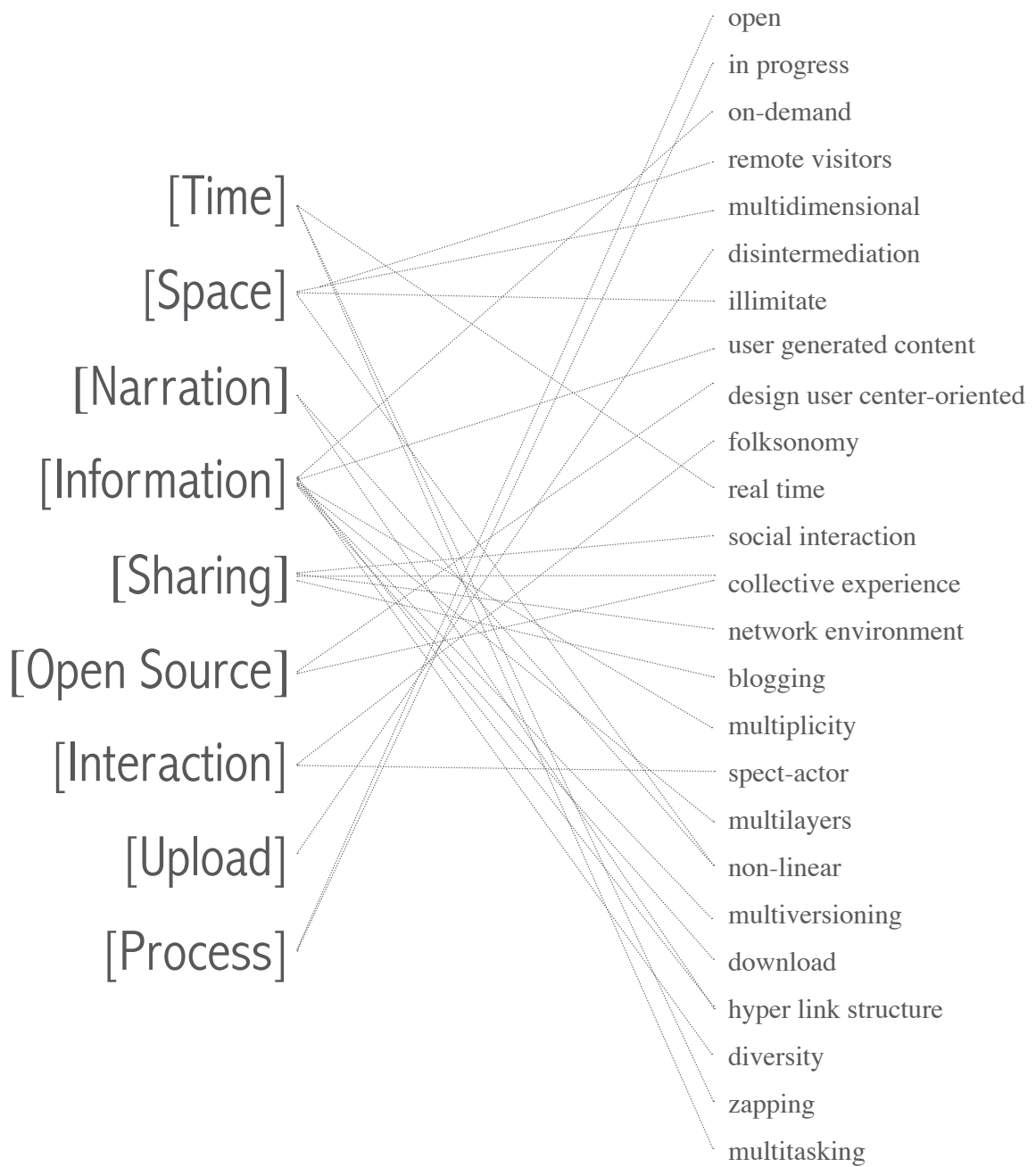
Molly Neshbit, Hans Hulric Obrist, Rick Tiravanija
Utopia Station in Sogni e conflitti.
52° Biennale d'Arte di Venezia, 2003

Una sorta d'immaginaria stazione del bus o del treno, un punto di raccolta dove molti artisti convergevano e producevano una serie d'immagini con l'idea di un progetto aperto. Stazione Utopia chiudeva il percorso di *Sogni e Conflitti* con un territorio di transito, babelico e visionario, incompiuto e infinito, alimentato dalle idee, dalle visioni, dalle speranze, dai sogni non solo dei curatori e degli artisti, ma anche di tutti quelli che decidevano di attraversarla.



Hans Hollein
Now Interviews, Wall of Names,
2006 Serpentine 24-Hour Interview Marathon

Hans Hollein ha riconfigurato il genere dell'intervista, distillando la massa delle informazioni in prosa con i suoi temi e motivi disparati, oltre che con le solite domande sui come, i quando, i chi e i dove, per trasformarla in un manufatto, in una poesia di idee e di emozioni. Forse la fretta con cui ha viaggiato HHO negli ultimi anni e l'impellenza a svolgere sempre più interviste si spiegano con il desiderio di conservare le tracce d'intelligenza dei decenni passati e testimonianze di chi ha vissuto nell'ultimo secolo, di persone le cui parole non sono ancora state registrate e che potrebbero finire nell'oblio. Queste voci non sono solo documenti storici o autobiografici, ma hanno impressa al loro interno tutta una serie di proposte di progetti ancora irrealizzati, per citare HHO "progetti perduti, costruiti di sogni poetici e utopici, progetti realizzati solo in parte, progetti censurati, ecc..".



3 [Esposizioni Virtuali_ Esperienze a geometrie variabili

Nel tentativo di voler comprendere a fondo le caratteristiche della nuova architettura virtuale, il metodo utilizzato è stato quello di analizzare l'esperienza espositiva nel suo transito dal reale al virtuale attraverso dei criteri discorsivi che, se normalmente si articolano in modo sincretico nell'artefatto virtuale, sono qui isolati per comprenderne più a fondo il senso e le mutazioni. I concetti di tempo, spazio, narrazione, informazione, sharing, open source, upload e process sono stati visionati nel loro significato più assoluto, e analizzati secondo il quid di cambiamento che hanno apportato nel sistema diffuso delle arti.

L'apparato iconografico che accompagna questo racconto allude all'idea di motore di ricerca. Ogni parola, come se inserita in un motore di ricerca che esplora i mondi dell'arte, dell'architettura e del design, genera un caleidoscopio di soluzioni diverse sul tema.

*“C’est bien la vitesse de nos
memes automatismes
cerebraux, qui sera visée par
cette prise en charge électrique”.*

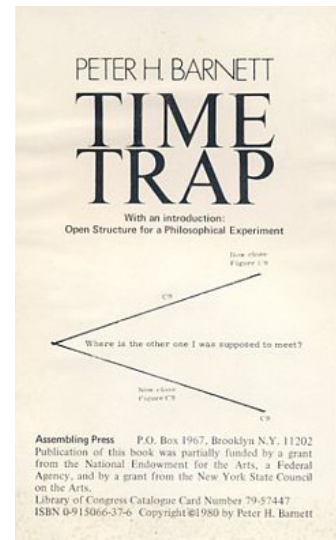
Paul Virilio¹

3.1 [Time]

La società contemporanea lavora ogni giorno nel tentativo di accelerare il tempo. Viaggi rapidi, trasporti accelerati di persone e di oggetti, connessioni immediate. Relazioni temporanee. Come scrive Paul Virilio: "Vedere scorrere il paesaggio dal finestrino di un'auto, guardare il telo bianco su cui scorre una proiezione cinematografica, lo schermo del televisore. Tutto nella nostra vita passa attraverso le protesi di un viaggio accelerato di cui non siamo più nemmeno coscienti."². Siamo inoltre costantemente in una situazione di spostamento, di transizione. Come scrive Gaston Rageot: "Le besoin de pérégrination a fini par instituer dans le déplacement même la fixité de la vie."³.

Si parla di tempo accelerato, compresso, disintegrato. Manuell Castels ci parla di un "tempo atemporale": "Come ben sappiamo, il tempo nella nostra società come in natura, è relativo. Il tempo dell'era industriale, il tempo cronologico e sequenziale sta scomparendo nelle abituali pratiche sociali. Esso sta scomparendo simultaneamente sotto due punti di vista: la compressione del tempo e la destrutturazione della consequenzialità dovuta alla sua compressione. Il tempo si comprime, scompare. E' per questo che tutto sembra accelerato"⁴.

Anche le espressioni culturali sono profondamente mo-



dificate dalla disarticolazione del tempo. Cosa succede quando lo spazio si globalizza e il tempo si disintegra? “In ogni fuso orario ci sono almeno tre allestimenti di Cats. Il mondo è circondato da un anello di saturno di miagolii”, ci ricorda Rem Koolhaas⁵. L’espressione di Koolhaas descrive alla perfezione un sistema culturale caratterizzato da esagerate sovrapposizioni temporali di intrattenimenti culturali di ogni tipo (spettacoli, eventi, mostre, fiere, etc.).

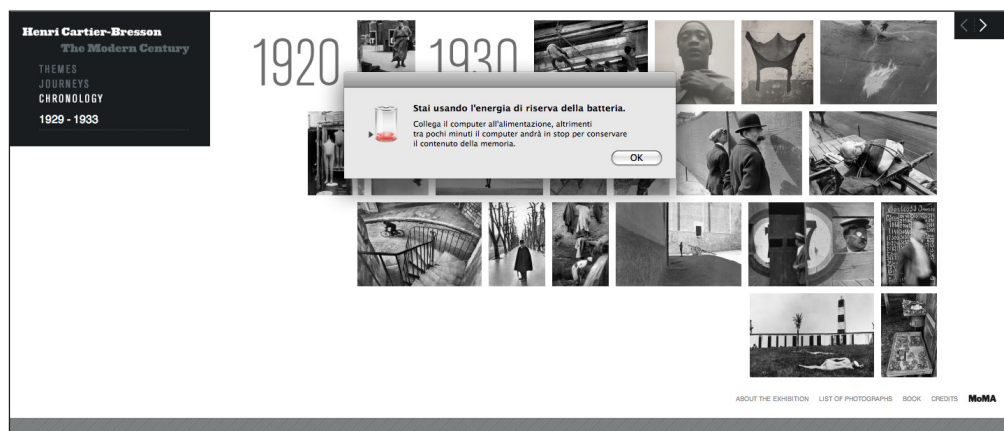
Ma non è solo il sistema dell’arte a risultare “accelerato” quanto anche quello dello spettatore che sempre più si avvicina alla gestione del proprio tempo in modo nevrotico. Continua Castells: Il motivo della compressione è che si cerca di fare diverse attività nello stesso momento.” Baricco riassume invece questa randomia di gesti e azioni che portano ad una percezione di tempo compresso con il termine multitasking. Come spiega Baricco, il multitasking è il “fenomeno per cui vostro figlio, giocando al game boy, mangia la frittata, telefona alla nonna, segue un cartone alla televisione, accarezza il cane con un piede, e fischietta il motivetto di Vodafone. Qualche anno e si trasformerà in questo: fa i compiti mentre chatta al computer, sente l’i-pod, manda sms, cerca in google l’indirizzo di una pizzeria e palleggia con

una palletta di gomma”⁶.

Le tecnologie digitali ci portano ad essere gestori autonomi della nostra esperienza temporale. Se il cinema e ancora di più la televisione avevano creato una Società dello spettacolo in cui lo spettatore veniva intrattenuto passivamente senza potersi impossessare temporalmente della propria esperienza, ora con internet tutto è differente. E’ lo spettatore a decidere l’orario del proprio intrattenimento.

Nel settore espositivo i tempi vengono dettati dalle strette imposizioni degli orari di apertura e di chiusura delle istituzioni. Recentemente i tempi si stanno dilazionando: una sera alla settimana l’apertura è serale. Una volta l’anno l’esperienza è notturna, come accade nell’invenzione tipicamente francese della Nuit du Musée.

La metafora dell’interruttore on/off accendi/spegni (azione decisa in tutta indipendenza dallo spettatore), esprime bene la prima azione di connessione con quell’ambiente esplorativo che è la visita virtuale. I visitatori possono andare e venire quando vogliono, in questa esposizione aperta 24h su 24h, senza comunicare con lo staff e senza fare la coda per il biglietto d’ingresso. Lo spettatore può infatti visitare una parte della mostra in un determinato momento, fare una pausa e tor-

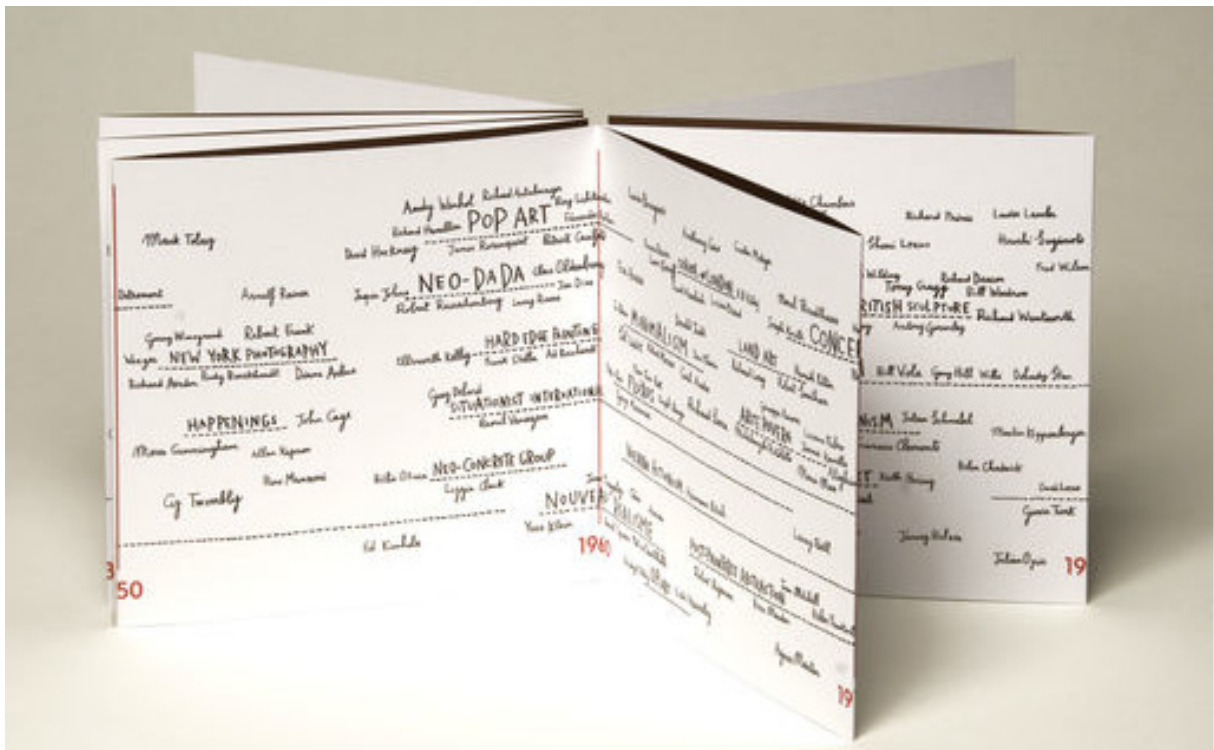


narci successivamente. Come con un libro, lo spettatore può decidere quando aprire la pagina. Quello della visita virtuale è un tempo scandito secondo una nozione tecnologica di tempo, calcolata in secondi e in “bandwich”. Questi siti chiudono solo quando il server si spegnerà o quando, scollegato, il nostro dispositivo elettronico avrà finito la batteria.

3.1.1 Traiettorie temporali

Nell'articolazione di una mostra è necessario prevedere il tempo da dedicarsi alla lettura delle informazioni fornite in un determinato spazio. Le mostre si concepiscono solitamente prendendo in considerazione primariamente il tempo dello spettatore, il tempo che viene trascorso nel museo, nel suo percorso e anche il tempo di fruizione delle singole opere. Anche qui le traiettorie dei flussi si fanno sempre più rapsodiche in un contemporaneo dove gli eventi sono troppi, troppo vicini ed in generale l'occhio si è abituato alla velocità della pellicola digitale, dello scatto fotografico del volta pagina della rivista. Tuttavia le opere contemporanee (che si parli di

arte o design) richiedono tempo per essere, non tanto contemplate, quanto capite. Nell'articolazione del percorso museale bisogna quindi trovare un giusto equilibrio tra un'allestimento che agevoli i flussi ma che allo stesso tempo permetta allo spettatore di ritrovare la sua unità con l'opera. A Rem Koolhaas va il merito di aver fornito gli strumenti per affrontare queste contraddizioni. Egli descrive la necessità della coesistenza tra velocità e lentezza. “La nozione di una traiettoria-turistica-veloce attraverso il museo non permette il ritorno alla lentezza o all'intensità. In assenza di un sistema a due velocità, l'esperienza del museo ultimamente ha subito un'accelerazione generale. Quando si pensa alla straordinaria epoca, agli inizi del MOMA di New York, gli anni della “sperimentazione”, (gli anni Trenta, ad esempio), occorre riconoscere che non sarebbe stato possibile organizzare una situazione da workshop visitabile da due milioni di persone l'anno. Per questa ragione nel nostro progetto di museo tentiamo di agevolare la coesistenza di ciò che equivale all'esperienza della velocità urbana con esperienze che consentano concentrazione e lentezza. Questo, secondo me, è il modo più eccitante di pensare alla compatibilità tra il permettere visite di massa e il dare la possibilità all'individuo di fruire dell'esperienza



fondamentale dell'immobilità, dell'essere tutt'uno con l'opera"⁷.

Nell'esposizione virtuale lo spettatore ha di nuovo la possibilità di decidere liberamente la sua modalità di visita. Lenta e rilassata o veloce e fuggitiva.

3.1.2 Collage Temporalis

Altra problematica è la "temporalità" dei contenuti della mostra e della loro articolazione.

Il ritmo della trasmissione culturale si sviluppa in ipertesti elettronici atemporalis in cui la storia, il passato e il presente si mischiano e si rimischiano insieme nella stessa sequenza. La cultura postmoderna nel suo costante sforzo di fare collage di differenti espressioni temporali e differenti tempi storici ha rotto la consequenzialità storica di percezione della cultura. L'avvento di internet ha poi agevolato ulteriormente l'azione di salto temporale immediato abituantoci a muoverci nel tempo con estrema leggerezza; con un solo tasto possiamo muoverci in un passato a noi lontano o raccogliere informazioni che ci permettono di prevedere un futuro a noi prossimo.

La storia dell'arte e delle esposizioni è ricca di esempi che hanno destrutturato la nozione di tempo attraverso lo stravolgimento della narrazione cronologica lineare. Come scrive Obrist "La maggior parte delle innovazioni che ho potuto osservare da curatore riguardano non solo lo spazio, ma l'invenzione o la reinvenzione del tempo, con l'intento di creare nuove dimensioni temporali"⁸.

Il rischio è tuttavia per lo spettatore quello di perdere i corretti riferimenti temporali e di stravolgere in modo soggettivo le informazioni del tempo. E' per questo che le esposizioni, nel giocare a rimescolare i tempi e le geografie, devono cercare di comunicare una corretta collocazione temporale degli artefatti in esame. In questo senso gli ipertesti multimediali aiutano nella rappresentazione della complessa evoluzione della storia. Un esempio sono le time-line con cui certi musei decidono di raccontare la loro collezione. Spesso interattive, in queste time-line è possibile passare dall'epoca paleozoica a quella contemporanea con un solo clique.



1 Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Édition Galilée, Paris 1989

2 *ibid.*

3 Gaston Rageot, *L'homme standard*, Librairie Plon, Paris, 1928

4 Manuel Castells, *Museums in the information era* in Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in museum Studies, Routledge, 2009

5 Rem Koolhaas, *Junkspace*, Quodlibet, 2006

6 Alessandro Baricco, *I Barbari*, *Il disegno è veloce o non è nulla*, "la Repubblica", 28 luglio 2006

7 Rem Koolhaas. in Hans Ulrich Obrist, ... *dontstopdontstopdontstopontstopdontstop*, Postmedia, Milano, 2010

“In virtual space we move from destination to destination, from piece of information to piece of information. Distance is no longer a relevant measure of travel”.

Romedi Passini²

3.2 [Space]

Il rinnovamento e l'ampliamento culturale determinato dalla tecnologia digitale in relazione all'idea di spazio, risulta significativo e radicale. Nella realtà virtuale non ci sono barriere fisiche determinate dalla natura dell'ambiente: non ci sono micro o macro climi, non c'è bisogno di riparo, nè di riscaldamento o ventilazione. Non c'è sotto/sopra, dentro/fuori. Non ci sono limiti alle dimensioni virtuali. I data objects possono aprire infinite dimensioni.

Questo non significa però che gli spazi virtuali non abbiano anch'essi delle limitazioni; la risoluzione delle immagini, lo spazio di memoria occupato, il peso di trasmissione, sono solo alcuni dei problemi che possono intercorrere nella progettazione dello spazio virtuale. Nella realtà virtuale gli operatori possono alterare la scala dell'ambiente, passando da una visione aggregata di livello "geografico" ad una visione estremamente dettagliata dell'oggetto. Per il progettista lo spazio digitale può generare interessanti elaborazioni teoriche e fantasiosi progetti. La tradizionale finalità progettuale, legata al possibile, al fattibile, si evolve verso l'elaborazione di scenari ipotetici, fluidi, mentali. Spazi fruiti da comunità di milioni di persone, luoghi dell'informazione e dell'incontro, ambienti da modellare che si propongono all'at-

tony cragg

2005-2009

Sculptures Recent Works Rec. Exhibition Works on Paper Biography Publications **Skulpturenpark** Impressum

tenzione del progettista come aree da conquistare. Ciò significa procedere verso un modo diverso di percepire e pensare la realtà, verso un'idea di spazio che comporta un'inevitabile perdita del referenziale terrestre³. In altri termini significa innescare un processo creativo rispetto al quale la mente umana si configura come primaria superficie rappresentativa.

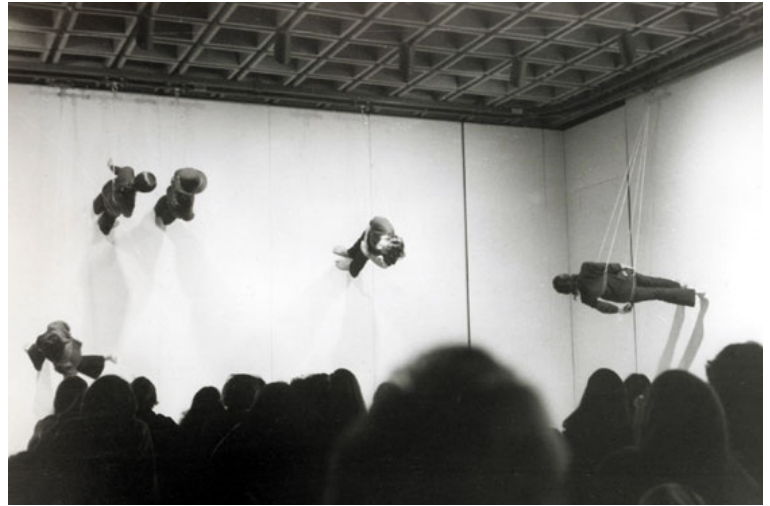
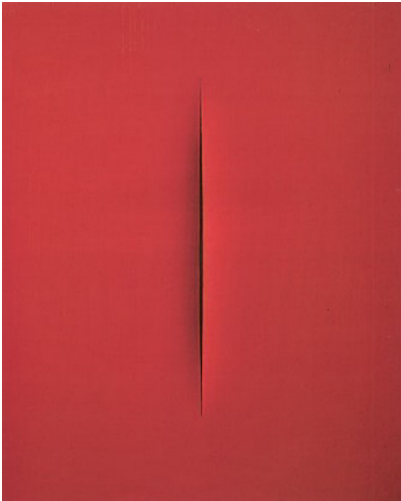
E' attraverso la rappresentazione dell'interfaccia informatica che riusciamo ad abitare la nuova dimensione dello spazio introdotta dalla cultura digitale. In questo scenario progettuale l'esposizione si articola in un sistema variabile di spazialità, tra più entità e differenti livelli informativi. Spazi successivi interrelati da una rete di interfacce "piegate, deformate le une nelle altre, le une attraverso le altre, sviaate rispetto alle loro finalità iniziali". Infatti, come spesso accade nel progetto d'architettura, anche nel progetto d'interfaccia "nessun effetto, nessun messaggio si propaga magicamente nelle traiettorie levigate dall'inerzia, ma deve al contrario passare attraverso le torsioni, le mutazioni e le riscritture delle interfacce"²⁴. In questo processo lo spazio dello schermo, inteso come superficie, quadro della rappresentazione, soglia visiva dell'accesso sensoriale ed intellettuale, è il primo luogo dell'incontro.

3.2.1 La rappresentazione dello spazio

“Man mano che I germogli della banda larga e i muscoli dei computer continueranno a crescere, I luoghi del cibernazio si presenteranno in nuovi modi sempre più multisensoriali e impegnativi. Potranno essere visti, ascoltati, e percepiti più realisticamente e consentiranno agli utenti di autorappresentarsi in modo più ricco e variegato, reagiranno alle condizioni dell'utente in tempo reale e in modi complessi, saranno disegnati in maniera sempre più sofisticata ed artistica. Noi non dovremmo più semplicemente guardarli, ma ci sentiremo dentro di essi.” Pierre Levy ⁵

Pierre Levy classifica gli ambienti virtuali in termini di livelli di realismo⁶:

1. *Hyper realities*. Rappresentazione dettagliata dello spazio reale. In questo ambiente virtuale l'input creativo del designer è spesso confinato al design dell'interazione tra il nuovo spazio rappresentato e lo spettatore. La rappresentazione dettagliata non avviene solamente attraverso la riproduzione renderizzata ma anche



attraverso quella fotografica. Questa modalità è spesso utilizzata in quando l'esposizione virtuale esiste come appoggio a quella reale.

2. *Selective realities*. Rappresentazione semplificata dello spazio reale. Alcuni aspetti scelti dell'ambiente reale sono trattati con un alto livello di realismo, mentre altri sono trasformati.

3. *Extended realities*. La realtà bidimensionale viene estesa attraverso degli escamotage che aiutano a vedere oltre. Il trompe-d'oil o lo specchio si potrebbero ad esempio inserire in questa categoria.

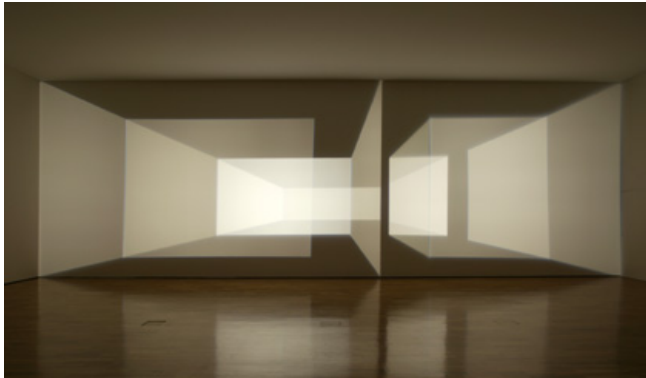
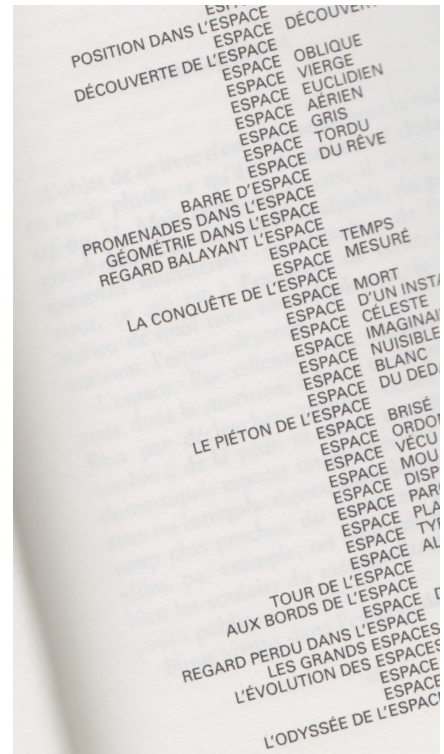
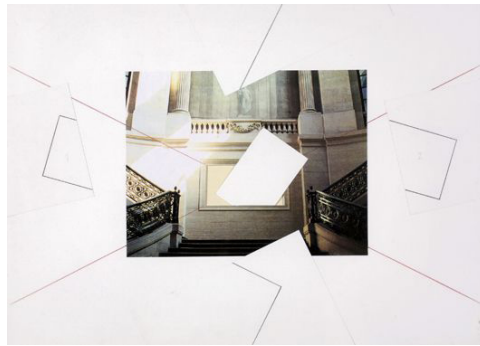
4. *Metaphorical realities*. Le metafore sono spesso di tipo concettuale/visivo (casa/studio/vetrina/scrivania). Il principio metaforico scelto diventa la struttura su cui deve reggere tutta la rappresentazione. E' importante tuttavia che esso non condizioni eccessivamente la narrazione e l'articolazione di un evento che deve poter sfruttare tutte le potenzialità della rete.

5. *Abstractions*. La rappresentazione si allontana in tutto dallo spazio reale. In questo tipo di ambiente virtuale è importante come il designer contestualizza in modo astratto i contenuti, riproponendoli in una maniera leggibile all'utente.

3.2.2 Orientarsi nello spazio virtuale

Uno degli argomenti chiave nel design di una esposizione virtuale è come guidare gli spettatori nel processo di orientamento all'interno dello spazio virtuale. L'orientamento spaziale "virtuale" può essere definito come la capacità di ritrovare la propria posizione in uno spazio di rappresentazione iper-reale. Passini descrive il processo cognitivo del ritrovarsi e orientarsi come dipendente dalle abilità di mappature mentali, processi decisionali ed esecutivi⁷. Tra queste capacità la mappatura è forse la più importante nei processi di conoscenza spaziale. Durante il processo cognitivo di mappatura, lo spettatore acquisisce e decodifica informazioni sullo spazio che lo circonda. Lo sviluppo di mappe cognitive è importante soprattutto per migliorare l'esperienza dei visitatori nei luoghi in cui entrano per la prima volta. Anche nei luoghi non familiari o informativi (come può essere un sito web) è importante che i visitatori possano orientarsi il più intuitivamente possibile.

Passini divide in tre fasi la "scoperta" di un nuovo territorio:



1. *Landmark knowledge*. Quando, sperimentando un nuovo luogo, riconosciamo immediatamente degli elementi predominanti, landmarks, senza necessariamente conoscere il resto dello spazio.

2. *Route knowledge*. Una volta riconosciuti i landmark dello spazio, iniziamo a pensare ad una possibile strada per collegarli.

3. *Configuration knowledge*. Presa conoscenza dei landmark e delle strade di collegamento, il terzo step è quello dell'elaborazione delle informazioni acquisite.

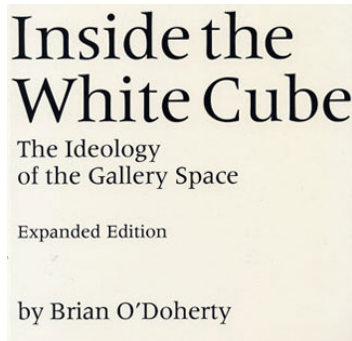
La consapevolezza spaziale si acquisisce solitamente attraverso l'esperienza diretta dello spazio. I visitatori devono dunque avere la possibilità di muoversi attivamente nello spazio, senza essere trasportati passivamente. E' per questo che, anche nello spazio virtuale, è importante fornire i mezzi affinché questo possa succedere.

3.2.3 Questioni di stile

Quello che in un "contenitore architettonico" verrebbe

definito come stile, nel linguaggio del virtuale viene definito come "iconicità". L'iconicità riguarda l'esposizione dei contenuti, in altre parole la modalità in cui la struttura informativa si manifesta al fruitore. Tale principio è fondamentale nella creazione di interfacce di navigazione e nella progettazione delle pagine elettroniche multimediali dove codici e linguaggi differenti si trovano ad interagire.

L'analisi dei principali linguaggi e delle loro implicazioni sulla struttura, la grafica e l'espressione delle pagine web, può fornire approcci illuminanti sullo sviluppo dello spazio digitale. Nate spartane e graficamente povere, le pagine dei siti web sono diventate sempre più sofisticate e animate ed hanno acquistato profondità tridimensionale ed interattività. Come sottolinea Flavio Carlini, è possibile riconoscere tre fasi che hanno caratterizzato il design dei siti: una prima fase austera e funzionale, dominata da un grigio linguaggio Html a prevalente contenuto testuale; una seconda "barocca e ridondante", ricca di immagini, animazioni, suoni e sfondi cangianti a base di flash; per finire ad una fase "leggera e raffinata" in cui gli elementi di navigazione rimpiccioliscono, le pagine diventano ariose e leggere, preferendo scritte con caratteri tipografici semplici, l'assenza di caratteri cro-



matici violenti e un uso equilibrato di elementi animati in flash e semplice html⁸. A livello di linguaggio, è curioso notare come l'estetica dei siti delle exhibition virtuali (generalmente proseguo del layout grafico delle exhibition reali) arrivi in ogni caso a contestualizzare l'oggetto all'interno di un allestimento per niente neutrale, e lontano dallo stile "white cube" che caratterizza la maggior parte delle esposizioni nelle gallerie. Questa commistione di caratteri, immagini e colori crea una dimensione "altra" in cui l'opera viene definitivamente decontestualizzata e ricontestualizzata.

spazi, luoghi e autostrade informatiche, Milano, Electa, 2007
 5 Pierre Lévy, *Le tecnologie dell'intelligenza*, Verona, Ombre Corte, 2000
 6 Ibid.
 8 Romedi Passini, *Wayfinding in Architecture*, New York, Van Nostrand Reinhold, 1992
 9 Maurizio Unali, (a cura di), *Abitare Virtuale significa rappresentare*, Roma, Edizioni Kappa, 2008

1 William J. Mitchell, Sergio polano (a cura di), *La città dei bits: spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Milano, Electa, 2007
 2 Romedi Passini, *Wayfinding in Architecture*, New York, Van Nostrand Reinhold, 1992
 3 Roland Jackson, *The virtual visit*, in Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in museum Studies, Routledge, 2009
 4 William J. Mitchell, Sergio polano (a cura di), *La città dei bits:*

“Dal momento in cui un oggetto compare in una narrazione, esso si carica di una forza speciale, diventa come il polo di un campo magnetico, il nodo di una rete di rapporti invisibili... Potremmo dire che in una narrazione un oggetto è sempre un oggetto magico”.

Italo Calvino¹

“Un oggetto ha senso solo se innesta relazioni.”

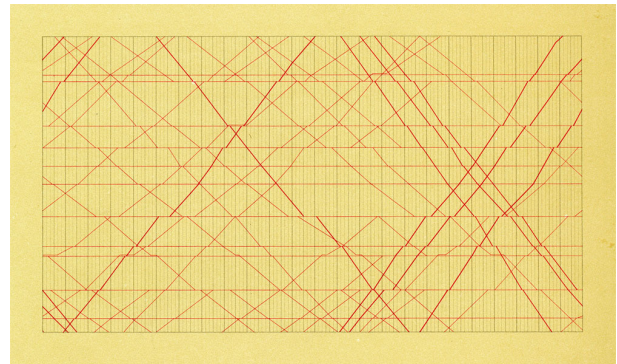
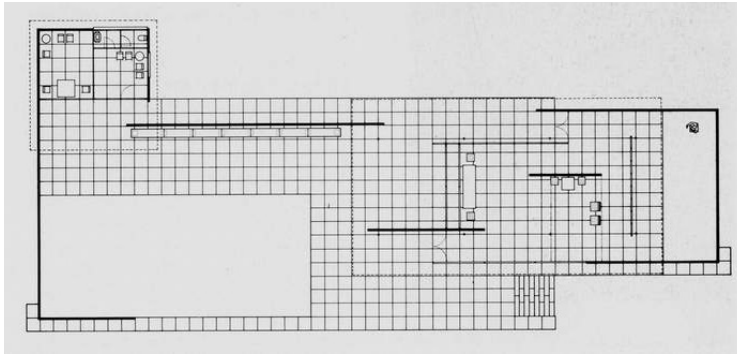
Douglas Gordon²

3.3 [Narration]

Tutte le creazioni materiali della cultura, che nel contesto museale vengono chiamati “oggetti”, sono portatori di valori semantici e per questo si fanno simboli e parole del discorso narrativo artistico. La pratica espositiva mostra gli oggetti esportandoli dal loro contesto originario: li avvicina, li confronta, li articola in una narrazione sempre, in certa misura, virtuale. I nuovi media aprono nuove possibilità per la contestualizzazione di un oggetto in un discorso narrativo. In particolar modo, l'utilizzo della struttura di link permette di visualizzare la complessità delle interconnessioni culturali retrostanti all'artefatto.

Prima di addentrarci nell'analisi della struttura narrativa virtuale, è importante soffermarsi sulle caratteristiche a priori che definiscono i rapporti degli oggetti nel contesto generale dell'esposizione. Erich Frank definisce tre tipologie di base secondo cui gli oggetti si trovano in rapporto tra loro³.

1. *Isolamento*. L'oggetto si presenta solo nello spazio vuoto, su uno sfondo distante o piatto, senza alcuna informazione. Questa situazione rafforza il vincolo tra l'oggetto e il visitatore, tra la sua forma e il momento della ricezione. Corrisponde all'estraniamento proprio della pratica artistica moderna ed è precisamente da que-

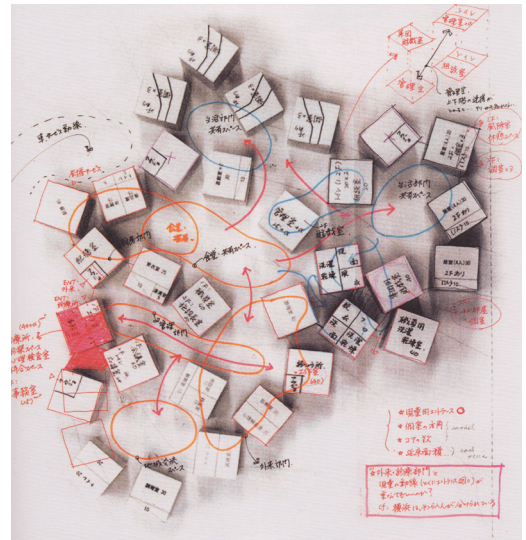


sta che deriva. La ricerca di uno sfondo bianco “ideale” per presentare la maggior parte della pittura di questo secolo è coerente con questa forma di presentazione. Fa la sua comparsa con gli impressionisti e acquista la massima espressione con il purismo di Le Corbusier. La museografia italiana di Scarpa, del gruppo BBPR, di Albini e di Franca Helg si può considerare legata a questa possibilità.

2. *Accumulazione*. Presentazione senza ordine, senza articolazione di un insieme di oggetti che occupano tutto lo spazio della mostra. Questa tipologia è tipica delle Wunderkammer del sedicesimo secolo. Qui l'insieme di oggetti si percepisce come una totalità che si rende presente a un primo livello di percezione. Qui non vi è trasmissione di informazione in senso stretto, ma semplicemente riconoscimento di ciò che si conosce. Non vi è articolazione e, pertanto, non vi è discorso. In questo caso, si può dire che la presentazione tende a funzionare come un'immagine. In questa categoria potremmo distinguere, ai due estremi, l'accumulazione come semplice risultato di un atteggiamento quantitativo (presentare il massimo di oggetti) dalla costituzione di un insieme integrale, conseguenza della volontà di costituire una globalità sintetica. Nel primo caso ci troviamo di fronte a

un'esposizione come quella del museo di John Soane a Londra; nel secondo, al Gabinetto astratto di El Lissitzkij nel Landes Museum di Hannover.

3. *Articolazione*. La programmazione delle relazioni tra gli oggetti in mostra appare con l'introduzione del pensiero scientifico nella pratica espositiva. La volontà di trasformare le collezioni di curiosità in mostre sistematiche costringe ad una forma di presentazione in cui ogni oggetto selezionato deve occupare un luogo preciso nello spazio. Esporre due opere una accanto all'altra vuole significare che esse fanno parte di un gruppo, che provengono da uno stesso luogo o che partecipano alla stessa azione. Il loro avvicinamento indica la loro appartenenza ad un insieme significativo. In questo modo si proiettano sugli oggetti le relazioni prossemiche e semantiche che secondo l'antropologia reggono i rapporti spaziali tra soggetti umani. Selezione e ordine acquistano un senso preciso nell'esposizione. Anche la scienza dell'arte introduce i suoi criteri di classificazione al fine di rendere presente l'evoluzione stilistica delle proposte artistiche di ogni epoca e dei loro autori. Così come le sequenze lineari corrispondono a cronologie, i rapporti di contiguità o di associazione corrispondono a confronti. Questa tipologia è quella propria del mezzo inteso come



discorso ed è quella che si adegua meglio alle necessità della trasmissione dell'informazione.

Le tre possibilità di cui abbiamo parlato non si escludono a vicenda, giacché esse sono costruzioni ideali che coesistono nella realtà di ogni presentazione. A un primo livello ordinano la percezione, e a un secondo condizionano la funzione del possibile discorso espositivo. Ci rivelano l'importanza dello spazio e del tempo e delle interrelazioni tra le componenti di base di un'esposizione. Inoltre, mettono in primo piano il ruolo determinante dell'interprete (il visitatore) e della sua partecipazione nella costruzione del discorso espositivo.

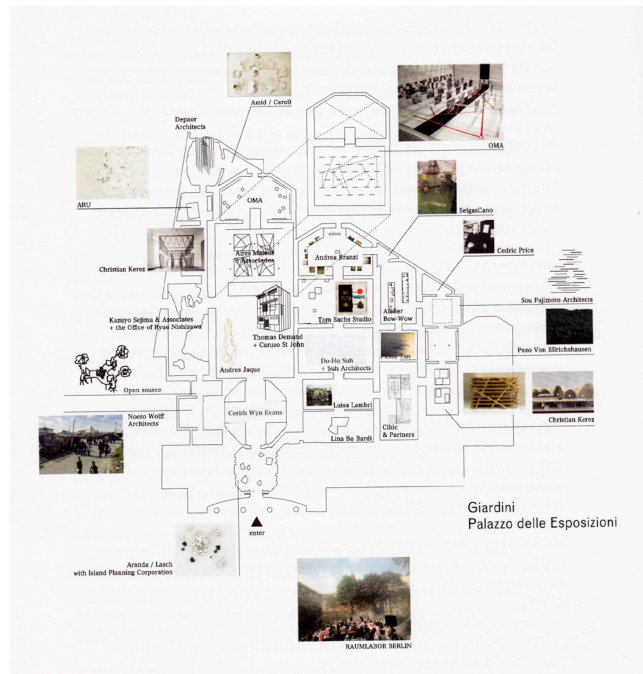
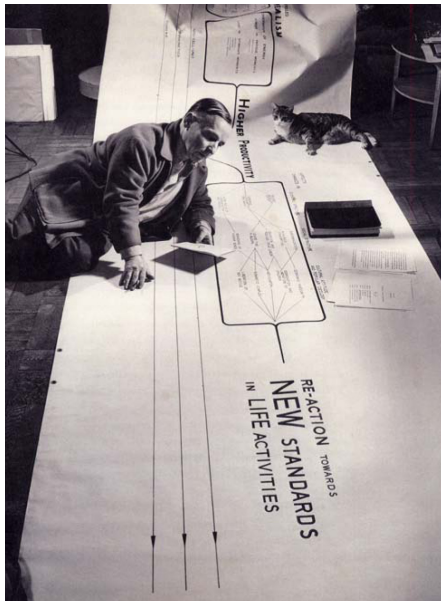
3.3.1 Narrazioni non lineari

“Come accade nelle fantastiche architetture delle Carceri di Piranesi, gli elementi strutturali variabili della mostra possono essere complessi, con relazioni aperte ad ogni direzione. Un edificio può essere disseminato da percorsi non lineari che permettano ad ogni

spettatore di sviluppare la propria visione. La mostra tradizionale, in sostanza ancora modellata sulle Wunderkammer del Rinascimento, di solito determina una privazione sensoriale dovuta al sovraccarico dei sensi. Ma una mostra davvero attuale con sorprendenti qualità di incompletezza spingerebbe una partecipazione pars pro toto. Un allestimento non-lineare concederebbe inoltre allo spettatore di creare permanentemente, e mettere in discussione la propria storia, la propria prospettiva”²⁴.

Hans Ulrich Obrist

L'articolazione dei materiali dell'esposizione è una delle principali problematiche curatoriali. L'architettura virtuale, a differenza di quella reale, offre la possibilità di costruire narrazioni non lineari che implicano una discontinuità spazio-temporale. La struttura di hyperlink permette di saltare da una “sala all'altra” dell'esposizione creando un'enormità di nuove possibilità di navigazione. Ogni oggetto nella mostra, invece che essere semplicemente accostato fisicamente ad un altro, può essere messo in relazione con qualsiasi altro oggetto della collezione. La narrazione può avere inizio in qualsiasi punto e in qualsiasi momento il visitatore lo desideri. La struttura della narrazione virtuale si configura quindi come un sistema aperto di cui il progettista ha innescato solo lo sta-



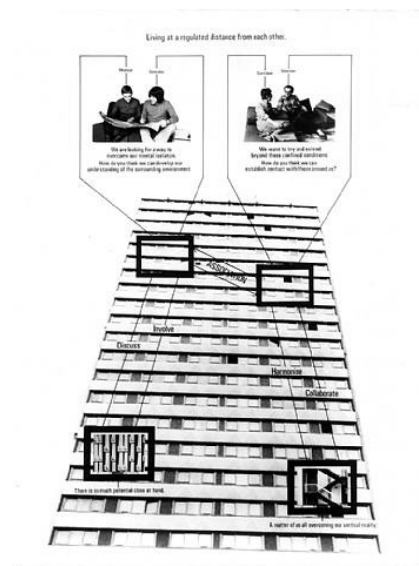
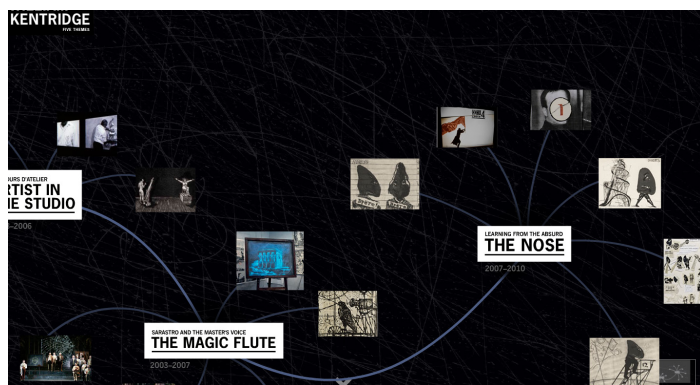
to iniziale. Questo sistema potrà venire continuamente riformulato attraverso l'interazione del visitatore.

Il principio che regola la navigazione e dunque la narrazione dei contenuti si definisce "struttura topologica". Con questo termine si intende un tipo di organizzazione reticolare per mezzo della quale i contenuti e le informazioni sono collegate in una trama di relazioni tali che l'insieme acquista un significato ulteriore rispetto al totale dei singoli componenti e muta in funzione dei percorsi e delle relazioni reciproche. La struttura topologica si basa su una disposizione logica dei contenuti che, per mezzo dell'attivazione dei link ipertestuali, crea una gerarchia tra i nodi. Il carattere degli hyperlinks si può differenziare secondo Cerulli in tre tipologie⁵:

1. Hyperlinks che connettono spazialmente ambienti contigui in cui la relazione tra i dati correlati è forte (ad esempio un'opera e il suo approfondimento relativo);
2. Hyperlinks che connettono ambienti non adiacenti ma con informazioni correlate (ad esempio un approfondimento cercato direttamente su un altro sito);
3. Hyperlinks in cui gli elementi connessi sono geometricamente contigui ma le informazioni che contengono non sono correlate (si passa da una pagina all'altra);

Nell'esposizione virtuale la disposizione tematica resta una delle più utilizzate per articolare il discorso narrativo. Le tematiche generali possono essere ulteriormente scomposte in sottotematiche minori ordinate per mezzo delle tag. Il sistema di tagging consiste nell'associazione di parole chiave alle immagini. L'oggetto può così appartenere a infinite "stanze tematiche" e rientrare in narrazioni differenti contemporaneamente. L'esposizione si configura in uno spazio multidimensionale. Questa potenzialità del web suggerisce interpretazioni complesse e sofisticate dando spazio a nuove vie di contestualizzazione degli oggetti.

Gli oggetti diventano nodi emblematici della narrazione. Da un oggetto in mostra possono scaturire diversi percorsi, possono aprirsi nuove stanze e nuovi scenari. Come diceva Calvino l'oggetto può diventare come il polo di un campo magnetico, il nodo di una rete di rapporti invisibili.



- 1 Italo Calvino, *Rapidità in Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Oscar mondadori, 1993
- 2 Nicolas Bourriaud, *Esthetique relationelle*, Les presses du réel, 1998
- 3 Eric Frank, *Il linguaggio espositivo: tre tipologie di base* in Parry, Ross (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in museum Studies, Routledge, 2009
- 4 Hans Ulrich Obrist, *...dontstopdontstopdontstopdontstop*, Postmedia, Milano, 2010
- 5 Giovanni Caffio, *Architetti nel web in Abitare virtuale significa rappresentare*, a cura di Maurizia Unali, Roma, Edizioni Kappa, 2008

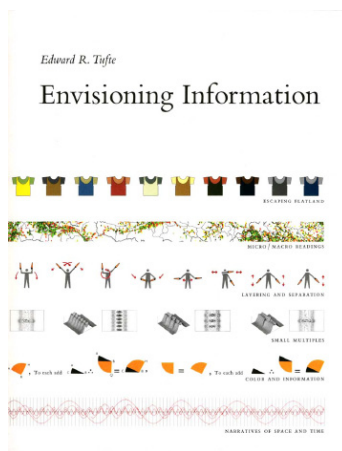
“La convergenza rappresenta un cambiamento culturale, dal momento che i consumatori sono stimolati a ricercare nuove informazioni e ad attivare connessioni tra i contenuti mediatici differenti”.

Henry Jenkins¹

3.4 [Information]

Il flusso continuo di informazioni è uno dei fenomeni che caratterizzano l'era digitale. Assistiamo nella rete ad una movimentazione dell'informazione sia orizzontale, ovvero ad una sua espansione vertiginosa per rapidità ed estensione, sia verticale, caratterizzata cioè da livelli differenti di approfondimento delle tematiche attraverso una struttura gerarchica che ridefinisce i confini dell'inclusione o dell'esclusione.

L'informazione è forse l'attività più delicata, in quanto centrale, di una esposizione. La qualità dell'informazione messa a disposizione in un'exhibition determina il livello di approfondimento scientifico dell'argomento oggetto della stessa. L'esposizione può essere un nodo nella rete di informazioni e di ricerche su un tema, capace di divenire punto d'incontro di ricerche già in atto. L'informazione fornita in un'exhibition non è di sua natura "conclusa", ma è un'informazione in divenire in quanto, sottoposta immediatamente all'attenzione dei visitatori, viene discussa, apre interrogativi, si arricchisce di contributi, si ramifica ed estende il suo raggio d'influenza. Nel contesto espositivo l'informazione si configura dunque già, in un qualche modo, reticolare e diffusa. Un buon management delle informazioni di una mostra concorre alla sua buona riuscita in termini di comunicazione dei



contenuti. Bisogna dunque gestire l'informazione come oggetto e come processo. (memory and communication = cultural consciousness)².

Informazioni complesse sono difficilmente veicolabili attraverso i media tradizionali usati nelle esposizioni. Non si tratta di una questione di limitatezza dei mezzi utilizzati, ma piuttosto ciò dipende delle aspettative dello spettatore al momento della visita e dal contesto ergonomico in cui generalmente una mostra è allestita. Quando si visita un'esposizione si è infatti normalmente disposti a dedicare un tempo limitato alla sua fruizione sia per ragioni di tipo fisico (le esposizioni si visitano nella maggiorparte dei casi in piedi), sia per ragioni di tipo cognitivo (la nostra mente riesce ad immagazzinare un numero di informazioni limitate, da ridimensionare ulteriormente quando parliamo di informazioni di natura multimediale). Il rischio è quello di sovraccaricare lo spettatore di informazioni, che potrebbero rilevarsi esagerate e dunque scarsamente utili all'approfondimento dei contenuti (information overload). L'impressione di sovraccarico informativo si verifica sempre più spesso a fronte di grandi eventi, come le biennali, le fiere o le esposizioni universali, da cui ogni visitatore esce generalmente stordito per la quantità di stimoli ricevuti. Inoltre,

l'informazione veicolata all'interno delle esposizioni reali risulta raramente direzionata verso uno specifico visitatore, sempre più difficilmente distinguibile, in quanto le esposizioni diventano eventi transgenerazionali e transculturali. E' dunque impossibile pensare di inserire in un'esposizione un'informazione che sia adattabile alle caratteristiche etniche/culturali di ciascun visitatore.

Proprio su questo punto l'esposizione virtuale può divenire un dispositivo fondamentale: il suo design, pensato come servizio all'utente (design user-center oriented), dovrà permettere di personalizzare l'informazione stessa dell'exhibition.

L'architettura dell'ipertesto, unitamente al sistema di tagging, permettono la creazione di infiniti livelli di informazione. Una parola chiave rimanda ad un'altra; ogni livello ne genera un altro in un'infinita catena di nuove pagine. Il visitatore sarà in grado di gestire in autonomia l'informazione dell'esposizione, approfondendo gli argomenti a seconda della propria cultura, del grado di conoscenza che ha sull'argomento e del proprio interesse personale. Il tutto nel momento desiderato. Il tutto a portata di un click. La parola chiave è "on-demand" (su richiesta). Basterà digitare l'argomento di nostro interesse nella casellina search ed esso apparirà come il primo



della lista.

La diversità e la molteplicità sono la chiave per fornire un carico di informazioni che risultino attraenti per il visitatore. La loro natura dev'essere multimediale per comunicare con l'intelletto, i sensi e le emozioni. Nella cultura convergente, sostiene Henry Jenkins, l'opera diventa transmediale: "I suoi confini, proprio come quelli della rete, diventano aperti. Essa si narra a diversi livelli e su diverse piattaforme, prevedendo la creazione di veri e propri mondi fantastici che investono tutti i media a livello globale"²³. L'agile presenza dei video on-line può rendere immediata la conoscenza di un determinato artista, di un'opera, di un pensiero. Si può sentire direttamente la sua voce e vederlo all'opera nel suo atelier situato dall'altro capo del mondo; oppure vedere video datati che ne ricostruiscono la storia.

La mostra, grazie al web, può rimanere in aggiornamento costante. Le informazioni che riguardano una determinata opera d'arte, o un determinato autore si rinnovano giorno per giorno. Gli studi possono essere ulteriormente documentati. Anche l'allestimento stesso dell'esposizione potrebbe essere documentato giorno per giorno, nel corso della sua messa a punto. Si passa dunque così dall'idea di una mostra fatta e finita all'idea

di una mostra in-progress.

Inoltre è anche possibile predisporre del materiale informativo da fornire al visitatore in memoria dell'evento, da poter consultare sia on line che in versione off-line. Questo materiale si inserisce nella sezione "download" (PDF, immagini, video).

- 1 Henri Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Boston, MIT press, 2006
- 2 G. Mac Donald, S. Alsford, *The museum as information utility*, in Parry, Ross (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in museum Studies, Routledge, 2009
- 3 Henri Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Boston, MIT press, 2006

“ Forse è davvero giunto il momento che l’occhio torni alla sua natura originaria, non solo come un organo per guardare il mondo, ma come una finestra attraverso la quale il mondo può raggiungerci... Lo spettatore dovrebbe essere il dittatore della propria esperienza, del proprio sguardo e del proprio tempo”.

Francesco Bonami¹

3.5 [Sharing]

Contrariamente alla televisione o alla letteratura, che rinviano ad uno spazio di consumo privato, l'arte (intesa come le pratiche che si manifestano sotto forma di esposizione) si rivela emblema d'espressione di una civiltà della prossimità, poiché ricompatta lo spazio delle relazioni. Le visite ad un'esposizione è infatti da sempre considerata un'esperienza collettiva. Che l'intento sia quello di apprendimento, di esplorazione o semplicemente di attività di intrattenimento, la visita è plasmata in favore del contatto sociale, sia dal punto di vista delle intenzioni dello spettatore (che solitamente programma la visita insieme ad altri spettatori), sia dal punto di vista delle intenzioni della progettazione dell'esperienza. Alcuni studiosi, che hanno condotto delle ricerche sul visitatore degli eventi artistici, hanno fatto notare come il tipo di fruizione dell'opera d'arte in un museo non consista semplicemente nel "guardare le opere", ma nel "guardare e discutere delle opere". Gli spettatori leggono ad alta voce i titoli delle opere; fanno connessioni con la loro vita di tutti i giorni, ed esprimono i loro pensieri riguardo all'opera che hanno di fronte. Altri studiosi definiscono il contesto sociale come uno degli elementi chiave che influenzano il modo in cui lo spettatore esperisce il museo e sostengono che l'apprendimento nel contesto



espositivo debba necessariamente passare attraverso una mediazione socio-culturale. Lo scopo dell'esposizione dovrebbe essere dunque quello di instaurare il maggior dialogo possibile tra gli spettatori. Anche l'architettura del museo concorre nello stimolare la socialità: la hall del museo nasceva come simulazione della piazza mentre i caffè e i bookshop sono pensati come spazi per un "consumo" condiviso dell'esperienza. In alcuni musei vi sono intere aree riservate alle attività di dibattito e di approfondimento.

La critica maggiore che si fa ai computer e a internet è la situazione di isolamento che essi sono supposti indurre a causa dell'assenza del contatto diretto con le altre persone. Le persone fruiscono del "personal" computer generalmente in modo solitario. Tuttavia, mai come relativamente ad internet, si è sentito parlare di condivisione delle esperienze, meglio nota con l'inglesismo ormai universale di "sharing". Nella rete tutto è condivisibile. I network sono strumenti di associazione che amplificano senza limiti lo spazio sociale.

Le esposizioni virtuali possono dunque sfruttare la rete al fine di favorire delle esperienze collettive ad ampio raggio di diffusione. I visitatori potranno condividere i propri punti di vista sull'esposizione con altri visitatori

in tempo reale. Anche i visitatori remoti, divisi da ampie barriere geografiche, potranno interagire tra loro, dibattere sui contenuti dell'esposizione e venire coinvolti in discussioni sulle tematiche in questione. Internet agevola inoltre l'interazione tra visitatori sconosciuti. Nello spazio reale del museo conversazioni tra spettatori che non si conoscono accadono raramente. Le stesse due persone possono conoscersi molto più facilmente nel web, dove tutte le barriere fisiche scompaiono. Contatti casuali possono generarsi on-line ed essere poi approfonditi davanti all'opera d'arte fisica. Il museo virtuale può diventare dunque un nuovo luogo di interazione sociale, più libera e spontanea.

Diversi progetti espositivi si sono già orientati verso l'idea di utilizzare il web per le sue potenzialità di condivisione, fornendo la possibilità di dialogare sia con gli altri spettatori, sia con il personale del museo, e con gli esperti del settore. E' stato questo il caso dell'esposizione *Elle@CentrePompidou* (le donne nella collezione del Centre Pompidou di Parigi) in cui nel sito relativo alla mostra intervenivano giornalmente studiosi di tutte le discipline legate ai gender studies (critici, filosofi, antropologi,..) impegnati nello stimolare discussioni aperte sui temi della mostra. Il dialogo diveniva in questo caso

un vero e proprio momento collettivo di confronto e occasione per generare valore grazie alla partecipazione comunitaria.

Oltre al proprio spazio privato di discussione (considerabile una sorta di “salotto virtuale”) quasi tutti i musei sono presenti negli spazi di condivisione più diffusi, ovvero facebook, twitter, youtube, flickr.. In queste piattaforme il museo può stimare il numero dei suoi fan, tenendoli sempre aggiornati sugli eventi in corso. È difficile trovare musei esclusi dai socialnetwork. Ciò significa che le politiche di comunicazione di queste istituzioni tendono ad uniformarsi e non possono permettersi l'esclusione dalle realtà di condivisione globale. In futuro si potrebbe immaginare di trovarvi anche delle chat, così che il dialogo si faccia più agevole e il sito internet diventi ancor più piattaforma di incontro.

Internet favorisce dunque l'individualismo stimolando la comunità. Virilio sostiene che nell'epoca dell'informazione si sia passati da un “collettivismo” ad un “individualismo di massa”: si è soli davanti al nostro computer, ma pur sempre connessi al network.

- 1 Obrist, Hans Ulrich, *...dontstopdontstopdontstopdontstopdontstop*, Milano, Postmedia, 2010
- 2 Paul Virilio, *L'art à perte de vue*, Paris, Édition Galilée, 2005

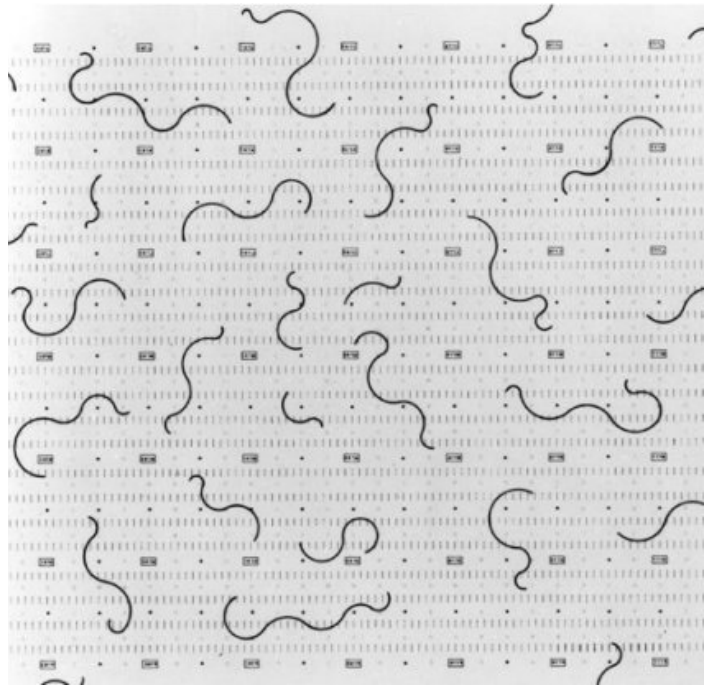
“L’apertura, dal canto proprio è garanzia di un tipo di fruizione particolarmente ricca e sorprendente che la nostra società va perseguendo come valore tra i più preziosi, perché tutti i dati della nostra cultura ci introducono a concepire, sentire, quindi vedere il mondo secondo la categoria della possibilità”.

Umberto Eco¹

3.6 [Open Source]

Internet riesce ad essere per sua natura strumento critico, culturale, d'informazione, ma, soprattutto, di partecipazione. Non c'è una parola che ricorra più spesso in tema di partecipazione che il termine Open Source. Il termine composto "Open-Source" deriva dal mondo della programmazione informatica, e sta ad indicare alcune caratteristiche tecniche del software. "Source" in inglese significa sorgente. Il "codice sorgente" è il codice di un determinato software, potenzialmente comprensibile e modificabile da qualunque programmatore che ne conosca il linguaggio informatico. La traduzione letterale di open-source è dunque "sorgente aperta". L'aggettivo "open" significa che il codice sorgente rimane accessibile a chiunque voglia intervenire sul programma. Dopo aver ottenuto un enorme successo negli anni novanta (gli anni del successo di Linux e della GPL) questa struttura aperta è stata in pochi anni esportata dall'ambito puramente informatico. Alcuni editori multimediali hanno pensato di applicare il paradigma delle licenze software anche ad opere del tutto prive di carattere tecnico-funzionale e rivolte piuttosto alla pura sfera della creatività artistico-espressiva.

Cosa potrebbe suggerire la struttura open-source se impiegata nella costruzione di una mostra? L'interrogati-



vo non suona nuovo. La generazione degli artisti degli anni novanta aveva già provato a fornire delle risposte. Parallelamente all'enorme sviluppo delle tecnologie interattive, un gruppo di artisti riuniti da Nicolas Bourriaud nel movimento da lui definito "Estetica Relazionale"², esplorava gli arcani della partecipazione sociale e dell'interazione. Così le mostre di Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Carsten Holler, Henry Bond, Douglas Gordon o Pierre Hughes, costruivano modelli di partecipazione sociale atti a produrre relazioni umane, come un'architettura produce letteralmente gli itinerari di coloro che la occupano. La "partecipazione" dello spettatore, già suggerita dagli happening e dalle performance fluxus, diveniva così una costante della pratica artistica.

E' forse prematuro affermarlo, dato i pochi anni che ci separano dal nascere di queste esperienze, ma questi modelli partecipativi sembrano non essere del tutto riusciti nel loro intento di produrre socialità. Possiamo ipotizzare che ciò che sia mancato a queste esperienze sia stata la condivisione del "codice sorgente" ideativo della mostra. I visitatori venivano infatti coinvolti in un progetto già in atto e di cui non conoscevano realmente il "programma". Diversamente si potrebbe pensare invece di progettare una mostra con un codice potenzialmente

modificabile dai visitatori che parteciperebbero così alla creazione dell'informazione necessaria ad istruirla.

L'elaborazione di una mostra è in realtà sempre un fenomeno "open-source". Ci si nutre di libri, di interviste, di sopralluoghi e di contributi dei singoli artisti. Il processo però ha dei limiti spazio temporali. Il sistema open-source che internet favorisce è invece privo di limiti e può dare spazio anche ad utenti remoti. Necessita di un filtro, ma può favorire la creazione di contributi molto spontanei e interessanti. L'orientamento degli eventi espositivi verso dinamiche di creazione della conoscenza di tipo open-source fa sì, inoltre, che queste realtà si configurino come realtà in progress, progetti non finiti, in grado così di captare la complessità dei cambiamenti in atto. Le mostre non si limiterebbero alla loro funzione espositiva ma diventerebbero dei veri e propri progetti di ricerca. Imprecisa e relativa, l'esposizione che deriverebbe da questo tipo di contributi eterogenei sarebbe sicuramente un evento a geometria variabile, il cui orientamento dipenderebbe dalla natura stessa dei contributi. Non dobbiamo dimenticare le evidenti differenze presenti a livello educativo, di etnia, di posizionamento geografico, di cultura di età e di sesso che sussistono tra gli spettatori.



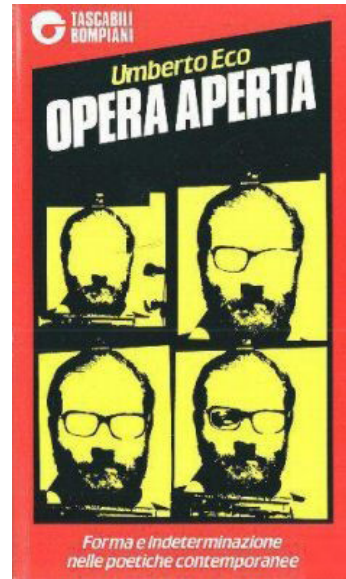
La collaborazione in rete potrebbe anche essere finalizzata all'elaborazione di sistemi sempre più plasmati secondo le esigenze dell'utente. E' questo il caso di quella che viene definita "catalogazione collettiva" o "folksonomia"³³. Si tratta della possibilità offerta all'utente di proporre i propri parametri di catalogazione di un determinato oggetto o argomento al fine poterlo ritrovare più in fretta. La catalogazione collettiva mira ad essere la base tecnologica per unire questi sforzi collaborativi di conoscenza con un'integrazione automatica nel semantic web e negli automatismi e suggerimenti che permette di fare. Questa risorsa potrebbe rivelarsi particolarmente interessante nel permettere al visitatore di elaborare il proprio ordinamento critico degli oggetti in mostra.

3.6.1 Progettare la collaborazione

La progettazione open-source è quella che considera la partecipazione attiva dell'utente nella creazione e nella crescita della conoscenza. Secondo Ciuccarelli la produzione e il trasferimento di conoscenza, l'apprendimento,

non sono mai fenomeni passivi, riducibili all'acquisizione di nozioni e di conoscenze. L'apprendimento è "esperienza attiva di coinvolgimento, entro una dinamica di relazione e di rielaborazione dell'esperienza all'interno di specifici contesti d'azione"³⁴. L'apprendimento non può avvenire al di fuori di un contesto sociale, al di fuori di una trama di relazioni sociali, senza obiettivi ai quali è riconosciuto in quel contesto un valore, senza la capacità di produrre significato, senza la possibilità di dare senso alla propria esperienza. La partecipazione del singolo è dunque legata alla percezione dell'identità collettiva che stimoli la creatività e la condivisione della conoscenza.

La collaborazione dev'essere dunque basata da un lato su un forte coinvolgimento personale, dall'altro sull'interazione sociale. Attivare il coinvolgimento dello spettatore nei processi di produzione della conoscenza implica necessariamente porsi il problema della comunità che ne garantisce la partecipazione attiva ed efficace. La dimensione del molteplice è insita nella natura pluralistica della conoscenza che ha nella non rivalità e nella non escludibilità i suoi fondamenti. Questi due concetti sono fondamentali per un processo progettuale aperto, collaborativo e condiviso, portando come diretta conseguenza il valore della propagazione della conoscenza, della dis-



seminazione, dell'accesso di potenziali nuovi produttori e configurando l'opportunità di un nuovo ruolo attivo degli utenti. La conoscenza acquisisce valore attraverso un circuito virtuoso tra produzione e propagazione.

Nina Simon, nell'ambito delle sue ricerche su come riportare nelle dinamiche museali reali le innovazioni del web 2.0, elabora una teoria sulla partecipazione sociale che definisce "me-to-we design"²⁵. L'autrice elabora la sua teoria su un concetto basilare: se si vuole supportare la partecipazione sociale delle persone, in particolare in quelle situazioni dove la struttura non è costruita appositamente per questo, bisogna iniziare progettando un servizio funzionante per il singolo visitatore, e poi connettere gli altri visitatori attraverso gli interessi condivisi al fine di stimolare le connessioni interpersonali. Non si deve dunque iniziare a progettare per la comunità, ma per il singolo fornendogli un agevole sistema di interazione con il sistema.



- 1 Umberto Eco, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962
- 2 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du réel, 1998
- 3 Folksonomia è un neologismo derivato dal termine di lingua inglese *folksonomy* che descrive una categorizzazione di informazioni generata dagli utenti mediante l'utilizzo di parole chiave (o tag) scelte liberamente. Il termine è formato dall'unione di due parole, folk e tassonomia; una folksonomia è, pertanto, una tassonomia creata da chi la usa, in base a criteri individuali. In maniera più semplice e concreta, questo termine si riferisce alla metodologia utilizzata da gruppi di persone che collaborano spontaneamente per organizzare in categorie le informazioni disponibili attraverso internet. (Wikipedia)
- 4 Paolo Ciuccarelli, *Design Open Source, Dalla partecipazione alla progettazione collettiva in rete*, Bologna, Pitagora editrice, 2008
- 5 Nina Simon, *A Theory for social participation via "Me-to-We" design*, in *The participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010

“... Quasi un residuo di ciò che abbiamo imparato con il decostruzionismo, non la griglia formale che ci sovrasta, ma il potenziale elemento decostruttivo della nostra partecipazione che comprende quello che mi piaceva definire il punto di vista della terza persona e fa parte di quella partecipazione alla prima azione attiva che “permette” al pubblico di partecipare e di sentirsi coinvolto allo stesso tempo”.

Hans Ulrich Obrist¹

3.7 [Interaction]

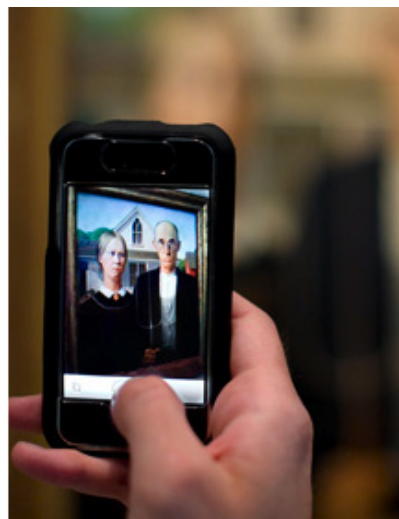
Nell'introduzione alla 52esima Biennale d'Arte di Venezia Francesco Bonami esprime un sogno, quello che l'arte divenga per lo spettatore strumento attivo di conoscenza della realtà che lo circonda. Il curatore riflette su come le mostre d'arte si siano espanse oltre la capacità esperienziale dello spettatore. "Lo sguardo dello spettatore viene mediato dalla spettacolare capacità dell'opera d'arte che dipende sempre più dalla sua grandezza e dalla sua durata; dimensioni nel caso di una scultura monumentale, e durata nel caso delle produzioni di video e film che richiedono la stessa attenzione di un lungometraggio o di un documentario. Il ritmo dell'esperienza dello spettatore viene imposto dalla cornice temporale e dalle dimensioni della mostra. Lo sguardo dello spettatore finisce per non dipendere dalla sua immaginazione, ma dalla relazione temporale e fisica tra le diverse opere d'arte. Non più consapevole di essere con i piedi per terra lo spettatore fluttua nel tema della mostra"²². Bonami auspica che lo spettatore sia soggetto di una nuova presa di coscienza del proprio interesse artistico, al fine di proporre al sistema dell'arte il proprio orizzonte individuale, alimentando così situazioni multiple e collettive. Ma chi è lo spettatore contemporaneo? Egli si distingue nella sala espositiva per comportamenti sempre più in-



formali: visita l'esposizione con una fruizione randomica e solitaria. E' abituato ad uno sguardo rapido, veloce come il click di uno scatto fotografico o come il tempo di caricamento di un video su Youtube. Il suo occhio è abituato ad uno standard visivo molto alto, derivante dal largo numero di esperienze estetiche che fruisce ogni giorno. Ma la cosa più importante è che lo spettatore contemporaneo è attivo (prosumer o spett-attore). E' abituato a ricercare i contenuti e le informazioni di suo interesse e a scegliere l'intrattenimento che più gli si confà. Il mondo dei consumi ha inoltre "viziato" lo spettatore ad un livello esperienziale alquanto sofisticato, secondo quello che Daniele Mancini definisce una "personalizzazione della seduzione"³.

Si presuppone dunque che l'ipotetico visitatore di una mostra virtuale sia abituato ad un certo grado di coinvolgimento con le tecnologie e di conseguenza con la rete. Tuttavia, diverse indagini sui target evidenziano invece che gli approcci alla rete siano molteplici e talvolta ancora refrattari al coinvolgimento. Tra tutti gli studi sui visitatori delle esposizioni che sono stati fatti, mi sembra interessante citare quelli condotti da Rolad Jackson sul rapporto tra spettatore e tecnologia digitale. L'autore evidenzia tre tipologie di "visitatori remoti"⁴:

1. Coloro che fanno ancora un uso praticamente nullo della tecnologia per scopi di piacere o di educazione in generale. Esse considerano lo spazio dello schermo come uni-dimensionale (ignorando la sua multidimensionalità e multimedialità) e privo del calore umano dello spazio fisico. Questo gruppo utilizza la rete dunque semplicemnete per accedere alle informazioni basilari come gli orari di apertura di una mostra o il luogo del museo in googlemaps.
2. Coloro che utilizzano internet come una libreria di risorse e un mezzo per scambiarsi punti di vista, ma in un contesto di informazioni creato da terzi. Queste persone potrebbero essere possibili visitatori di un'esposizione virtuale.
3. Coloro interessati a plasmare gli spazi virtuali secondo i propri gusti e i propri interessi servendosi delle nuove tecnologie in modo creativo e collaborativo. Questo gruppo di persone potrebbe essere interessato, oltre che a fruire dei contenuti di una virtual exhibition, anche a dare il suo contributo alla ricerca, aggiornandone i contenuti e partecipando ai blog di discussione. Le esposizioni possono e devono lavorare in questo senso, con l'obiettivo di stimolare e accrescere l'interesse di questo gruppo di persone e l'interesse per una partecipazione



attiva che consideri dunque lo spettatore come attore e creatore della conoscenza.

3.7.1 Attivare lo spettatore

Nel contesto accademico dell'arte il principio del "tenere le distanze" come condizione dell'esperienza estetica è stato assunto come una verità senza tempo. L'uso delle mani è stato strettamente limitato all'atto di creazione ed escluso da quello di ricezione e di consumo. Artisti e architetti nel corso del ventesimo secolo si sono ribellati a questa condizione di passività dello spettatore, ideando sistemi di interazione tra lo spettatore e l'opera. I progressi tecnologici furono impiegati nell'esposizione con il fine di spingere il visitatore verso un atteggiamento reattivo e critico nei confronti dell'alienazione indotta dallo sviluppo della comunicazione di massa.

Nella poetica Dada, ad esempio, il gioco e la provocazione concettuale dovevano servire a stimolare una reazione "intellettuale" dello spettatore. L'introduzione dell'oggetto quotidiano nel contesto museale rompeva l'aura eccessiva creatasi intorno all'opera d'arte.

Per molto tempo tuttavia l'arte ha ignorato le idee lan-

ciate da artisti come Duchamp e Magritte o da architetti come Kiesler, considerando questi fenomeni come casi particolari e senza farli entrare nella norma espositiva. Anzi, l'ideologia dominante delle esposizioni artistiche è stata per lungo tempo la "stanza vuota" modernista, uno spazio neutro che forniva un contesto di visibilità che faceva percepire le opere d'arte come autonome nella loro essenza. Spazi per la meditazione e per l'interiorità. E' per questo che le innovazioni nel campo dell'interaction design applicato alle esposizioni sono da rintracciare al di fuori del circuito dell'arte. Bisogna analizzare piuttosto le esposizioni internazionali, le fiere commerciali e soprattutto i musei della scienza dove l'interazione è strettamente legata all'idea di apprendimento. Un buon esempio in questo settore è il Palais de la Decouverte, concepito da un'idea di Paul Valery. Nel museo della scienza parigino vengono inscenati veri e propri esperimenti scientifici a cui i visitatori, guidati da un funzionario del museo, possono partecipare. E' questo un modo per rinforzare la memoria a lungo termine dei visitatori. Molte esibizioni interattive sono dedicate ai bambini. L'imparare attraverso il fare è considerato uno step necessario nella crescita del bambino: l'approccio ad una esposizione interattiva si può considerare come una lo-



gica continuazione del giocare con i giocattoli. Questo è stato raramente visto come accettabile negli eventi dedicati all'arte più adulta che ha sempre dovuto essere in qualche modo "cerebrale". Un altro gruppo oggetto di studi sull'interazione sono i disabili; la tattilità è vista come un compenso di altre deprivazioni sensoriali (della cecità per esempio).

Ma cosa significa esattamente interazione? The Oxford English Dictionary definisce la parola "interaction" come le azioni reciproche di influenza. Interagire significa agire reciprocamente, agire l'uno sull'altro, agire insieme o in direzioni degli altri. La reciprocità può avvenire tra persone, tra uomini e macchine, tra persone e software, o tra le macchine stesse. Una partecipazione attiva significa mettere il visitatore nella condizione di modificare l'ambiente in cui si trova.

Nel contesto di esposizioni pubbliche l'esperienza interattiva si definisce come capace di coinvolgere lo spettatore fisicamente, intellettualmente, emozionalmente e socialmente (Adams e Missouri). Un medium interattivo dispiega le sue potenzialità solo quando lo spettatore avrà fatto un significativo investimento emozionale e intellettuale (Ryan). Gli artisti che hanno esplorato il campo dell'interazione nelle loro installazioni digitali de-

finiscono l'esperienza interattiva come una forma attiva di coinvolgimento (Rokeby)⁵. Peter Greenaway, parlando della sua modalità di fare cinema, rivela di integrare, in tutti i modi possibili, sofisticati linguaggi culturali in una forma tridimensionale in grado di stimolare tutti e cinque i sensi.

Nel virtuale l'interattività riguarda la presenza all'interno dell'architettura connettiva di un'insieme di dinamiche d'uso, di azioni da compiere per poter procedere alla conoscenza.

In questo ambiente l'interattività è stata definita come l'insieme di input rivolti al visitatore per indurlo a rispondere alle richieste del software. L'obiettivo dell'interattività non è comunicare dei contenuti, quanto stimolare delle azioni che possano assumere forme diverse: cliccare, spostare, trascinare il cursore, ma anche percorrere ed esplorare spazi a proprio piacimento. L'idea è quella di suggerire un punto di vista "mobile" che interpreta e alimenta una nuova propensione dell'intelligenza verso la connettività e l'esplorazione-invenzione di uno spazio di relazione da agire nella multilinearità e nella simultaneità, percepito nella "fusione" (integrazione) invece che nella "distanza", in una fruizione attiva, lontana dall'idea dello "spettatore che guarda"⁶.



1 Francesco Bonami, *Ho un sogno*, in AA.VV., *La Biennale di Venezia - 49. Esposizione internazionale d'arte. Sogni e conflitti - la dittatura dello spettatore*, a cura di Francesco Bonami, Venezia, Marsilio Editore, 2003.

2 Ibid.

3 Davide Mancini, *La personalizzazione della seduzione* in *Abitare virtuale significa rappresentare*, a cura di Unali M. Roma, Edizioni Kappa, 2008

4 Roland Jackson, *The virtual visit: towards a new concept for the electronic science center* in Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age, Leicester Reader in museum Studies*, Routledge, 2009

5 Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age, Leicester Reader in museum Studies*, Routledge, 2009

6 Maurizio Unali (a cura di), *Abitare virtuale significa rappresentare*, Roma, Edizioni Kappa, 2008

“In the future, everyone will be world-famous for 15 minutes.”

Andy Warhol¹

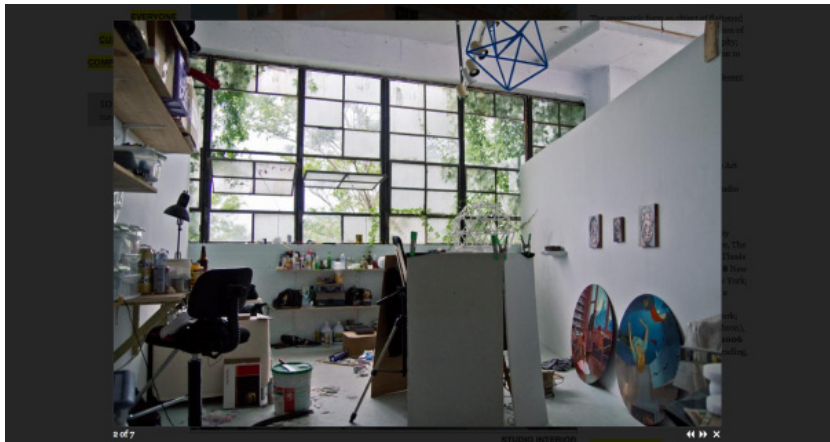
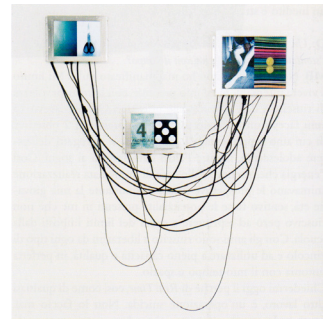
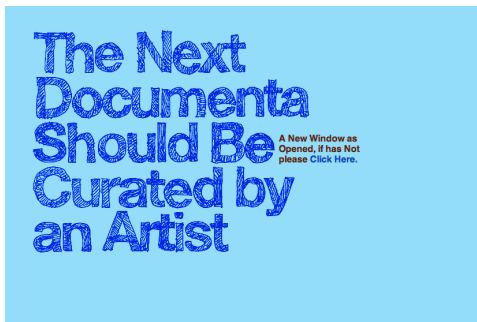
“Siamo tutti artisti. Ognuno di noi è responsabile della propria immaginazione.”

Yoseph Beuys²

3.8 [Upload]

La genialità di Andy Warhol consiste nell'aver predetto molte cose del tempo che gli si prospettava di fronte. Dalla sua morte in poi le evoluzioni nel campo dei media e della tecnologia hanno permesso all'utopia a cui l'artista accennava di realizzarsi.

Ognuno di noi può al giorno d'oggi diventare artista, gallerista, critico, scrittore, giornalista. Basta essere in grado di caricare tutto in rete. Internet fornisce la ricerca e la produzione di informazioni attraverso meccanismi e procedure alla portata di tutti. Tale circostanza genera uno spazio nuovo, mutevole estremamente dinamico. Grazie alle nuove tecniche di content management, alla base dell'incredibile successo del fenomeno dei "blog", ogni navigatore può colonizzare lo spazio virtuale a propria discrezione immettendo qualsiasi materiale utile a contraddistinguerlo di fronte alla platea del pubblico virtuale. Le numerose homepage amatoriali e i blog che popolano la rete possono essere considerati una reazione spontanea ed istintiva contro la difficoltà di diventare parte attiva nella produzione di informazioni all'interno del sistema dell'arte. In questo magma ribollente che è la rete, il limite tra informazione personale, professionale e divulgativa è sempre ridefinito. Le homepage sono quindi un mezzo per presentarsi, autopromuoversi ed



elaborare una propria identità in rete. Il tutto condito con un certo piacere esibizionistico. Come dice Virilio, si è passati dal voler vedere al voler essere visti, attraverso tutti i metodi di “tele-visione” audiovisuale³.

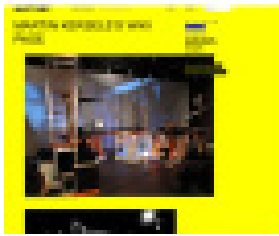
Questo sistema ha generato non pochi cambiamenti nel sistema dell’arte. Gli artisti di oggi non aspettano che siano i musei a bussare alle loro porte per partecipare ad una mostra, ma prendono in mano la situazione. Fanno cose da soli, realizzano i loro siti web, le loro gallerie. Questo, in realtà non è cosa nuova. Gli artisti hanno da sempre cercato degli spazi “al di fuori” del sistema per esporre i loro lavori. Le mostre più originali, a partire dalla fine dell’Ottocento, sono state prodotte in modo indipendente da artisti a cominciare dal Pavillion du Realism, organizzata da Courbet nel 1855, per passare poi tra i numerosi esempi di iniziative di dadaisti, surrealisti e degli artisti fluxus. Da questo punto di vista, il web ha aperto le porte ad un cambiamento epocale: in questo spazio illimitato ciascuno trova lo spazio per autorappresentarsi, a costo zero e nel modo più ricco e variegato possibile. A tutti è concessa l’azione dell’upload.

Internet permette all’artista di produrre, distribuire e commentare in modo indipendente il proprio lavoro, senza l’altrimenti necessaria intermediazione di critici,

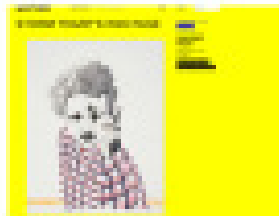
galleristi o istituzioni culturali. Alexei Shulgin parla di “disintermediazione”, ovvero la possibilità di raggiungere chiunque sia connesso senza dover passare per mezzo di un intermediario culturale⁴.

La rete è stata il fattore fondativo dell’enorme fenomeno della produzione artistica indipendente (dall’arte alla musica al cinema). La rete comunicativa del web ha facilitato e ha fornito visibilità a queste iniziative. Laddove prima si creava un grande gap tra le enormi capacità comunicative delle grandi istituzioni e le iniziative dei singoli, ora il web consente di creare eventi autogestiti di grande affluenza. Tuttavia il rischio è quello che l’opera del singolo artista si perda nel magma di informazioni della rete; una libertà espressiva velleitaria, invisibile, inaccessibile anche tramite i motori di ricerca, confusa nella miriade di siti che pubblicizzano arte. E’ per questo che, anche in questo sistema apparentemente illimitato e illimitabile si creeranno presto dei filtri selezionatori come nello spazio reale.

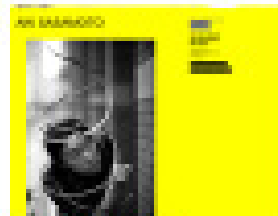
Le istituzioni si stanno in parte muovendo in questa direzione dedicando delle sezioni all’upload: per dare mostra di non essere più organismi aperti solo alle elites del selettivo sistema dell’arte, alcuni musei hanno aperto la possibilità di essere in rete anche agli artisti “amatoriali”.

BROWSE ARTIST WIKI PAGES

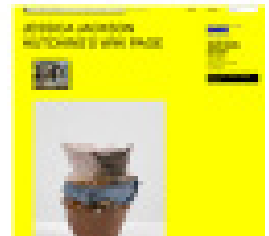
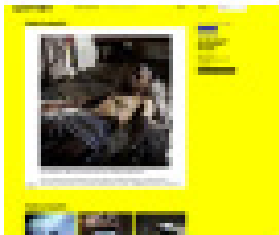
Marilyn Kersels



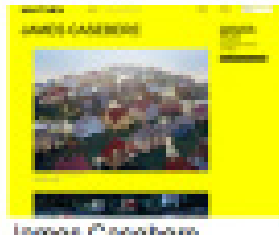
Storm Tharp



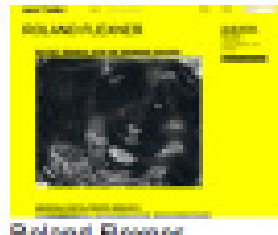
Aki Sasamoto

Jessica Jackson
Hutchins

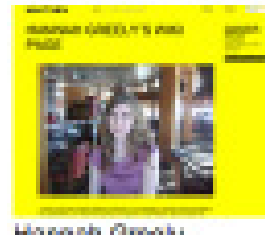
Nina Berman



James Casabara



Roland Fleener



Hannah O'Reilly



L'esempio più eclatante, proprio per lo stacco tra realtà fisica e virtuale è quello della Satchi Gallery di Londra. Nella realtà la galleria si presenta come una delle realtà più sofisticate e dunque selettive del panorama inglese. On-line invece la galleria appare come "il più grande sito interattivo" dove ogni "artista" può caricare e condividere le proprie creazioni. Selezione estrema e accurata nella realtà, apertura indifferenziata nella virtualità. Sicuramente la scelta sarà stata suggerita da pianificazioni di marketing strategico che hanno visto nel web la possibilità di espandere il mercato dei collezionisti senza intaccare l'immagine reale della galleria. Altri esempi: il museo PS1 di New York riserva la parte dell'upload agli artisti che vogliono mostrare al pubblico il loro Atelier. Interessante l'iniziativa del Whitney Museum of American Art, che dedica l'upload ad artisti della collezione, lasciando loro la possibilità di condividere liberamente ciò che più interessa loro, senza che il materiale venga preliminarmente filtrato.

- 1 Haackett Pat (a cura di), *Andy Warhol. Diari*, Milano, De agostini, 1989
- 2 De Domenicis Surini, *Il cappello di feltro, Yoseph Beuys, Una vita raccontata*, Charta, Milano, 1998
- 3 Paul Virilio, *La bombe informatique*, Paris, Édition Galilée, 1989
- 4 Alexeij Shulgin, *Read_me, Software Art & Culture*, Aarhus, 2004

“Le mostre classiche, tradizionali, enfatizzano ordine e stabilità. Tuttavia nella vita, nel nostro contesto sociale, si vedono fluttuazioni e instabilità, una pleora di scelte ed una certa prevedibilità. La fisica del non equilibrio ha sviluppato concetti simili di “sistemi instabili” e dinamiche di “ambienti instabili”. Allo stesso modo, una mostra davvero contemporanea dovrebbe esprimere possibili relazioni ed essere propositiva”.

Hans Ulrich Obrist¹

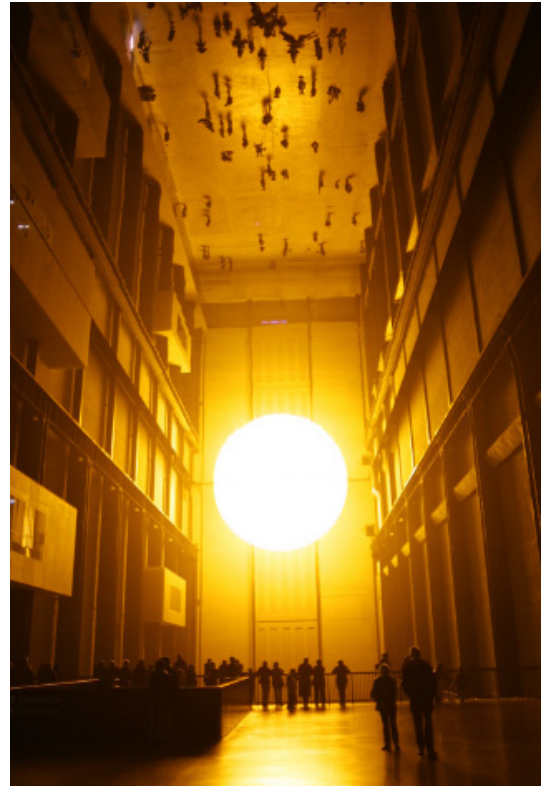
3.8 [Process]

“Un processo è il complesso di trasformazioni o di trasferimenti di materia, di energia e di informazioni realizzato in un corpo fisico, mente umana/artificiale, o in un impianto. Dal punto di vista sistemico, un processo è ogni cambiamento nel sistema ovvero una trasformazione che, a partire da uno o più input, restituisce uno o più output. Più in generale il processo è una rete di cambiamenti, attività o azioni collegate tra loro.”²

E' interessante notare che nell'idea stessa di processo sia insita l'idea di struttura reticolare, come se l'ipotesi di un sistema di connessioni suggerisca qualcosa in perenne trasformazione e cambiamento.

Da quando la pratica dell'opera aperta è entrata a far parte dell'universo creativo (circa dagli anni sessanta in poi), i concetti di processo e di non finito sembrano essere diventati una caratteristica di grande interesse. Anche i musei hanno cercato di esporre sempre più i processi che gli oggetti finiti e innumerevoli iniziative artistiche hanno adottato il sottotitolo di “in progress”³. L'attenzione sembra dunque essersi spostata dai risultati ai processi di trasformazione.

Nell'osservazione dei processi è importante ritrovare i legami di continuità. In un mondo caratterizzato dal cambiamento e dalla frammentazione la continuità è ciò

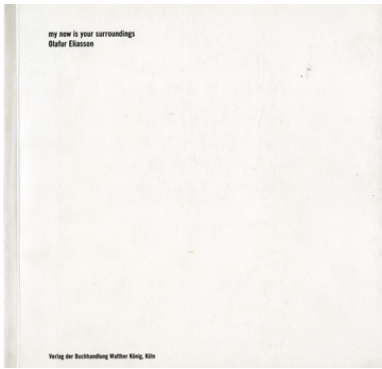


la rinuncia all'omogeneità chiusa che spesso paralizza il progetto generale della mostra in favore di un progetto aperto e in divenire. Il curatore non deve restare immobile nell'ambito di questo sviluppo. Come sostiene Obrist: "Le mostre dovrebbero essere continuamente in costruzione; le mostre possono anche nascere all'interno di altre mostre: una mostra che si auto-genera"²⁴. Inoltre non si dovrebbe più attendere un anno affinché la mostra venga aperta al pubblico, ma si potrebbe far sì che il pubblico assista alla costruzione stessa della mostra. In certi casi, partecipando anche alla sua costruzione. La mostra si aggiornerebbe così di contributi insoliti e diversi lasciando il processo curatoriale aperto e in evoluzione.

Questa poetica dell'aleatorio e del non finito attraversa tutta l'opera di Iona Friedman. L'architetto di origine polacca già ai tempi del concorso per il Centre Pompidou di Parigi (1970), proponeva il progetto di un museo che cambiava la sua facciata a seconda dell'esposizione che ospitava. L'architettura "mobile" di Friedman è un'architettura in perenne costruzione, che si apre, si adatta, si riconfigura, non è determinante e nemmeno determinata. In essa il processo è più importante del risultato. Le sue idee non erano poi così lontane da quelle che sono

confluite nel progetto che è stato costruito nel Plateaux Beaubourg: anche nel progetto di Piano e Rogers è infatti centrale l'idea di una struttura predisposta al cambiamento continuo. Nella carriera di Friedman queste riflessioni vengono portate all'estremo nel progetto del "Musée dans la rue", ovvero l'idea di un museo fatto di scatole di plexiglas che si arricchiscono dei contributi, sempre differenti ed imprevedibili, di chiunque voglia parteciparvi.

Nel museo di Friedman, così come in generale nei processi di cui abbiamo parlato, il visitatore cessa di essere visitatore passivo per divenire visitatore attivo: spettatore. Il curatore invece finisce di essere un "curatore/autore" per divenire una sorta di direttore di un coro di voci differenti. Come afferma Francesco Bonami relativamente alla sua Biennale del 2003 "Se la grande mostra del ventesimo secolo si è sviluppata partendo dal punto di vista del curatore/autore, la Grande Mostra del ventunesimo secolo deve far sì che nella sua struttura coesistano la molteplicità, la diversità e la contraddizione. Deve riflettere la nuova complessità della realtà, della visione e delle emozioni contemporanee. Le mostre di oggi, come la tragedia greca, devono occuparsi dello scontro di elementi inconciliabili"²⁵.



Un'altra caratteristica di una mostra in progress è la possibilità di mappatura costante dei processi di trasformazione in atto. Queste trasformazioni avvengono infatti ora troppo velocemente per essere incorporati in una mostra con anni di preparazione. Se il museo vuole dunque continuare ad essere pioniere⁶ nello scoprire nuovi talenti e lanciare nuove tendenze deve trasformarsi in un laboratorio in continua evoluzione e rimanere permeabile ed aperto al cambiamento costante dei fenomeni artistici contemporanei.

Molte iniziative artistiche stanno già evolvendosi in questo senso. Pensiamo ad esempio al Museo in Progress, fondato nel 1994 da Josef Ortner e Kathrin Messner. Questo museo si configura come una piattaforma mobile per mostre da organizzare su stampa, televisione, internet, facciate degli edifici fino a penetrare negli aspetti più insoliti della vita quotidiana. Condizione necessaria per le sue attività è la sua totale indipendenza dalle politiche dei media ospitanti. Il museo rimane dunque una struttura flessibile che si manifesta al pubblico in una forma sempre differente che si infiltra negli interstizi della comunicazione contemporanea. Anche il progetto editoriale *Cream* testimonia la sua volontà di essere una mappatura della creatività in divenire, Nel tentativo

di tenersi aggiornato sui cambiamenti e soprattutto sui nuovi talenti che entrano nel sistema dell'arte, la pubblicazione Phiadon rinnova ogni tre anni la sua iniziativa di selezionare dieci curatori che a loro volta selezionano cento artisti. Con questo tipo di continuità i presupposti di questa iniziativa tendono ad avvicinarla a quella di una esposizione biennale o triennale.

Due sono dunque le caratteristiche che si possono rilevare da questi esempi di iniziative in progress: da un lato ciò di cui si parlava prima, ovvero la continuità, dall'altro la diffusione interstiziale, che sempre di più caratterizza la natura degli eventi artistici contemporanei.

extension

mirror

intersection

independent reality

alternative reality

■ [Real] □ [Virtual]

4 [Esposizioni Virtuali_

Casi Studio

I rapporti che le mostre virtuali intrattengono con quelle reali possono essere diversi:

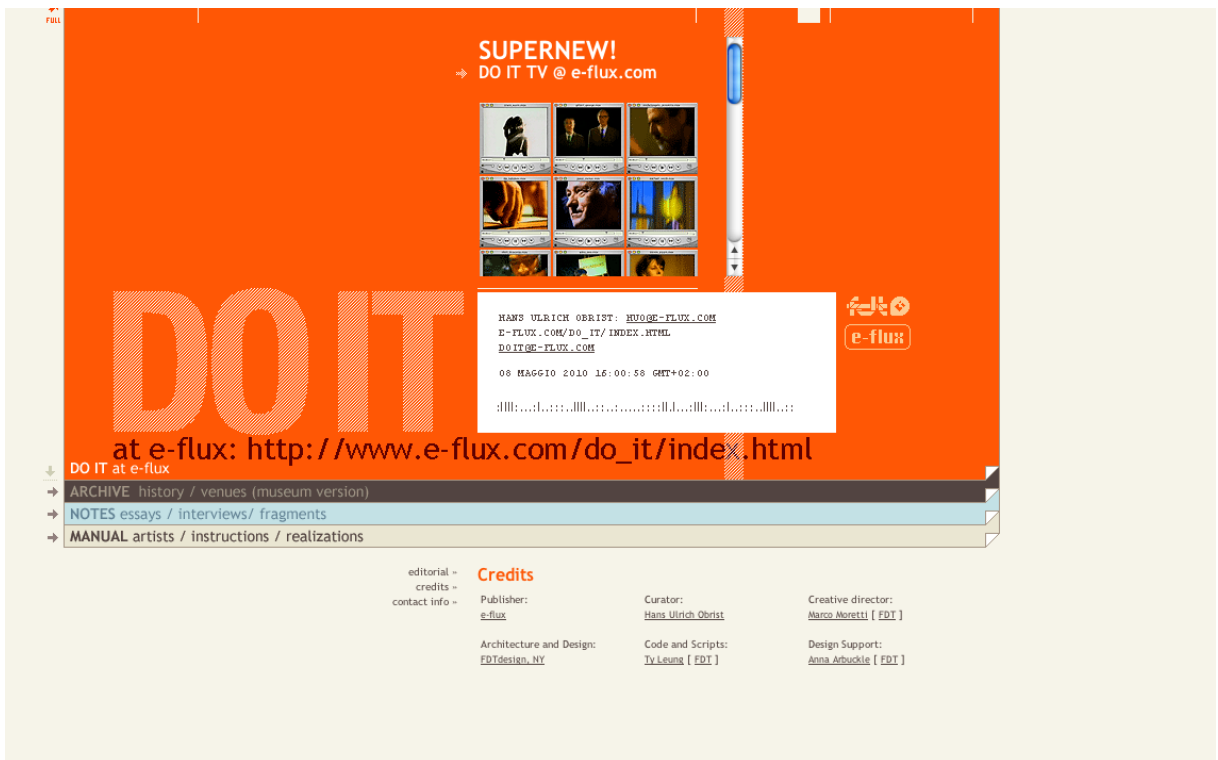
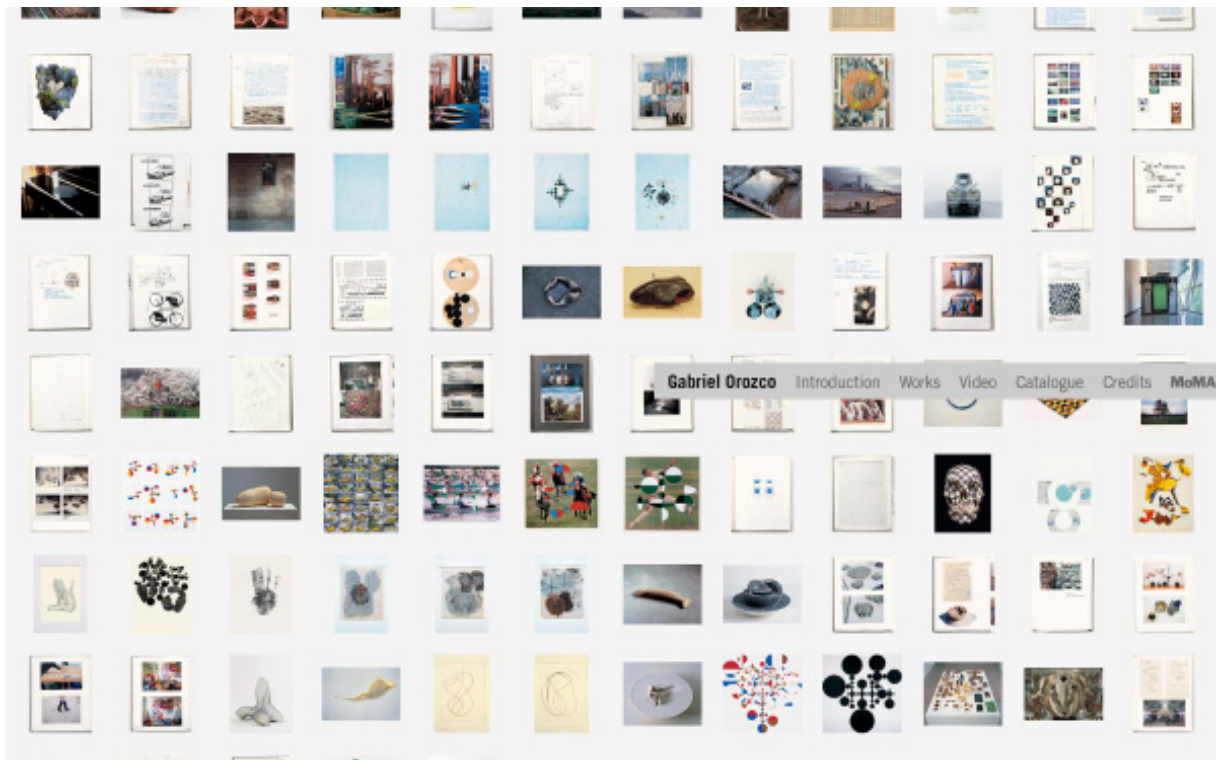
Extension_ La mostra virtuale prolunga l'esperienza di quella reale in termini di tempo (il tempo di durata della mostra), spazio (il numero di opere esposte) e profondità (quantitativo di informazioni fornite). Questo è il rapporto di relazione più diffuso, soprattutto nell'ambito delle istituzioni museali.

Mirror_ La mostra virtuale vive come specchio di quella reale. Questo accade quando la relazione tra i due eventi avviene in tempo reale, come la mostra di Marina Abramovich al Moma

Intersection_ Il virtuale interseca il reale ed accompagna dunque la mostra entrando tra le mura della galleria.

Independent Reality_ L'esposizione Virtuale vive in completa autonomia ed ha uno sviluppo indipendente che si arricchisce di tutte le potenzialità che il web fornisce.

Alternative Reality_ Come nel caso del sito internet della Satchy Gallery, il sito virtuale si configura come una realtà alternativa, se non opposta a quella reale.



Gabriel Orozco, Still frame dal sito dell'esposizione / Do-it, Istruzioni d'artista, Still frame dal sito dell'esposizione

Gabriel Orozco

a cura di Ann Temkin,
Moma, New York, 2009

“There is no way to identify a work by Orozco in terms of physical product. Instead, it must be discerned through leitmotifs and strategies that constantly recur, but in always mutating forms and configurations.”

(Ann Temkin)

La retrospettiva dell'artista messicano si articola interamente attraverso le immagini. Come le pagine strappate di un libro, le immagini sono distribuite su un muro bianco. Cliccando su ognuna di esse è possibile approfondire l'opera. Il funzionamento del sito evoca un gioco di carte. L'idea dei curatori era quella di riportare nella virtualità degli elementi che evocassero delle sensazioni reali.

La disposizione delle opere non vuole richiamare alcuna struttura gerarchica. E' lo spettatore che deciderà quale carta girare e quale percorso seguire.

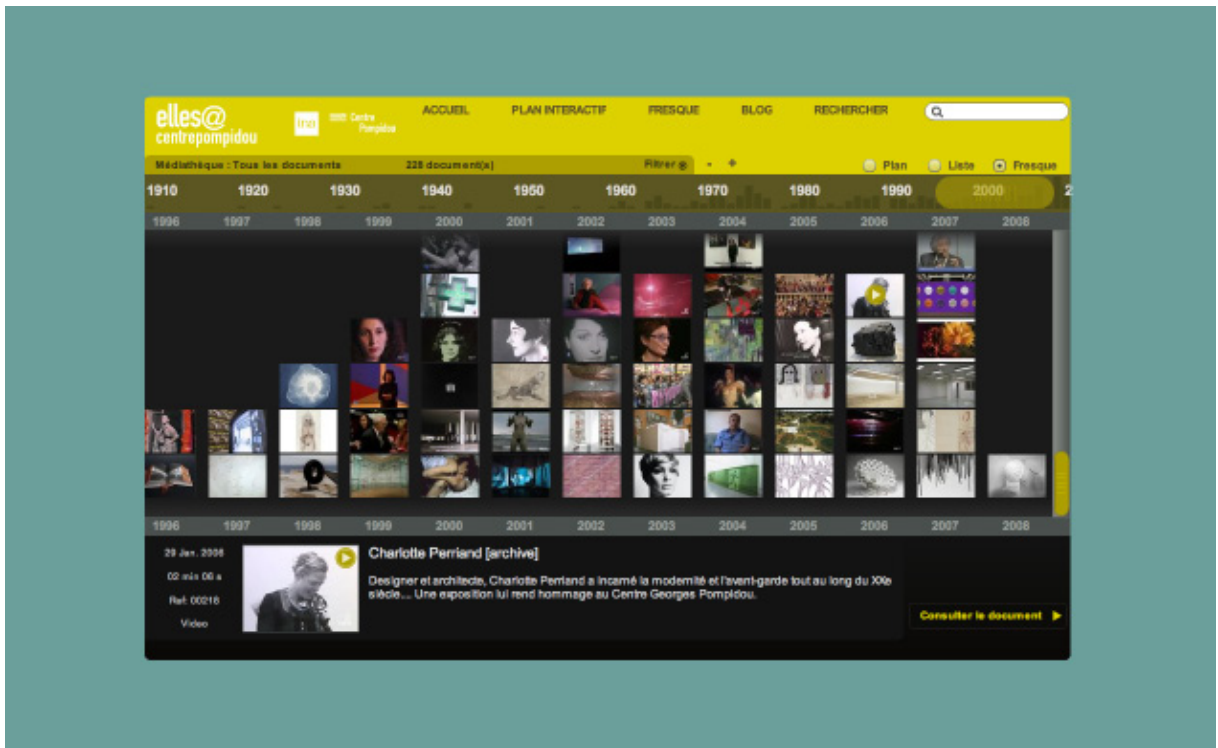
Do-it, Istruzioni d'artista

a cura di Hans Ulrich Obrist,
E-flux, 2010

Do it nasce da un modello aperto, una mostra in progress. L'idea è quella che ognuno costruisca un'opera d'arte partendo dalle istruzioni d'artista. Così le interpretazioni non sono mai identiche. La mostra non intende annullare le differenze, né ridurre la complessità a un prodotto, ma anzi tende ad incrementare le diversità e le complessità, e a proporre nuove dimensioni temporali. Do it non si interessa alla questione dell'autenticazione, delle copie o delle riproduzioni delle opere d'arte. La mostra nasce sfidando le norme che regolano la circolazione dell'arte contemporanea.

Il progetto di Do it continua con un interesse per la mostra d'arte oltre i limiti tradizionali. Nasce così l'idea di una versione casalinga di do it che può assumere la forma di un libro, di uno show televisivo, di un sito web, con istruzioni sviluppate appositamente per uso domestico. Nel maggio 2002 e-flux lancia la versione online di Do it: da quel momento i suoi contenuti sono cresciuti in maniera esponenziale, dato che sono state inserite non

solo nuove istruzioni, ma anche saggi e interviste sull'arte concepita a partire dalle istruzioni. Questi contenuti continueranno a crescere nel tempo.



Elle@centrepompidou

a cura di Camille Moulineau
Centre Pompidou, Parigi, 2009

Elle@centrepompidou è l'esposizione (della durata di due anni) delle artiste donne presenti nelle collezioni permanenti del Centre George Pompidou di Parigi. Il sito nasce come piattaforma vivente che accompagna l'esposizione con il fine di estenderne i contenuti e gli approfondimenti.

Una mappa temporale interattiva aiuta ad interagire con la grande quantità dei contenuti e degli artisti esposti. Ogni opera è approfondita attentamente grazie ad una serie di documenti. Ingente è la presenza degli artisti live, presenti nel sito grazie a delle interviste condotte dai curatori della mostra.

Molto interessante è la parte del blog, dove critici esperti e giovani dottorandi vengono chiamati ad intervenire settimanalmente ed ad alimentare il dibattito. Il sito tiene anche memoria di tutti gli eventi che vengono proposti "autour de l'exposition".

Design-Real

a cura di Konstantin Grcic
Serpentine Gallery, London, 2009

Come denuncia il titolo, tutti i prodotti selezionati sono oggetti 'reali', prodotti in serie, dotati di una funzione pratica, acquistabili sul mercato. Non ci sono pezzi unici, o in serie limitata, né prototipi. Il messaggio dell'esposizione può essere riassunto nella convinzione di Grcic: "Non basta che il design serva bene allo scopo, anche lo scopo deve essere buono. L'importanza che un oggetto assume nella vita reale non deriva solo dal suo corrispondere ad una funzione, ma anche dalla durata della nostra identificazione con esso. Un buon prodotto diventa sempre parte della nostra cultura". L'allestimento riflette la chiarezza dei propositi: non c'è scenografia, gli oggetti sono presentati per quello che sono, senza effetti speciali, e identificati con il loro nome comune. Non ci sono spiegazioni. "Voglio", dichiara Grcic, "che il pubblico guardi le cose in modo diretto, senza mediazioni. Le mostre nei musei di design hanno uno scopo didattico, ma una mostra di design in una galleria d'arte, come la Serpentine, può essere meno didattica. Il suo messaggio deve essere

aperto alle più varie interpretazioni, come accade nelle esposizioni artistiche". A chi vuole saperne di più e a chi non basta la bellezza di una funzione pertinente, è destinata un'area informativa con video e commenti.

Il sito internet è una risorsa centrale e parte integrante del concept dell'esposizione. Per ogni oggetto esposto in mostra il curatore ha deciso un indice in cui vengono linkati diversi approfondimenti. E' così possibile conoscere ogni singolo oggetto nei diversi aspetti della sua storia e della sua produzione: una modalità espositiva utile per visualizzare gli oggetti di disegno industriale nel loro contesto più quotidiano.

THE ARTIST IS PRESENT

MARINA ABRAMOVIĆ

WATCH LIVE Watch Interviews Watch Behind the Scenes The Exhibition

Marina Abramović will perform in the Marron Atrium at MoMA throughout the duration of the exhibition, starting before the Museum opens each day and continuing until after closing. (Note: video stream will eventually time out.) She will not perform on March 30, April 6, and during MoMA Nights or special late-night hours on April 22, 24, and 25.

Design and the Elastic Mind

MoMA The Museum of Modern Art

For the past twenty-five years, people have weathered dramatic changes in their experience of time, space, matter, and identity. Individuals cope daily with a multitude of changes in scale and pace—working across several time zones, traveling with relative ease between satellite maps and nanoscale images, and being inundated with information. Adaptability is an ancestral distinction of intelligence, but today's instant variations in rhythm call for something stronger: elasticity, the product of adaptability plus acceleration. Design and the Elastic Mind explores the reciprocal relationship between science and design in the contemporary world by bringing together design objects and concepts that marry the most advanced scientific research with attentive consideration of human limitations, habits, and aspirations. The exhibition highlights designers' ability to grasp momentous changes in technology, science, and history—changes that demand or reflect major adjustments in human behavior—and translate them into objects that people can actually understand and use. This Web site presents over three hundred of these works, including fifty projects that are not featured in the gallery exhibition.

Read More • Catalogue • Checklist • Links • MoMA/SEED Salons • Credits • Search

Thinking

Many designers, scientists, and artists have tried to design to give method to their inductive thinking, or what John Seely Brown has called "thinking." They all belong to a new culture in which experimentation is fueled by engagement with the world and open, constructive collaboration with colleagues and other specialists. Whether in the form of origami, manufacture, or growth and aggregation, thinking gives shape to the dynamic dialogue between design and science.

People and Objects

Design has expanded into new fields, including the interactions between people and objects. Responsive design features objects that respond to our needs rather than awaiting our instructions. The tagging of information in our environment makes the world into a live information platform. New interfaces incorporate instinctive human traits, expanding our relationships with the objects they enable us to access.

Design for Debate

Design for Debate is a new type of practice that devises ways to discuss the social, cultural, and ethical implications of emerging technologies by presenting not only artifacts, but also the quizziest scenarios that go with them. These projects shamelessly place the human being at the center of the universe and seek to take into account scientific and technological progress while respecting and preserving our essence as individuals.

Visualization

We live in an age when information is more prolific and widely available than ever before, and to visualize it is to understand it. The projects in this category demonstrate the ways in which designers and scientists tackle the extremely small and the extremely large in order to bring them to a human scale, facilitating our ability to comprehend great amounts of data.

Thought to Action

Designers have been working to envision not just objects, but also new methods of manufacture and behavioral rules that establish the future of design forms and capabilities. 3-D printing enables digital images to be directly printed into objects. Processing is a new design tool that, despite its simplicity, is valuable in high-level design projects. And algorithms define how objects will evolve and respond to their circumstances, which, in a way, gives them lives of their own.

Origami

Computational Origami
Computational origami aims to understand the underlying geometry of paper folding and studies how computers can help automate the design of complex structures.

Fold Loud
Youn Park describes Fold Loud as "a temporary medical interface based on folding soft paper using simple origami techniques."

Origami Compositions
Origami has come a long way from cranes folded in single squares of paper. With developments in origami mathematics, complex instructional origami crease patterns

Origami models of the Fresnel lens

Tagging

ASK ME!
"Culture Badge works within urban public space to encourage communication between its users and the city."

domestic environment

Flat Futures project: Exploring Digital Paper 1
Relying on the latest developments in organic electronics—conductive polymers as opposed to the traditional non-carbon-based copper and silver—this project explores the possibilities of a new generation of digital paper.

Flat Futures project: Exploring Digital Paper 3
Relying on the latest developments in organic electronics—conductive polymers as opposed to the traditional non-carbon-based copper and silver—this project explores the possibilities of a new generation of digital paper.

Flat Futures project: Exploring Digital Paper 4
Relying on the latest developments in organic electronics—conductive polymers as opposed to the traditional non-carbon-based copper and silver—this project explores the possibilities of a new generation of digital paper.

Future Scenarios

Accessories for Lonely Men 1 of 8
Accessories for Lonely Men are eight electronic devices designed to divert loneliness by simulating the experience of playing—traces that one's presence is being felt.

Accessories for Lonely Men 2 of 8
Accessories for Lonely Men are eight electronic devices designed to divert loneliness by simulating the experience of playing—traces that one's presence is being felt.

Accessories for Lonely Men 3 of 8
Accessories for Lonely Men are eight electronic devices designed to divert loneliness by simulating the experience of playing—traces that one's presence is being felt.

Accessories for Lonely Men 4 of 8
Accessories for Lonely Men are eight electronic devices designed to divert loneliness by simulating the experience of playing—traces that one's presence is being felt.

Accessories for Lonely Men 5 of 8

Harvesting the Internet

CodeProfiles
CodeProfiles was created for the Whitney Museum of American Art and its Artport online gallery as part of the exhibition CODA00C. Curator Christine Paul

Digg Arc
Digg.com provides a window into what's interesting online at any moment—on blogs, mainstream news sites, or any other type of outlet—by letting users

The Dumpster (Valentines Day)
The pain of a relationship ending mixed with the anguish of adolescence is requisite material for pop songs, movies, and magazines. Building on the idea

Flight Patterns
Celestial Mechanics explores the myriad flying objects—satellites, space shuttles—that are at any time hovering around the earth.

Google Earth mashups 1 of 14

3D Printing

3-D woven scaffolds for tissue regeneration
Faridul Quader and Franklin Mouton's 3-D woven scaffolds are biomimetic used to guide tissue growth in order to "develop living materials that can be used

Attracted to Light
"Attracted to Light narrates the erratic behavior of a moth upon the stimulus of light," explains the designer. The trajectory is captured through

Bone Furniture 1 of 2
In a transfer of design from the natural world to a man-made object, Laumann's Bone Furniture is based on the generative process of bones. Three-

Bone Furniture 2 of 2
In a transfer of design from the natural world to a man-made object, Laumann's Bone Furniture is based on the generative process of bones. Three-

Contour Crafting

Marina Abramović, *The artist is present*, Still frame dal sito dell'esposizione / *Design and the Elastic Mind*, Still frame dal sito dell'esposizione

Marina Abramovich, The artist is present

a cura di Klaus Biesenbach

Moma, New York, 2010

L'esposizione retrospettiva di Marina Abramovich ripercorre le tappe fondamentali della sua carriera riportando l'artista stessa in scena per una durata che supera le performance abituali. I visitatori sono invitati a sedersi di fronte all'artista e a condividere con lei qualche minuto di intenso silenzio. La capacità performativa dell'artista è in grado di generare reazioni imprevedute e molto diverse a seconda degli spettatori che si sottopongono all'esperienza.

Il sito è lo specchio virtuale dell'esposizione. L'artista vi è presente in tempo reale e in diffusione mondiale. Anche le partecipazioni dei singoli spettatori vengono riprese e archiviate così da documentare l'integralità dell'esposizione.

Design and the Elastic Mind

a cura di Paola Antonelli

Moma, New York, 2008

L'esposizione è una riflessione sull'elasticità. Definita dalla curatrice come la sommatoria di adattabilità e accelerazione, l'elasticità è ciò che permette all'uomo di adattarsi ai cambiamenti in atto (modificazioni temporali, climatiche territoriali, informazionali). *Design and the elastic Mind* esplora la relazione tra scienza e design nel mondo contemporaneo mettendo insieme oggetti e concetti che sposano la ricerca scientifica più avanzata con un'attenzione particolare ai cambiamenti nei comportamenti umani a fronte della diffusione delle nuove tecnologie.

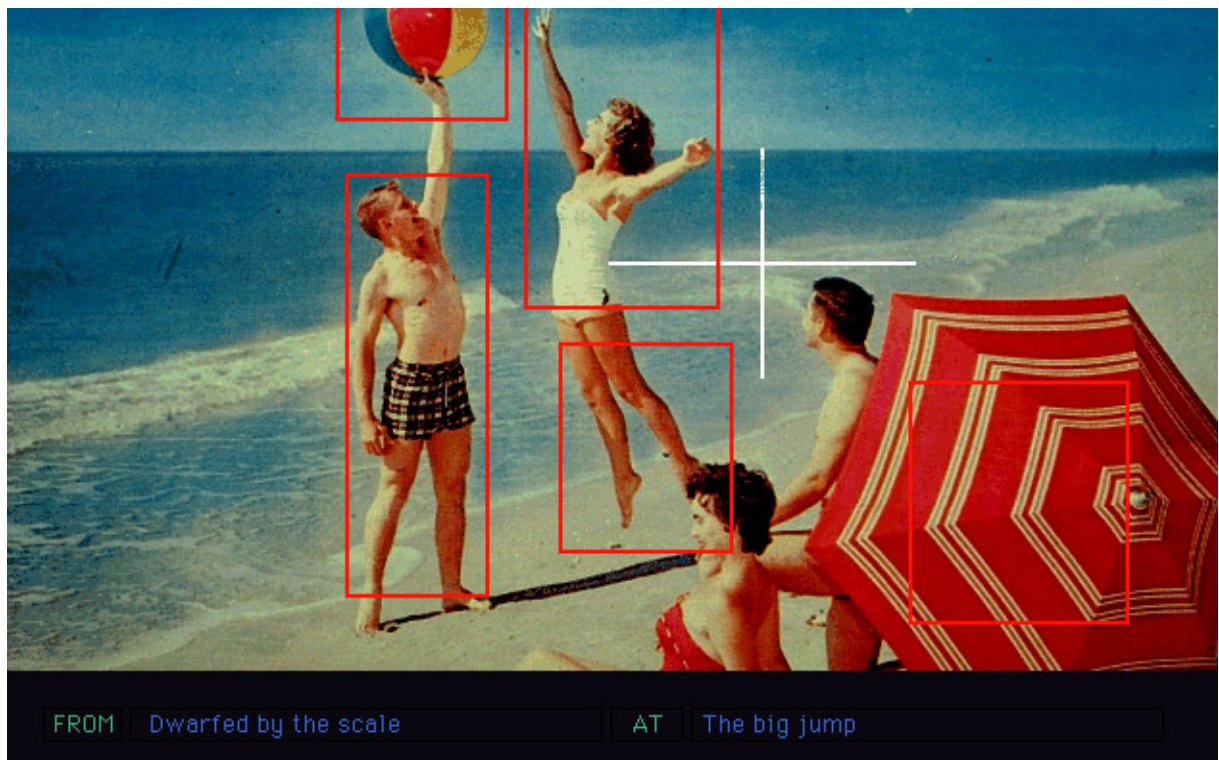
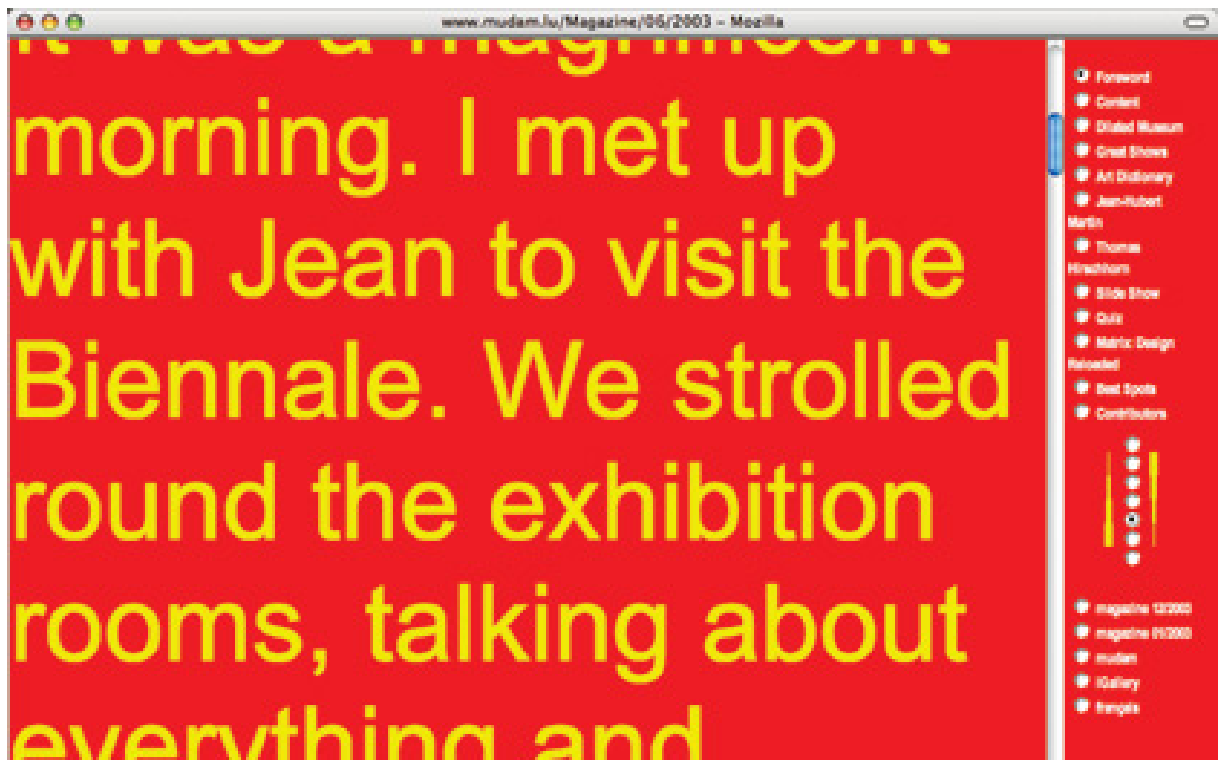
Nata per accompagnare l'esposizione reale, l'esposizione virtuale comprende più di 300 oggetti che non erano presenti nelle sale. Essa è sempre disponibile sul sito del moma come link permanente.

Il design dell'esposizione è di Yuko Nakamura, noto web designer giapponese.

La struttura narrativa dell'esposizione si articola su molteplici dimensioni, tante quante sono le categorie che descrivono gli oggetti. La lettura della mostra invece vive

su due livelli. Il primo è l'elencazione degli oggetti l'uno dopo l'altro e divisi nelle loro categorie (come vediamo nel testo retrostante in grigio e nero). Il secondo è invece quello degli oggetti che compaiono randomicamente in superficie, suggerendo ulteriori percorsi tematici che partono dall'oggetto stesso. Come vediamo nella foto, un oggetto che appartiene alla categoria "future mores" è collegato ad altri che condividono con lui riflessioni riguardanti le tematiche "scenario", "behaviour" e "domestic environment". Cliccando l'oggetto si apre il relativo approfondimento.

L'efficacia di questo sito, oltre alla straordinaria accuratezza e all'approfondimento dei contenuti, è il fatto di permettere all'utente di muoversi in maniera agevole tra l'enorme quantità di oggetti, attraverso percorsi tematici suggeriti e reattivi alle scelte del visitatore.



Claude Cowsky,
MUDAM, 2007

Claude Kowsky (vincitore del Premio Marcel Duchamp per l'arte contemporanea nel 2006) viene incaricato di riformulare il sito internet del museo in occasione della sua riapertura nel 2007. L'artista francese, maestro delle diversioni, crea un sito irrispettoso e critico nei confronti delle "buone maniere" utilizzate dai graphic designers per veicolare al meglio le informazioni ("I find graphic charters very dictatorial. Certain forms have been imposed that have become simple conventions." Cowsky). Nel sito di Cowsky la tipografia e i colori cambiano randomicamente: le pagine sono diverse ad ogni riapertura. Nel Mudam on-line magazine le informazioni scorrono ininterrottamente: l'utente può decidere di rallentarle, accelerarle, farle scorrere in maniera inversa, ma non può fermarle. Le interviste agli autori non sono dei testi critici ma delle domande a crocette.

Lo scopo di questo "sito d'artista", disorientante sotto l'aspetto temporale e interattivo, è quello di far accorgere lo spettatore di come l'esperienza di fruizione di un sito internet, sia in realtà completamente decisa dal programmatore.

George Legrady
Slippery Traces
1996

Slippery Traces è un racconto visivo non lineare in cui lo spettatore può navigare attraverso una serie di cartoline collegate l'una all'altra attraverso una struttura di links. Ogni cartolina contiene circa cinque "hot spots" che reinviano ad altre cartoline. Ogni visitatore si costituisce dunque un percorso personale scegliendo ad ogni step la narrazione che preferisce. Le sequenze di cartoline risultanti saranno quindi sempre differenti ed interessanti al fine di studiare l'evolversi di una "meta-narrativa".



Saatchi Gallery, Still frame dal sito della galleria / Henri Cartier-Bresson, *The modern Century*, Still frame dal sito dell'esposizione

Saatchi Gallery, London, 2009

Come citavamo nel capitolo del testo dedicato all'Upload, la Saatchi Gallery presenta nel suo sito www.saatchi-gallery.co.uk un curioso alter ego. La gallerie, forse tra le più celebri al mondo, diventa on line una "world's interactive gallery" dove chiunque può caricare i propri lavori. Il concetto di "disintermediazione" si presenta qui dunque in misura paradossale. La galleria on-line organizza anche premi e concorsi. La pagina iniziale del sito è indicativa della separazione dei due mondi.

Henri Cartier-Bresson, The modern Century

a cura di Peter Galassi

Moma, New York, 2008

L'esposizione monografica del fotografo Henri Cartier Bresson è la prima grande retrospettiva dell'artista oltreoceano. L'esposizione virtuale accompagna quella reale, estendendone i contenuti.

La narrazione è suddivisa in tre livelli differenti: l'ordine cronologico, la suddivisione tematica e un percorso di viaggio. Quest'ultimo è particolarmente interessante: esso consiste in mappe interattive nelle quali sono tracciati i viaggi dell'artista. Cliccando le località segnalate sulla mappa si accede alla visita delle fotografie scattate in quel luogo. Nella stessa esposizione si può dunque avere un'idea precisa dell'evoluzione temporale, dei temi più o meno ricorrenti nella produzione dell'artista e dell'influenza della sua attività nei paesi stranieri.

AA.VV., La Biennale di Venezia - 49. Esposizione internazionale d'arte. *Sogni e conflitti - la dittatura dello spettatore*, a cura di Francesco Bonami, Venezia, Marsilio Editore, 2003

Lucio Altarelli, Remolo Ottaviani (a cura di), *Il sublime urbano - architettura e new media*, Grandi Tascabili di Architettura, Roma, Gruppo mancusi editore, 2007

Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1954; trad. it. *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 1962; *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 2008

Alessandro Baricco, *I Barbari, Il disegno è veloce o non è nulla*, "la Repubblica", 28 luglio 2006

Jean Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, Firenze, Giunti editore s.p.a., 2006

Walter Benjamin, *L'Oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003 [orig. 1936]

Ecke Bonck, *Marcel Duchamp, The Box en Valise*, New York, Rizzoli, 1989

Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les presses du réel, 1998

Vannevar Bush, *As we may think* [1945], in *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, edited by Randall Packer and Ken Jordan, New York, 2001

Italo Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Oscar mondadori, 1993

Pierluigi Cervelli, Isabella Pezzini (a cura di), *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Roma, Meltemi editore, 2006

Antonio Caronia, Livraghi Enrico, Pezzano Simona (a cura di), *L'arte nell'era della riproducibilità digitale*, Milano, Mimesis Edizioni, 2006

Paolo Ciuccarelli, *Design Open Source, Dalla partecipazione alla progettazione collettiva in rete*, Bologna, Pitagora editrice, 2008

Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2008

Roger Fidler, *Mediamorphosis, Understanding New Media*, California, Pine & Forge Press, 1997

Umberto Eco, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962

[Bibliografia]

- Beppe Finessi (a cura di), *Su Munari*, Mantova, Edizioni Corraini, 1999
- Eleonora Fiorani, *I panorami del contemporaneo*, Milano, Lupetti 2005
- Eleonora Fiorani, *La nuova condizione di vita*, Milano, Lupetti, 2003
- Henri Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Boston, MIT press, 2006
- Rem Koolhaas, *Junkspace*, Macerata, Quodlibet, 2006
- Rosalind Krauss, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Postmedia, Milano
- Thomas Maldonado, *Reale/virtuale*, Milano, Feltrineli, 1992
- André Malraux, *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard, 1996 [orig. 1947]
- Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Tibaldi, Busnelli, 2002
- Ezio Manzini, Carlo Vezzoli, *Lo sviluppo di prodotti sostenibili, I requisiti ambientali dei prodotti industriali*, Rimini, Maggioli Editore, 2002
- Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, New American Library, 1964
- Victoria Newhouse, *Towards a New Museum*, New York, The Monacelli Press, 2006
- Hans Ulrich Obrist, *...dontstopdontstopdontstopdontstopdontstop*, Postmedia, Milano, 2010
- Hans Ulrich Obrist, *A brief history of curating*, Zurich, JRP | Ringier, 2008
- Ross Parry (edited by), *Museums in a digital age*, Leicester Reader in museum Studies, Routledge, 2009
- Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974
- Adriana Polveroni, *This is contemporary. Come cambiano I musei d'arte contemporanea*, Milano, Franco Angeli, 2007
- Mary Anne Staniszewsky, *The power of display. A history of exhibition Installation at the Museum of Modern Art*, Cambridge, MA: The MIT Press, 1998

Maurizio Unali (a cura di), *Abitare Virtuale significa rappresentare*, Roma, Edizioni Kappa, 2008

Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Paris, Édition Galilée, 1989

Paul Virilio, *La bombe informatique*, Paris, Édition Galilée, 1989

Paul Virilio, *L'art à perte de vue*, Paris, Édition Galilée, 2005

Gilda Williams, *Cream: Contemporary Art in Culture*, London, Phaidon, 1998

TESI DI LAUREA

Mapping net.art / Cristina Dell'Edera ; rel. Giovanni Baule ; correl. Elena Caratti, Umberto Tolino. - Milano : Politecnico, 2002/03.

Comunicare il progetto : elementi di regia nella narrazione del progetto complesso / Laura Acciarri ; rel. Ezio Manzini ; correl. Anna Meroni, François Jégou.

SITOGRAFIA

www.expositions.bnf.fr

www.diacenter.org/artist_web_projects

www.moma.org

www.guggenheim.org

www.centrepompidou.fr

www.tate.org.uk

www.ps1.org/studio-visit/artists/all

www.saatchi-gallery.co.uk/

www.rhizome.org/e www.newmuseum.org

www.mip.at

www.archimuse.com

ESPOSIZIONI VIRTUALI

www.e-flux.com/projects/do_it/homepage/do_it_home.html

www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/gabrielorozco/

www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/index.html

www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/index.html

www.mudam.lu/en/news/news-details/news/le-site-internet-de-claude-closky-nest-plus-un-hommage/

www.design-real.com/

www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/marinaabramovic/moma.org/interactives/exhibitions/2010/henricartierbresson/#/

www.ina.fr/fresques/elles-centrepompidou/Html/PrincipaleAccueil.phpv

www.thomasstruth25.com/index.htm

www.dyc.saab-web.com/main/GLOBAL/en/sda/design_awards/swedish_design_award.