

*New Italian Blood* è un progetto nato alla fine del febbraio 1999 presso la Arkitekturskolan di Stoccolma con l'intento di evidenziare uno spaccato della condizione della giovane architettura italiana, in particolare individuando una selezione di progettisti al di sotto dei 36 anni che presentano progetti premiati in concorsi internazionali di architettura.

In questi due anni e mezzo NIB ha viaggiato con una mostra itinerante, la *Traveling exhibition*, che ha già visitato molte città italiane ed europee e si sta preparando ad attraversare l'oceano e volare verso il sud america. Oltre a viaggiare attraverso la *Traveling exhibition*, *New Italian Blood* ha allargato i suoi confini partendo, all'inizio del 2001, per il suo viaggio nel cyberspazio grazie all'apertura del network interattivo [www.newitalianblood.com](http://www.newitalianblood.com) e raccogliendo in pochi mesi, attraverso il meccanismo dell'auto-pubblicazione, centinaia di nuovi progetti.

L'immediato successo del website ci ha spinti quindi a tentare questa nuova avventura e, nel maggio 2001, [newitalianblood.com](http://newitalianblood.com) ha lanciato assieme a [KatawebArt.com](http://KatawebArt.com) un concorso internazionale di idee interattivo sul tema del "Museo Virtuale".

### Perché un museo virtuale

La parola "virtuale" è oggi talmente abusata da rendere sfumati i contorni dei suoi originali significati: parlo di significati al plurale poiché ben sappiamo che i sensi del virtuale sono vari e differenti: non è questa la sede per aprire una discussione sulla realtà virtuale, ma dobbiamo ammettere che oggi, volenti o nolenti, siamo tutti coinvolti ed anche attratti, da questa nuova *dimensione digitale*: raramente infatti una tecnologia ha trovato un successo tanto "popolare" ben prima di essere giunta a maturità.

Il tema del museo virtuale evidenzia, quindi, la volontà di proporre un'investigazione sulle potenzialità, ancora tutte da decifrare e codificare dell'espone in ambienti virtuali.

Il Museum Computer Network, un'organizzazione transnazionale a cui aderiscono un gran numero di istituzioni di settore, sta cercando di capire come le nuove tecnologie potranno essere usate per completare ed arricchire l'esperienza negli ambienti espositivi tradizionali. In particolare, alcuni argomenti chiave sono i dispositivi palmari per i visitatori, i punti di informazione e assistenza diffusi nelle gallerie, l'architettura intelligente, la diffusione capillare di schermi, computer e interfacce digitali, le risorse web disegnate per

incentivare esperienze pre o post visita, gli ambienti collegati in rete programmabili. Queste riflessioni hanno evidenziato da un lato, l'esigenza di integrare tecnologicamente gli spazi espositivi tradizionali, dall'altro, la tendenza ad una duplicazione degli stessi nel cyberspazio (vedi il Guggenheim virtuale progettato da Hani Rashid). Risulta evidente che tali spazi non devono e non possono essere mere riproduzioni di cataloghi cartacei ma devono essere pensati e progettati come originali ambienti multidimensionali e multisensoriali esplorabili.

Le nuove prospettive digitali offerte dallo sviluppo del cyberspazio infatti, mettendo in crisi la tradizionale nozione di museo in quanto "patrimonio" che viene "conservato" ci costringono a ripensare il museo non in termini di nuovi spazi formali quanto piuttosto come luogo di una dimensione nuova, imprevista ed imprevedibile. A questa nuova dimensione viene affidato il compito non solo di riconfigurare le modalità percettive dell'opera d'arte ma anche di invitare l'arte stessa a sperimentare nuove categorie di senso costringendo gli artisti a re-inventare un proprio ruolo.

È evidente infatti che, in una realtà dove le distinzioni tra originale e copia non hanno più corso, dove l'importanza della figura dell'autore viene fortemente ridimensionata e spogliata della sua prerogativa di "garante del senso", dove le tradizionali nozioni di *spazio* e *tempo* sono messe in discussione, risulta indispensabile una ri-definizione del concetto stesso di museo.

Se intendiamo il mondo virtuale o il cyberspazio, non nel senso ristretto di una simulazione informatica di un universo tridimensionale esplorabile grazie a tecnologie sempre più complesse ed ad un tempo sempre più disponibili e "realistiche" (*dataglove, eyephone* ecc.), ma nel senso più generale di ambiente di connessione ed interazione potenziale di quanti vi si immergono, risulta subito evidente l'infinita variabilità di configurazioni possibili dipendenti dalle iniziative dei suoi navigatori.

I mondi virtuali così intesi diventano un luogo di incontro e di comunicazione