

Il museo come spettacolo nella società dei consumi di massa.

Abstract

In una cultura massificata fondata sul consumo di immagini, tanto nelle attività produttive quanto in quelle ricreative, sempre che questa distinzione possa aver ancora ragion d'essere, non applicare la riflessione situazionista alla pratica museale sarebbe sintomo di cecità. Infatti risulta impossibile pensare come distinte o anche come solo occasionalmente collegate due dimensioni intrinsecamente fondate sull'immagine e sulla sua esposizione, cioè quella museale e quella spettacolare, intesa come «rapporto sociale fra individui mediato dalle immagini» (Debord 2021: 64). All'interno di questo quadro di pensiero il saggio intende in primo luogo presentare la teoria debordiana sulla società dei consumi. Successivamente si tenterà di definire chiaramente il museo come agente attivo della struttura sociale che Debord chiama "Spettacolo", calando la pratica museale all'interno del sistema debordiano. In seguito verrà avanzata una prospettiva critica sulla disciplina antropologica, definendola una scienza di dominio, richiamando l'opera di Baudrillard. Infine le ultime due riflessioni saranno dedicate rispettivamente all'oggetto e al museo, letti, per mezzo della lente post-strutturalista, come strumenti di dominio, ma anche di possibile via di fuga.

Al fine di definire precisamente lo Spettacolo, ritengo utile prendere come punto di partenza le parole che lo stesso Debord utilizza ne *La società dello spettacolo*. Egli nelle tesi 4 e 6 definisce lo Spettacolo come un «rapporto sociale fra individui mediato dalle immagini» (Debord 2021: 64), le quali prendono la forma di pubblicità, informazione, o, più in generale, di «consumo diretto di distrazioni» (Debord 2021: 65). Successivamente, nella tesi 42, lo Spettacolo viene definito «il momento in cui la merce – sostituitasi al denaro in seguito alla rivoluzione industriale – è pervenuta all'occupazione totale della vita sociale» (Debord 2021: 84-85). Un altro elemento fondamentale proprio dello Spettacolo è la sua stretta relazione con il falso, con l'apparenza e con la rappresentazione: lo Spettacolo è «negazione visibile della vita» (Debord 2021: 66), in quanto impone dall'alto, in modo unidirezionale, senza possibilità di replica, un modello di realtà presentato come oggettivo. Debord paragona lo Spettacolo a una religione, in quanto «monologo elogiativo» di una gerarchia imposta, la quale si esprime, nascosta dall'apparenza, nella naturale antidemocraticità della comunicazione spettacolare. Questo tipo di comunicazione si incarna perfettamente nei mezzi di comunicazione di massa che Debord, a metà degli anni Sessanta, vedeva entrare prepotentemente nella realtà quotidiana, soprattutto sotto forma di televisione. A proposito mi sembra utile riprendere la riflessione pasoliniana. Pasolini, infatti, affermava che la non-democraticità di un mezzo di comunicazione proprio della società massificata non dipendesse dal suo contenuto, dal parlante o dallo scrivente, ma dalle caratteristiche proprie della comunicazione che esso impone: unidirezionalità, impossibilità di replica, oggettivazione di un realtà raccontata, indiscutibilità e inaccessibilità. Gli strumenti di informazione, dunque, sono in tutto e per tutto agenti attivi del potere: non sono semplici canali attraverso i quali passa un messaggio, ma sono essi stessi partecipi della sua costruzione e rielaborazione (Pasolini 2015: 22-25; 56-64). Ritengo opportuno concludere questo ragionamento, prima di riflettere sul museo come ingranaggio di questo macchinario, con un'altra citazione diretta di Debord, significativa e poetica per riassumere la funzione opprimente dello Spettacolo: «Lo spettacolo è il cattivo sogno della società moderna incatenata, che non esprime in definitiva se non il suo desiderio di dormire. Lo spettacolo è il guardiano di questo sogno» (Debord 2021: 71).

A questo punto, dopo aver descritto per sommi capi la società spettacolare, ai fini della nostra tesi è necessario osservare come il museo si integri perfettamente e senza alcuna esitazione nella struttura appena delineata. Prendiamo come punto di partenza la definizione di museo offerta dall'ICOM (International Council of Museology): «Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e

immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze» (Icom 2022). Di questa definizione risultano importanti per il nostro argomento la dimensione pubblica ed espositiva, quella interpretativa e il ricorsivo riferimento al bene comune ("servizio della società", "patrimonio culturale", "partecipazione della comunità", etc.). Abbiamo già osservato come lo Spettacolo arrivi a occupare interamente la vita sociale e pubblica degli individui, essendo considerabile come «l'equivalente generale astratto di tutte le merci» (Debord 2021: 89). Centrale è proprio la dimensione astratta dello Spettacolo, in quanto ribadisce l'unica modalità di interazione con esso di cui gli individui dispongono: la pura osservazione. Lo Spettacolo può essere solo guardato, non discusso né partecipato. La dimensione dell'uso, quella della materialità, viene completamente meno. A questo punto viene difficile, se non impossibile, non pensare alla pratica museale. Questa, al di là delle sue diverse manifestazioni e applicazioni, può essere intesa come un'esposizione di materiale culturale a cui viene sottoposta la massa spettatrice, l'insieme degli *homines videntes*, a cui non è data alcuna possibilità di modificare il messaggio veicolato, che viene presentato come positivo, dato, oggettivo, indiscutibile, vero. Il fruitore dell'esposizione, oltre a essere un consumatore dal punto di vista economico, dal momento che l'accesso al museo richiede un pagamento in denaro, è anche un consumatore di cultura. Agli individui questo ruolo di consumatori culturali viene imposto, sempre tramite l'apparenza e la finzione, come un dovere aggiunto a quello della produzione. Potremmo definirci doppi produttori di consumo, sia in quanto lavoratori sia in quanto spettatori. Questa particolare configurazione viene definita da Debord «Spettacolo diffuso» (Debord 2021: 102), cioè lo Spettacolo accompagnato dal trionfo dell'economia di scambio nella sua forma liberale. Questo Spettacolo diffuso non fa altro che rappresentare una grande apologia autoreferenziale dell'ordine costituito, fagocitando e convertendo al suo scopo anche le apparenti manifestazioni di opposizione o di divisione. Queste possono essere rappresentate dai razzismi, dai sovranismi, dalle varie competizioni politiche, ma anche dai movimenti e dai pensieri esplicitamente anti-capitalisti. Ritornando alla dimensione museale, anche perseguire pratiche espositive "progressiste", maggiormente attente alla partecipazione dello spettatore, che vogliono superare l'unidirezionalità del mezzo espositivo, non fa altro che partecipare, talvolta anche maggiormente, alla grande macchina spettacolare: a essere spettacolarizzata è la stessa opposizione allo Spettacolo (Debord 2021: 95-96; 98). L'altro grande aspetto ricorrente nella definizione di museo è quello interpretativo. Ogni museo e ogni esposizione possono essere visti come la presentazione di una narrazione costruita passando attraverso il filtro del curatore. Questa narrazione "viziata" cerca sempre di restituire allo spettatore un mondo o una dimensione non più coglibile nella sua vitalità; la musealizzazione presume sempre la fossilizzazione dei suoi oggetti. Allo stesso tempo anche lo Spettacolo si fa mediatore della fruizione di una realtà non più vissuta, ma sostituita dall'apparenza. Debord a proposito arriva a definire lo Spettacolo come «l'inversione concreta della vita, il movimento autonomo del non-vivente» (Debord 2021: 63). Infine la dimensione pubblica, partecipativa e comunitaria del museo si rivela essere un'illusione non più di quanto non lo sia quella della società dello spettacolo. Infatti lo Spettacolo, assumendo il ruolo di mediatore unico e totalizzante in ogni tipo di relazione e comunicazione propone un'illusione di contatto perpetuo e senza limiti tra gli uomini, quando in realtà questi raggiungono un inedito livello di isolamento, andando a costituire le cosiddette «folle solitarie» (Debord 2021: 75). Questa perdita di unità è conseguenza dell'astrazione richiesta dal sistema di illusioni totalizzanti dello Spettacolo: «lo spettacolo riunisce il separato, ma lo riunisce in quanto separato» (*ibidem*), in quella che Debord definisce "unità irreale" (Debord 2021: 106), fondata su una divisione reale. Come conseguenza ultima si ha la completa e definitiva separazione dell'uomo dalla sua vita, dal momento che questa è stata ridotta a mero prodotto: si raggiunge la forma maggiore di alienazione. A questo punto il mondo reale, sensibile, quella che potremmo definire la Realtà, è stato interamente sostituito da un insieme di immagini che esistono indipendentemente da esso e che prevedono come unica possibilità di azione la contemplazione. Quindi, come un serpente che si mangia la coda, la pura contemplazione ammette solamente la fruizione "coagulata" della realtà precedentemente fluida (Debord 2021: 81). Solo ora è possibile comprendere il passaggio da una società di consumo di merci a una società di consumo di illusioni: se la merce rimane «l'illusione

effettivamente reale» lo Spettacolo diventa «la sua manifestazione generale» (Debord 2021: 88). Sostituendo “merce” con “cultura” e “spettacolo” con “museo”, l’equazione risulta ugualmente funzionante. Infatti possiamo leggere la cultura come prodotto astratto e senza più contatti con la vita, di cui l’oggetto musealizzato rappresenta l’esempio perfetto, e il museo come la struttura relazionale propria del potere che permette la sua esposizione spettacolare. Infine, considerando il museo come pratica pubblica e rivolta alla società, è interessante la tesi 42, nella quale Debord afferma che in seguito al passaggio dall’unitario al frammentato, dal reale all’illusorio, dal concreto all’astratto, dal vissuto al guardato, anche la scienza del dominio deve mutare: se prima, all’interno del dominio del denaro, questo compito era assolto dall’economia politica, ora questa da sola non basta più e necessita del supporto delle scienze “sociali”, intese come scienze di dominio del sociale (Debord 2021: 85). Tra queste Debord cita la sociologia, la semiologia, la cibernetica, ma, in relazione alla nostra riflessione, aggiungerei anche l’antropologia, la storia stessa e soprattutto la museologia. Questa prospettiva può essere letta sia dal punto di vista interno alla disciplina, quello dello scienziato, sia dal punto di vista esterno, quello che riguarda i suoi prodotti e i suoi consumatori. Ora, in conclusione di questo ampio ragionamento, prenderemo in considerazione la seconda prospettiva, mentre la prima sarà sviscerata successivamente. I visitatori di un museo sono inconsapevolmente i consumatori di questa merce astratta, la cultura. Tutto ciò che viene presentato come svago e divertimento, tutta la costruzione retorica che accompagna l’esaltazione dell’inattività, in realtà non è altro che «sottomissione inquieta e ammirativa alle necessità e ai risultati della produzione» (Debord 2021: 74). La liberazione dal lavoro è fittizia e lo stesso settore terziario, nella sua totalità, non rappresenta altro che la sostituzione sclerotica degli impieghi cancellati dall’avvento massiccio dell’automazione con altri nuovi, consistenti nella contemplazione apologetica delle merci già prodotte, e necessari a lasciare immutata l’equazione “lavoro uguale merce”. Dunque, riassumendo, il museo è considerabile un agente dello Spettacolo, uno dei mezzi attraverso i quali viene promossa “l’obbedienza al corso delle cose” (Debord 2021: 99), dal momento che, rappresentando spettacolarmente l’uomo che è stato vivente, attraverso i suoi resti e i suoi oggetti, propone un “vissuto apparente” come vita reale e, proprio come la *vedette* di Debord, innalza i sottoprodotti del lavoro sociale al rango di fine ultimo (Debord 2021: 98).

Ora, dopo aver calato la riflessione debordiana all’interno della pratica museale, proporrò una critica alla stessa disciplina antropologica, avvalendomi sia della costruzione intellettuale appena esposta sia dell’opera di Jean Baudrillard. Quest’ultimo, nel suo testo del 1981, *Simulacri e impostura*, nell’affermare l’avvento di una modernità rappresentata dalla scomparsa di ogni referente del reale e dalla «precessione dei simulacri», cioè dell’iperreale (Baudrillard 1981: 45-47), definisce le immagini, che abbiamo già visto essere il nucleo della struttura spettacolare, assassine del loro modello originale. Prima di collegare questa definizione con la disciplina antropologica è necessario chiarire il sistema di pensiero all’interno del quale si muove il filosofo preso in considerazione. Baudrillard distingue il dissimulatore dal simulatore, in quanto il primo, finge di non avere ciò che ha, mentre il secondo, il simulatore, finge di avere ciò che non ha. Se il primo si rivela relativamente innocuo, il secondo, invece, nasconde una intrinseca pericolosità, dal momento che va a minare il principio di realtà stesso, aggiungendo nell’universo della reale simulacri, cioè presupposizioni di verità (Baudrillard 1981: 47-48). A questo punto Baudrillard si interroga sul ruolo del potere all’interno di questo gioco di specchi. Questo, infatti, da una parte contribuisce attivamente nel separare l’individuo dal vissuto, alienandolo, come già affermava Debord, ma dall’altra rappresenta una forza contraria alla perdita di senso. Il potere si pone come ultimo baluardo a difesa del principio di realtà, ma l’idea stessa che ci sia ancora un realtà da preservare è un simulacro: questo è il definitivo cortocircuito che alimenta la proliferazione di segni utili a raddoppiare realtà ormai inaccessibili, un’isterica e costante produzione e riproduzione del reale. Il potere cerca di tenere in vita il suo malato terminale, il principio di realtà, tramite la costante iniezione endovenosa di referenti del reale. Tra questi possiamo individuare il ricorrente discorso della crisi, che da decenni viene proposta come permanente e senza possibilità di risoluzione, ma anche il mezzo dello scandalo. Lo scandalo, infatti, in quanto negazione sì esplicita, ma puntuale e circoscritta, è strumentalizzato dal potere come prova del reale, come rigenerante di un principio moribondo: l’indignazione che segue uno scandalo confessa la sua estraneità con il discorso dominante, e quindi la sua

impossibilità di provocare un reale stravolgimento dello stesso. Un ulteriore rifornimento di reale all'ordine costituito è fornito dagli emissari della società spettacolare, cioè gli svaghi e i luoghi del tempo libero creati dal consumo. Questi posti, infatti, presentandosi esplicitamente come luoghi fantastici, artificiali, irreali, servono a ribadire che ciò che si trova al di fuori di essi è veramente reale. Baudrillard a proposito porta l'esempio degli innumerevoli parchi divertimento, tra i quali Disneyland, che circondano la città di Los Angeles, andando a rappresentare per la metropoli delle vere e proprie centrali di rifornimento del reale (Baudrillard 1981: 59-61). Infine un ultimo mezzo del potere utile a assicurare gli individui sull'effettiva persistenza di una realtà oggettiva è offerto dalla scienza. Ne *Il sistema degli oggetti*, Baudrillard definisce l'uomo moderno come un "ipocondriaco cerebrale", maniaco della circolazione di informazioni utile a conferire una parvenza di senso a tutto il reale (Baudrillard 2004: 37). La scienza costituisce lo strumento privilegiato tra quelli utilizzati da questo "ipocondriaco cerebrale": gli scienziati stessi sono paragonati a degli inquisitori, ma mentre questi ricercavano una causalità del male, lo scienziato ricerca in modo ossessivo una confessione del principio di realtà che testimoni l'oggettività del mondo. Il conto da pagare affinché si trovino queste confessioni di razionalità tuttavia viene presentato sia a chi vive all'interno di questa modernità sia a chi ne è estraneo, o almeno lo era fino a poco tempo fa. Infatti, internamente, l'ossessività con la quale la scienza cerca di ricondurre ogni fenomeno all'interno di una chiara griglia di senso va a riprodurre ricorsivamente quel cortocircuito di simulazioni di cui abbiamo parlato prima, creando una vera e propria "estetica dell'iperreale" (Baudrillard 1981: 76-82) che si riassume nel conferimento di un eccesso di senso all'insignificante, riducendo la fascinazione verso il reale a un livello metafisico, esattamente come accade nel porno: non dovrà sembrare fuori contesto parlare di un'esperienza pornografica del reale. «Naturalmente, dietro tutto questo, niente ci parla; ma l'essenziale è che la Ragione abbia salvato la faccia e che tutto sfugga al silenzio» (Baudrillard 1981: 106). Proprio perché "tutto sfugga al silenzio" la scienza mette in pratica quella che Baudrillard chiama «annessione per sterminio» (Baudrillard 1981: 105): liquidare un fenomeno in quanto privo di senso, irrazionale, per poi, una volta scomparso, proprio a causa della nostra liquidazione, farlo parlare in modo da confessare la sua stessa scomparsa. In questo movimento perverso non è difficile riscontrarvi la pratica antropologica. Questa, nel suo tentativo di far parlare, se non gli "ultimi", almeno gli "altri", non fa altro che seppellirli sotto la parola "differenza": essa rappresenta, parafrasando Baudrillard, l'imperialismo della partizione di senso, quindi della ragione, che avanza (Baudrillard 1981: 106). Si rivela interessante porre in analogia i modi con cui vengono trattati il folle e il "primitivo": entrambi appartengono, agli occhi dello scienziato, a un universo di senso diverso, che contraddice la nostra costruzione razionale del mondo, e proprio per questo entrambi vengono internati, quindi "annessi per sterminio". Non si tratta infatti di una reale integrazione che presuppone una comprensione e un rispetto, ma di una fossilizzazione, una vera e propria musealizzazione all'interno della quale l'obiettivo principale rimane immagazzinare l'inconscio in piena luce, entro i confini di un ordine ben visibile. Proprio questo intende Baudrillard quando afferma che la modernità non si fonda sul monopolio della conoscenza, quanto piuttosto su quello dell'inconscio (Baudrillard 1981: 105-106). Il prodotto finale di questo processo è «una memoria infinitesimale, che non dimentica niente e che non appartiene a nessuno». In conclusione di questa riflessione voglio riportare l'esplicita critica che Baudrillard avanza nei confronti dell'etnologia in quanto disciplina scientifica. Egli afferma che questa, come ogni scienza, è vittima di un paradosso da lui paragonato alla vicenda del mito di Orfeo ed Euridice: perché la scienza possa avanzare nella sua riflessione è necessario che i suoi soggetti muoiano nel momento stesso che vengono studiati; tuttavia, e qui sta il paradosso, la morte del soggetto può essere vista come la sua vendetta personale verso la scienza che l'ha scoperto (Baudrillard 1981: 52-53). In quest'ottica anche ogni tentativo che l'etnologia può fare per preservare alcuni suoi oggetti di studio si rivela essere un sacrificio simulato utile a salvare il principio di realtà su cui essa si fonda. «La scienza non si sacrifica mai, è sempre assassina» (Baudrillard 1981: 53). Rinunciare allo studio di alcune comunità, al fine di preservare la loro immacolata primitività, rappresenta soltanto un *alibi*: rinunciare a uno per studiarne altri cento. Anzi, saranno proprio i "primitivi", all'interno di questo disegno viziato, a dover ringraziare l'etnologia per poter continuare a vivere come prima, anche se, secondo Baudrillard, non esiste più un "come prima": «naturalmente questi selvaggi sono postumi: congelati, criogenizzati, sterilizzati, protetti a morte, sono diventati simulacri referenti» (Baudrillard

1981: 54). È proprio questa capacità totalizzante, inevitabile, quasi necessaria, di tramutare tutto in simulacro, così come in Spettacolo, a rappresentare la forza maggiore della modernità.

Abbiamo visto come anche l'irrazionale, ciò che apparentemente si oppone in maniera ontologica alla razionalità di sistema, viene fagocitato e integrato senza alcuna difficoltà, e abbiamo cercato di dimostrare come uno degli strumenti principali di questo processo sia rappresentato dall'antropologia e dalla museologia, intese sia come centrali di intrattenimento sia come discipline scientifiche. Ora, partendo da un esempio concreto offerto da Baudrillard, tenteremo di riflettere sulla dimensione degli oggetti e su come questi si inseriscono nella realtà delineata precedentemente. I testi di riferimento in questo caso saranno *Il sistema degli oggetti* e *È l'oggetto che vi pensa*, entrambi scritti di Baudrillard, tuttavia l'esempio citato prima proviene ancora da *Simulacri e imposture*. Qui l'autore offre il caso del trasporto e del restauro della mummia di Ramsete II: questa era stata custodita dal proprio ordine simbolico, quello egizio, senza subire alterazioni di alcun tipo, mentre in nemmeno un secolo di custodia presso l'ordine tecnico-scientifico occidentale stava per deteriorarsi. Il panico di tutta la comunità scientifica non tardò di un attimo e subito la mummia nel 1976 venne trasferita a Parigi per poter essere "curata", dando, tra l'altro, luogo al comico caso del passaporto del faraone, necessario al suo ingresso in Francia, che riportava come professione quella di "re deceduto". Baudrillard nota come ai contemporanei non interessasse niente di Ramsete II, che infatti venne sterminato, dopo essere stato riesumato come passato, quindi museificato. Tuttavia allo stesso tempo la sua mummia, quindi l'oggetto museificabile, diventò di primaria importanza per garantire alla nostra società che tutta l'accumulazione di cui siamo contemporaneamente padri e figli avesse un senso: «tutta la nostra cultura lineare e accumulativa sprofonda se non possiamo immagazzinare il passato in piena luce» (Baudrillard 1981: 56). A questo bisogno di senso, di cui abbiamo già parlato in altri termini, si aggiunge un desiderio – e qui si potrebbe filosofeggiare sulla differenza tra desiderio e bisogno – di originalità. Questa, intesa come nostalgia delle origini, si manifesta nel feticismo che la nostra civiltà prova verso l'antichità e quindi anche verso i suoi oggetti. Gli oggetti antichi ed esotici, infatti, "non servendo a niente, servono profondamente a qualcosa" (Baudrillard 2004: 97), e questo "qualcosa" è proprio il fine del nostro discorso. L'oggetto antico ha come unica funzione quella di significare il tempo, dal momento che esiste nel presente solo in quanto è già stato nel passato, proprio come nel caso della mummia di Ramsete II. Inoltre, tramite la sua autenticità dovuta al fatto di essere fondato esclusivamente su se stesso, l'oggetto antico ci fornisce un *alibi*, un modo per essere altrove, per allontanarci, apparentemente, dal grande compromesso che la modernità ha fatto con la realtà, privandoci del mistero, dell'anima, monopolizzando l'inconscio. Proprio l'anacronismo insito nell'oggetto antico, cioè il suo essere fuori dal tempo, e la sua autenticità rimandano la società a una sua presunta origine, a quella che Baudrillard chiama la «prenatalità» (Baudrillard 2004: 98-103). «Nel "sottosviluppato" la potenza viene feticizzata nell'oggetto tecnico, nel "civilizzato" la nascita e l'autenticità di feticizzano nell'oggetto mitologico» (Baudrillard 2004: 107). Questa tensione originaria, prenatale, serve da grande generatore di sicurezza per la società che musealizza. Questa tenta di superare la discontinuità del mondo tramite un discorso sugli oggetti, i quali, però, non sono all'altezza di questo compito: l'effetto che si ottiene è quello di una discontinuità oggettiva aperta trasformata in una discontinuità oggettiva chiusa. Infatti ogni discorso sugli oggetti si rivela, nel profondo, esclusivamente autoreferenziale: «in realtà si colleziona sempre il proprio io» (Baudrillard 2004: 118). La chiusura e l'autoreferenzialità del "sistema degli oggetti" permette a Baudrillard di paragonare il collezionista al sognatore e a me di estendere il ragionamento concependo come collezionista la società intera, della quale la pratica museale si fa emanazione. Il possesso di oggetti, quindi, viene visto come una dimensione immaginaria essenziale che permette di superare l'impasse derivante dalla consapevolezza dell'irreversibilità del tempo, quindi dell'inevitabile avvicinarsi della morte, simbolo dell'irrazionale e del mistero per eccellenza. La collezione è la consolazione assoluta sull'angoscia riguardante il tempo e la morte, dal momento che permette una modalità di vita regressiva, proiettata al passato. Il collezionista è un morto che sopravvive a se stesso (Baudrillard 2004: 126). Proprio come i sogni assicurano la continuità del sonno, il collezionismo impedisce alla società spettacolare di riconoscere la fine del reale celato dietro il dominio delle immagini, intese come il *medium* dell'oggettività pura (Baudrillard 2003: 6), e quindi di implodere su se stessa.

Tuttavia questi processi, che portano inevitabilmente il passato a essere fagocitato dalla logica del consumo, possono essere visti anche sotto una luce positiva, o quanto meno ottimistica. Infatti l'oggetto antico possiede anche la capacità di essere sempre eccentrico, cioè testimone della resistenza che la dimensione temporale oppone alla sistematizzazione di cui è già stata vittima quella spaziale. Proprio la sua capacità di rimandare a una dimensione prenatale può essere utilizzata contro il sistema stesso: rappresenta, in un certo senso, il segno di un mondo prespettacolare, e quindi la possibilità di un'alternativa. Tuttavia questa sua potenzialità esplosiva - mentre, ricordiamo, lo Spettacolo offre solo esiti implorivi - viene castrata sul nascere dal sistema che lo circonda, cioè il museo. Per riflettere su questo aspetto è interessante il volume *Architettura e nulla*, che riporta due discussioni avvenute tra il 1997 e il 1998 tra Jean Baudrillard e l'architetto Jean Nouvel, ideatore, tra l'altro, del largamente criticato museo parigino di Quai Branly. Qui il filosofo attacca Nouvel e la sua architettura in quanto questa, tramite un processo di estetizzazione generalizzata, fa venir meno il valore unico di ogni singolarità, come può essere quella degli oggetti; quella che Baudrillard chiama «culturizzazione totale» (Baudrillard 2003: 25). La «morte concretamente materializzata» si può esprimere solo all'interno dell'ordine culturale e scientifico, lo stesso ordine che ha messo in pericolo l'esistenza della mummia di Ramses II. Quest'ordine trova nel museo il suo grande sostegno materiale, architettonico, urbano: tramite la realizzazione di dimensioni e spazi virtuali, iperreali, che rendono la massa alienata per mezzo dell'ipersollecitazione dei suoi sensi, il museo realizza pienamente la modernità intesa come dimensione temporale continua, dove passato, presente e futuro si equivalgono e dove il determinismo della funzione prevale su tutto il resto (Baudrillard 2003: 14-20). Come appendice di questa breve riflessione su quello che viene definito l'iper museo - interessante notare come il prefisso «-iper» ritorni da ambo le parti - è giusto riportare la riflessione che il filosofo ne *Il sistema degli oggetti* porta sul materiale che più di tutti incarna questo modello architettonico e culturale, il vetro. Questo incarna il grado zero della materia, risultando inodore, imperituro e indistruttibile; inoltre, ed è questo il suo aspetto principale, non nasconde, ma fa della trasparenza la sua principale attrattiva. Tuttavia si tratta di una trasparenza alienante, dal momento che tutto ciò che si trova dietro un muro di vetro, che sia una vetrina o una parete di un edificio, può solamente essere guardato e mai toccato. La comunicazione di cui si fa portatore rappresenta in realtà una profonda cesura tra l'interno e l'esterno, con un grande vantaggio per il primo: non si tratta, infatti, di un'apertura dell'interno verso l'esterno, ma un'assimilazione dell'esterno come Spettacolo per l'interno. Noi stiamo godendo appieno dell'edificio vitreo quando siamo al suo interno e osserviamo il mondo che rimane fuori, non quando lo guardiamo dall'esterno. Infine la separazione dell'individuo dalla dimensione della vita, della realtà, della corporalità, che potremmo considerare il filo rosso di tutta questa riflessione, viene riprodotta anche tramite le considerazioni morali che accompagnano il vetro, come quelle di oggettività, purezza e igienicità, cioè del rifiuto completo della massa corporea.

Conclusioni

Riassumere in modo lineare i punti di arrivo di questo ragionamento non risulta affatto semplice, proprio a causa della costante rifrazione della quale le varie riflessioni presentate sono contemporaneamente mittente e destinatario. Tuttavia possiamo provare a evidenziare alcuni fili rossi. Innanzitutto è emersa una visione della scienza e della tecnica moderne come braccio armato della società spettacolare che tenta in ogni sua manifestazione di ricondurre il disordine proprio della vita a un sistema preciso, ordinato e soprattutto visibile. Collegandoci all'aspetto della visibilità abbiamo osservato come il museo, inteso nella sua dimensione scientifico-accademica, in quella spettacolare e in quella architettonica, si renda colpevole di perpetrare e perpetuare un modello e una visione del mondo figlia del consumo e del suo bisogno di ordine. Infine, continuando a seguire questo movimento a ritroso rispetto all'ordine di scrittura, abbiamo visto come il museo, prima di essere un'istituzione culturale, sia un luogo in cui il consumo e lo Spettacolo possono esprimersi appieno, proprio in virtù delle sue pretese scientifiche, basate sull'accumulazione di «vissuto» e sulla sua esposizione visiva a una massa mai pienamente consapevole delle dinamiche di potere e dominio insite nella collezione, nella sua esposizione e nel *medium* che viene utilizzato.

Riferimenti bibliografici

Baudrillard, Jean. 2003. *Architettura e nulla. Oggetti singolari*. Milano: Electa.

Baudrillard, Jean. 2003. *È l'oggetto che vi pensa*. Tesserete: Pagine d'arte.

Baudrillard, Jean. 2004. *Il sistema degli oggetti*. Milano: Bompiani.

Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacri e impostura*. Bologna: Cappelli.

Debord, Guy. 2021. *La società dello spettacolo*. Milano: Baldini Castoldi.

Pasolini, Pier Paolo. 2015. *Scritti corsari*. Milano: Garzanti.

Sitografia

<https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo/> consultato il 23-03-2024