





# Rappresentazione e prassi dello spazio pubblico.

I dispositivi artistici nel contesto sociale e politico.

## Indice

**Introduzione** p. 5

### Capitolo I

#### **Posizioni teorico-critiche sull'arte pubblica**

##### **I.I *What Genre of Public Art***

###### **Il dibattito sulle arti pubbliche nel contesto statunitense**

|                                                                     |       |
|---------------------------------------------------------------------|-------|
| I.I.I Dall'estetizzazione dello spazio all'interesse pubblico ..... | p. 15 |
| I.I.II Suzanne Lacy e il New Genre Public Art .....                 | p. 20 |
| I.I.III Rosalyn Deutsche e le Spatial Politics .....                | p. 25 |
| I.I.IV The Institute for Infinitely Small Things .....              | p. 29 |

##### **I.II *Relational Antagonisms***

###### **Forme e critiche dell'Estetica Relazionale**

|                                                            |       |
|------------------------------------------------------------|-------|
| I.II.I La posizione di Nicolas Bourriaud .....             | p. 35 |
| I.II.II Verso una teoria della Forma .....                 | p. 40 |
| I.II.III Gli artisti relazionali .....                     | p. 45 |
| I.II.IV Reazioni e critiche all'Estetica Relazionale ..... | p. 51 |

##### **I.III *La svolta artistica verso il sociale***

###### **Claire Bishop e le pratiche partecipative**

|                                                                |       |
|----------------------------------------------------------------|-------|
| I.III.I Theoretical Frameworks per le arti partecipative ..... | p. 59 |
| I.III.II Il <i>Social Turn</i> nelle arti contemporanee .....  | p. 65 |
| I.III.III Sulla spettatorialità nelle arti partecipative ..... | p. 70 |

### Capitolo II

#### **Pratiche artistiche contemporanee nello spazio pubblico**

##### **II.I *Paesaggi attivi***

###### **Il camminare come pratica estetica**

|                                                            |        |
|------------------------------------------------------------|--------|
| II.I.I L'eredità dell'Internazionale Situazionista.....    | p. 77  |
| II.I.II Il collettivo Stalker e i Territori Attuali .....  | p. 89  |
| II.I.III Walkscapes. Attraversamenti nel paesaggio .....   | p. 96  |
| II.I.IV Locative Praxis. tra luoghi e spazi digitali ..... | p. 102 |

## **II.II *Estetiche della comunicazione***

### **Pratiche artistiche dialogiche e discorsive**

- II.II.I Arte e comunicazione negli spazi dell'affissione pubblicitaria ..... p. 109
- II.II.II Scrittura, discorso e spazio pubblico in due progetti dell'Istituto Svizzero di Roma ..... p. 116
- II.II.III Grant Kester e la Dialogical Art ..... p. 124
- II.II.IV Pratiche di affermazione sovversiva del discorso ..... p. 127

## **II.III *Play as a method***

### **Il gioco come pratica artistica**

- II.III.I La riflessione teorica sul gioco..... p. 135
- II.III.II Gioco come fenomeno culturale ..... p. 142
- II.III.III La pratica del gioco nell'arte e nello spazio pubblico ..... p. 148
- II.III.IV Esperienze ludiche sulla Rete ..... p. 155

## Capitolo III

### **Due casi studio tra arti partecipative e studi culturali**

#### **III.I *Hans Haacke***

##### **Istituzione artistica e contesto politico come materiale**

- III.I.I Hans Haacke e il contesto della Institutional Critique ..... p. 161
- III.I.IV Il lavoro dei Visitor's profile ..... p. 167
- III.I.V Dai sondaggi di Haacke al progetto "Posaggio" ..... p. 172

#### **III.II *Progetto Ulissi***

##### **Ricerche e pratiche artistiche sugli immaginari mafiosi nelle culture contemporanee**

- III.II.I Indagare la cultura mafiosa attraverso le arti partecipative ..... p. 175
- III.II.II Campi di formazione, ricerca e pratica artistica nei beni confiscati alla mafia ..... p. 178

**Bibliografia** p. 189

**Sitografia** p. 195

## Introduzione

Il processo che ha messo in discussione categorie formali tradizionali e generi artistici, che riguarda la smaterializzazione dell'opera, è uno fra i temi centrali intorno al quale si accentrano gli sviluppi dell'arte concettuale alla fine degli anni Sessanta. A partire da quel decennio, si è assistito a una diffusione di quelle pratiche artistiche basate sulla partecipazione e la collaborazione, quelle pratiche che si svolgono fuori dallo studio dell'artista, nello spazio pubblico, che attualmente vengono indicate con una molteplice varietà di termini: arte pubblica, arte relazionale, arte impegnata socialmente, arte incentrata sulla comunità, arte dialogica, arte litorale, arte partecipativa, arte collaborativa o arte contestuale.<sup>1</sup> L'elemento caratteristico dell'interesse artistico per il sociale è stato un desiderio condiviso di rovesciare il rapporto tradizionale tra l'opera d'arte, l'artista e il pubblico. Il loro ruolo muta radicalmente: l'*artista* viene visto meno come produttore singolo di oggetti specifici e più come produttore di situazioni, di occasioni di scambio; l'*opera d'arte* da prodotto finito, trasportabile, commerciabile è ripensata come progetto in corso; infine il *pubblico*, precedentemente concepito come spettatore o osservatore, ora assume un ruolo attivo, diventa partecipante. Piuttosto che cercare di portare l'arte a un pubblico più vasto, ciò che spinge l'artista a lasciare il museo e a spostarsi nei luoghi pubblici, quelli del vissuto quotidiano, è l'interesse a investigare le forme della socialità e della sfera delle interazioni, servendosene non per la creazione di un oggetto da esibire, ma per la produzione di un progetto in comune. L'artista che opera nell'ambito dei rapporti interpersonali e delle dinamiche comunicative in uno spazio che è pubblico, avvia una pratica in grado di stimolare confronti dialogici, innescare esperienze comunitarie, interessandosi di questioni che sono sociali, politiche, economiche e culturali.

Oggetto di questa tesi sono le pratiche esperienziali, non oggettuali, che occupano lo spazio pubblico, i luoghi quotidiani della vita e della comunicazione contemporanea, per sperimentare processi estetici differenti con la partecipazione attiva delle comunità che abitano quei diversi territori.

Il tema della partecipazione nell'arte diventa indissolubilmente legato a quello della politica. Le pratiche artistiche partecipative si pongono spesso obiettivi di carattere sociale e comunicativo ma anche politico, volti all'attivazione di un punto di vista e di una risposta critica da parte delle persone che prendono parte al lavoro. Questi lavori, a volte, possono

---

<sup>1</sup> Si veda C. Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012), trad. it. *Inferni Artificiali*.

assumere la forma di un'installazione, un intervento scultoreo nello spazio pubblico, altre volte consistono meramente su delle *performances*, sul processo messo in atto, una forma immateriale che spesso si risolve in una sola documentazione dell'azione. Come afferma Paolo Virno nella sua riflessione sul *virtuosismo* «l'attività dei virtuosi è un'attività che trova il proprio compimento (ovvero il proprio fine) in se stessa, senza oggettivarsi in un'opera durevole, senza depositarsi in un prodotto finito, ossia in un oggetto che sopravviva all'esecuzione. È un'attività che esige la presenza altrui, che esiste solo al cospetto di un pubblico. La performance ha senso solo se vista e ascoltata. Il virtuoso ha bisogno della presenza di un pubblico, proprio perché non produce un'opera, il virtuoso deve far conto su testimoni».<sup>2</sup> Per virtuosismo, Virno intende le capacità peculiari di un'artista esecutore.<sup>3</sup> Le arti che non realizzano alcuna opera materiale hanno grande affinità con la politica, poiché entrambe necessitano di un pubblico al quale mostrare il proprio virtuosismo, la loro esecuzione dipende dalla presenza altrui, entrambe hanno bisogno di uno spazio a struttura pubblica. Il virtuosismo è, dunque, un'attività che si differenzia dal lavoro che produce un oggetto, un'opera separabile dall'agire: si ha prassi quando l'agire ha il proprio fine in se stesso.

In questo studio vengono privilegiate le prassi che tentano di riportare l'esperienza estetica nello spazio pubblico e nel vissuto, in modo che la prassi diventi estetica e l'arte una pratica, e non si possa più stabilire un'utilizzazione dell'arte giacché le due sfere, arte e vita, non sono più separate.

Il legame inscindibile tra produzione estetica ed esperienza quotidiana sta al centro del testo *Art as Experience* di John Dewey. Per Dewey sono le condizioni della vita quotidiana a determinare sia la natura dell'esperienza, sia la natura dell'arte in quanto esperienza estetica. Di per sé l'esperienza, secondo Dewey, «accade continuamente, poiché l'interazione tra la creatura vivente e le condizioni ambientali è implicata nello stesso processo del vivere».<sup>4</sup> Ma l'interazione tra l'essere vivente e l'ambiente, non necessariamente può portare a compimento un'esperienza. Per far ciò entra in gioco l'elemento estetico, che Dewey

---

<sup>2</sup> P. Virno, *Grammatica della moltitudine. Per un'analisi delle forme di vita contemporanea*, DeriveApprodi, Roma 2014. p. 39.

<sup>3</sup> Virno a sua volta fa riferimento al concetto di virtuosismo negli scritti di Aristotele, che distingueva il lavoro dall'azione politica utilizzando, appunto, la nozione di virtuosismo, ripreso poi da Hannah Arendt, che, sostenendo che ogni virtuosismo è intrinsecamente politico, paragona gli artisti esecutori, i virtuosi, a coloro che sono impegnati nell'azione politica.

<sup>4</sup> J. Dewey, *Art as Experience* (1934), trad. it. *Arte come esperienza*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 2007. p. 68.

considera come «lo sviluppo chiarificato e intensificato di tratti che appartengono a ogni esperienza normalmente compiuta».<sup>5</sup>

Nonostante l'estetico adempia questo compito, non tutte le forme di esperienza quotidiana possono essere, indistintamente, considerate esperienze dal significato e valore estetico.<sup>6</sup> È nell'arte, nel suo livello artistico, che l'esperienza estetica dovrebbe trovare la sua occasione esemplare. «Nella lingua inglese non c'è una parola che comprenda senza ambiguità ciò che è designato dalle due parole "artistico" ed "estetico". Dal momento che "artistico" si riferisce anzitutto all'atto della produzione ed "estetico" a quello della percezione e della fruizione, è un peccato che manchi un termine per designare i due processi presi insieme».<sup>7</sup> Dewey riconduce l'artistico alla dimensione fattiva dell'esperienza, mentre l'estetico al suo aspetto fruitivo. L'artistico e l'estetico non possono essere separati, poiché, se così fosse, l'esperienza estetica si limiterebbe essenzialmente a essere il prodotto di un processo meccanico. Quello che Dewey critica è la concezione di un'arte disgiunta dalla vita quotidiana, collocata in un regno separato dell'esperienza, una concezione che ne impedirebbe la piena comprensione. «Le opere d'arte che non sono separate dalla vita comune, che sono ampiamente fruitive da una comunità, sono segni di una vita collettiva unitaria».<sup>8</sup> Sostiene, invece, la necessità di ristabilire quella continuità tra la dimensione estetica e l'esperienza ordinaria, recuperando quell'elemento estetico che l'esperienza estetico-artistica sviluppa e accentua. «L'esperienza estetica è esperienza pura. Essa è infatti esperienza liberata dalle forme che ostacolano e confondono il suo sviluppo in quanto esperienza».<sup>9</sup> Dewey pone l'accento sul processo artistico, considerandolo come il punto di arrivo di un'esperienza completa, vera. Come afferma Perniola «Solo a partire dal momento in cui l'esperienza si è concretizzata in un'opera, essa diventa trasmissibile, comunicabile e socialmente rilevante».<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 70.

<sup>6</sup> Marco Senaldi considera *Art as Experience* di Dewey come un'anticipazione filosofica di temi ripresi dall'arte contemporanea più attuale. Secondo Senaldi «il lascito di Dewey non si chiude dunque nell'ovvio richiamo ad una "naturalizzazione" del fatto artistico, ma in un ambiguo dilemma: tramite la quotidianizzazione dell'estetica, pare aprire la porta ad un'estetizzazione della vita quotidiana di carattere però infinitamente (in senso hegeliano) diverso dalla (immaginaria) "vita della comunità organica"». M. Senaldi, *Art as Experience e l'arte contemporanea*, in L. Russo (a cura di) *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Aesthetica, Palermo 2007. p. 58.

<sup>7</sup> J. Dewey, *Art as Experience*, op. cit., p. 70.

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 81.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 267.

<sup>10</sup> M. Perniola, *Come leggere Art as experience nel quadro dell'orizzonte estetico attuale?* in L. Russo (a cura di) *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Aesthetica, Palermo 2007. p. 133.

Lo spazio pubblico, quello della città postmoderna, in questa tesi non è trattato come una realtà fissa, ma come un'entità in trasformazione, da definire continuamente, e come luogo di connessioni, dove si sperimentano quotidianamente nuovi rapporti relazionali tra le persone. Viene considerato quello spazio pubblico che si distanzia dalla nozione di *site*, uno spazio inteso nella sua specificità fisica e geografica, e si avvicina a quella di *place*, un luogo visto come risultato di un insieme di rapporti sociali e culturali. Un concetto di spazio pubblico che tiene conto della sua estensione, determinata dall'affermazione di una pluralità di spazi, ambienti e di diverse modalità di interazione, discussione e costruzione del *comune*. Le pratiche artistiche che questo lavoro prende in esame si svolgono principalmente nei luoghi urbani, negli spazi cittadini, ma non si può non tener conto che negli ultimi anni, con la diffusione di internet, viene a costituirsi un nuovo tipo di spazio pubblico in cui le forme di discussione e socializzazione si svolgono in un modo differente, uno spazio comune ma virtuale a cui accedono, a distanza, comunità non territoriali. Lo spazio pubblico di internet rappresenta un nuovo terreno fertile per la sperimentazione artistica.<sup>11</sup>

Quale che sia lo spazio pubblico assunto a terreno d'azione, ciò che caratterizza le forme di arte partecipativa è l'interesse nel lavoro con le diverse comunità, nella relazione tra gli individui che li porta ad aprirsi con gli altri. Una comunità che, come sostiene Roberto Esposito, «non può essere pensata come un corpo, una corporazione, in cui gli individui si fondano in un individuo più grande. [...] Come un legame collettivo venuto ad un certo punto a connettere individui prima separati. [...] Non è la sua proliferazione o moltiplicazione. Ma la sua esposizione a ciò che ne interrompe la chiusura e la rovescia all'esterno – una vertigine, una sincope, uno spasmo nella continuità del soggetto».<sup>12</sup> La comunità per Esposito non è un qualcosa che delimita e separa coloro che ne fanno parte da chi ne viene escluso, piuttosto è un vuoto, un “dono” nei confronti degli altri che richiama la nostra alterità. Esposito si inserisce nel dibattito filosofico sul concetto della comunità, interrogandolo a partire dall'etimologia del sostantivo *communitas*, che in sé

---

<sup>11</sup> Si veda C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti*, Franco Angeli, Milano 2012. Secondo la Guida «La rivoluzione socio-antropologica del Web 2.0 determina una serie di importanti novità e cambiamenti, tra i quali: la sovranità dell'utenza, che ridefinisce il rapporto tra produttori e consumatori; i sistemi di feedback incorporati, che facilitano l'emergere delle culture partecipative: l'adesione al *social network*, che consente di sperimentare nuove forme di condivisione di informazioni e pratiche di comunicazione; l'affermazione della “blogosfera” o di una nuova sfera pubblica, che interviene nell'agire “comunicativo” della società civile». Il suo libro sulle *Spatial Practices* è interamente dedicato all'uso che gli artisti fanno delle nuove tecnologie e dello spazio della Rete per promuovere azioni collettive, artistiche e politiche.

<sup>12</sup> R. Esposito, *Communitas. Origine e destino della comunità*, Einaudi, Torino 2006. p. XV.



esprime un'opposizione a "proprio". «A questo primo significato canonico [...] se ne aggiunge un altro meno pacifico perché trasferisce al proprio interno la maggiore complessità semantica del termine da cui proviene: *munus* (arc. *moinus*, *moenus*), composto dalla radice \**mei-* e dal suffisso *-nes*, che indica una caratterizzazione sociale».<sup>13</sup> A sua volta, il *munus* possiede tre significati: *onus* e *officium*, in cui è evidente il significato di dovere, e *donum*, da intendere sia nella sua accezione di dono sia nel senso che designa il concetto di scambio. È proprio questo processo di scambio che meglio esprime la dimensione orizzontale, processuale e collettiva che le pratiche artistiche partecipative nello spazio pubblico avviano nel dialogo con le comunità, in un'esperienza quotidiana di apertura verso l'altro.

Il presente lavoro di tesi muove da queste considerazioni. La ricerca si è proposta di approfondire conoscenze di carattere storico-artistico analizzando le produzioni artistiche più recenti, insieme ai sistemi in cui vengono elaborate, veicolate e recepite nella più ampia realtà sociale e urbana, con un approccio fortemente interdisciplinare che interseca la storia dell'arte, l'estetica e gli studi culturali in relazione a tematiche e contesti di tipo sociologico e antropologico. Come afferma la Bishop: «da una prospettiva disciplinare, qualsiasi arte che si impegna nella società e coinvolge le persone in essa richiede una lettura metodologica che è, almeno in parte sociologica. [...] un'analisi di quest'arte deve avere necessariamente a che fare con concetti che hanno sempre avuto, per tradizione, più uso nelle scienze sociali che negli studi umanistici: comunità, società, emancipazione, capacità di azione».<sup>14</sup> Considerando questa prospettiva, lo studio ha cercato di sperimentare un approccio a queste pratiche, connesso alla sociologia e all'antropologia culturale. Le pratiche artistiche partecipative, pur non essendo necessariamente legate a una creazione oggettuale e materiale, attivano una forma di rappresentazione del contesto sociale in cui operano, sono sempre atti significanti e di produzione simbolica che necessitano di un'analisi attraverso le diverse teorie della filosofia dell'arte. Questo lavoro ha tentato di pensare insieme teorie e prassi, considerando la ricerca teorica e la ricerca attraverso le pratiche a un pari livello di importanza, proponendo un approccio teorico che già contiene *in nuce* la possibilità di sviluppare azioni sul campo.

Il primo capitolo è dedicato all'esame delle posizioni teoriche assunte nel dibattito critico internazionale sulle pratiche artistiche partecipative. All'interno di una discussione

---

<sup>13</sup> Ivi, p. X.

<sup>14</sup> C. Bishop, *Inferni Artificiali*, op. cit., p. 19.

sull'arte pubblica, che ha visto la sua espressione più feconda nel contesto statunitense, l'analisi ha permesso di identificare quel tipo di pratiche che si distanziano dai grandi progetti di riqualificazione urbana, intese come strumento di un processo di estetizzazione dei luoghi, e si avvicinano a quelle forme artistiche concepite nell'interesse pubblico, che investono campi culturali, sociali e discorsivi molto più ampi, coinvolgendo le comunità tramite l'uso di metodi processuali e collaborativi. Per fare ciò, molto utili sono state le riflessioni di Rosalyn Deutsche sulle politiche spaziali che legano l'estetica alle teorie urbanistiche, la *Connective Aesthetics* di Suzy Gablik e il concetto di *New Genre Public Art* teorizzato da Suzanne Lacy, e poi ripreso da Miwon Kwon, che tende a considerare i progetti artistici inseriti in reali sistemi sociali che implicano un lavoro di lungo periodo con gruppi anche marginalizzati. Teorie che si riscontrano nei lavori della stessa Lacy, vicina ai moventi femminili degli anni Settanta, nel progetto artistico *Culture in Action* realizzato a Chicago nel 1993, o nelle esperienze più recenti del collettivo *The institute for infinitely small things*. Lo studio prosegue in un tentativo di mettere a confronto le riflessioni di due studiosi che hanno svolto un ruolo cruciale nell'elaborazione teorica di tali esperienze artistiche: l'*Estetica Relazionale* del francese Nicolas Bourriaud e il *Social Turn* nelle arti dell'inglese Claire Bishop. Per Bourriaud «l'arte è uno stato di incontro».<sup>15</sup> Nell'estetica relazionale la *forma* dell'opera d'arte prende consistenza quando mette in gioco delle interazioni umane. La forma, dunque, è il risultato di perpetue transizioni con la soggettività altrui. I lavori presentati da Bourriaud tendono a creare momenti conviviali e relazionali, occasioni di incontro, sono progetti artistici per lo più legati a un contesto museale e istituzionale. La Bishop, di contro, prende le distanze dalla teoria relazionale, occupandosi di artisti maggiormente interessati «alle gratificazioni creative della partecipazione intesa come un processo di lavoro politicizzato».<sup>16</sup> La Bishop esamina la *svolta sociale* nelle arti contemporanee, che individua in una serie di tentativi volti a ripensare l'arte collettivamente, parlando di concetti quali la spettatorialità e il ruolo autoriale, che riguardano il modo di prendere parte direttamente al processo creativo, entrando così nella sfera della produzione artistica. Sono state prese in esame sia le riflessioni di Bourriaud sia della Bishop, considerate le fonti teoriche a sostegno di entrambe le ricerche, indagati quei lavori artistici che ciascuno di loro ha considerato chiarificatori della propria teoria.

Il secondo capitolo è volto a uno studio approfondito sulle pratiche. Dopo aver chiarito la prospettiva teorica che assume l'atto partecipativo, il luogo pubblico di azione, e le

---

<sup>15</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationelle* (1998), trad. it. *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010. p. 17.

<sup>16</sup> C. Bishop, *Inferni Artificiali*, op. cit., p. 14.

comunità come elementi caratterizzanti di un'arte contemporanea volta al sociale, l'assunzione dei metodi come campo di analisi riesce a focalizzare lo scarto, il differenziale, la tensione tra le metodologie utilizzate e gli obiettivi che l'artista si è dato. Riconsiderare questa forma d'arte a partire dalle pratiche, può rispondere a interrogativi quali il modo in cui la partecipazione è attivata o il modo in cui si possa ripensare lo spazio pubblico collettivamente. In particolar modo, sono state scelte tre principali pratiche artistiche come oggetto d'analisi, considerandole, fra le altre, come quelle dotate di una maggiore rilevanza, come i tre diversi approcci che rappresentano una costante e attraversano, in modi diversi, tutte quelle esperienze artistiche che hanno incoraggiato la partecipazione in arte. La prima pratica presa in esame riguarda il camminare come pratica estetica, si concentra sul modo in cui un'artista si relaziona con lo spazio pubblico. Pratiche per le quali la costruzione di *situazioni* o il concetto di *deriva* riprese dalle teorie dell'Internazionale Situazionista costituiscono ancora oggi una metodologia di fondamentale importanza per attraversare e praticare un luogo. Sono considerate le forme di mappatura dello spazio, pratiche che vedono il camminare come forma autonoma di arte, strumento estetico di conoscenza e atto primario nella trasformazione simbolica del territorio, passando dal lavoro del collettivo Stalker, alle esperienze della Land Art inglese, fino ad arrivare alle pratiche recenti dell'Arte Locativa che, utilizzando la tecnologia mobile e gps, si inseriscono in uno spazio post-pubblico, che coniuga lo spazio vissuto e praticato fisicamente con quello virtuale di internet. La seconda pratica concerne la relazione tra arte e processi comunicativi. Nei progetti artistici oggetto di questa ricerca, l'interazione comunicativa è considerata una parte integrante del lavoro e la figura dell'artista si definisce in termini di disponibilità all'apertura e all'ascolto. Al centro di questo paragrafo vi stanno i lavori degli artisti che hanno occupato gli spazi della città dedicati all'affissione pubblicitaria, pratiche di scrittura e di discussione collettiva, operazioni che Grant Kester definisce come appartenenti a un'*Arte Dialogica*. La pratica dialogica, serve a facilitare la comunicazione fra diversi gruppi. Kester afferma che le forme di arte dialogica devono essere concepite come uno scambio discorsivo e un processo di negoziazione. Nell'arte dialogica l'intento è principalmente quello di elaborare, con la comunicazione, un sapere collettivo, che aumenta il senso di connessione e il legame tra i membri della comunità. La terza pratica, quella dagli esiti più sperimentali, è incentrata sul gioco come metodo, inteso come dispositivo di scoperta e ripensamento dello spazio pubblico, come strumento relazionale e comunitario. "Play is an inherently and deliberately ambiguous concept", come sostiene Brian Sutton-Smith. Nella sua ambiguità sta l'impossibilità di catturarne i molteplici aspetti in un'unica definizione. Il

gioco può essere associativo, liberatorio, educativo, può veicolare strutture di potere, è una forma di comunicazione raffinata che non ha mai una sola applicazione. Il concetto di gioco è stato osservato attraverso la prospettiva filosofica (Eugen Fink), psicologica (Gregory Bateson), educativa (John Dewey), sociologica (Roger Caillios), culturale (Johan Huizinga). L'analisi dei diversi approcci teorici che hanno preso in esame l'atto e il concetto di gioco, ha permesso di chiarire le relazioni che l'azione ludica può intrattenere con le pratiche artistiche contemporanee. Il gioco come pratica artistica, sovvertendo le regole che definiscono l'agire e la sostanza delle cose, è in grado di creare nuovi meccanismi di aggregazione e partecipazione.

Il terzo capitolo si concentra su due casi studio: il lavoro dell'artista tedesco Hans Haacke, ricordato quale esponente della *Institutional Critique*, e il progetto *Ulissi. ricerche e pratiche artistiche sugli immaginari mafiosi nelle culture contemporanee*, che nei suoi due anni di azione ha agito nel territorio della provincia di Palermo. Entrambi i casi studio testimoniano un lavoro di ricerca nel contesto siciliano, luogo in cui si svolge il dottorato in Studi Culturali Europei dell'Università di Palermo, e in parte in Germania, presso la Heinrich Heine Universität di Düsseldorf. L'attività portata avanti nel corso dei tre anni di dottorato mi ha consentito sia di affrontare una ricerca teorica e accademica, sia di sviluppare delle pratiche, dei progetti effettivamente realizzati, che mi hanno permesso di mettere in atto le riflessioni e le suggestioni emerse da questa ricerca. L'artista Hans Haacke, dagli anni Sessanta a oggi, ha lavorato alla produzione di opere in grado di mettere in discussione i nessi che inevitabilmente legano la produzione dell'opera e la sua esposizione al contesto politico e al tessuto socio-economico. In primo luogo, si tenta qui di chiarire l'operare dell'artista entro la cornice della *Critica Istituzionale*, una pratica che interroga, commenta e problematizza un discorso attorno le diverse istituzioni artistiche. In secondo luogo si cerca di evidenziare le opere di Haacke legate all'analisi di Pierre Bourdieu sui sistemi sociali, e alla sua concezione dell'arte come "campo" della produzione culturale. In particolar modo, sono presi in esame una serie di lavori chiamati *Visitor's Poll*, dei sondaggi proposti dall'artista ai visitatori delle sue mostre, questionari che alternano domande legate alla vita privata dello spettatore a domande che chiamano in causa le sue personali opinioni, un'opera costruita proprio sulla loro partecipazione. I *Visitor's Poll* di Haacke sono un modo in cui è possibile studiare l'opinione pubblica, ma rimangono fruibili solo all'interno dello spazio del museo o della galleria. Lo studio di questi processi mi ha portato a immaginare una simile operazione nello spazio pubblico, dove il questionario fosse affisso nei muri della città e le domande formulate in base alle caratteristiche e ai

bisogni di quella specifica comunità. Infine, dunque, saranno trattati gli esiti del progetto dal titolo *Posaggio*, realizzato a Cinisi con la collaborazione di un'associazione locale attiva nel territorio. Il secondo caso studio riguarda il progetto *Ulissi*, avviato nel 2016 da me, Giulia Crisci (storica dell'arte) e Giulia Grechi (antropologa culturale). Una delle caratteristiche fondamentali nel lavoro che numerosi artisti contemporanei hanno avviato nello spazio pubblico è l'aver affrontato temi attuali e di rilevante importanza culturale, attraverso una pratica analoga a quella dell'attività politica e sociale. Numerosi artisti, con diversi background e da diverse prospettive, si sono occupati di temi peculiari dell'epoca contemporanea quali i diritti per minoranze sociali, l'elaborazione della memoria collettiva, la definizione delle identità culturali, l'impatto delle nuove tecnologie, e altri temi spesso oggetto di ricerca nell'ambito degli studi culturali internazionali. Difficilmente gli artisti hanno sviluppato pratiche per lavorare sul fenomeno mafioso a livello culturale. In un ambito di ricerca sulle arti pubbliche, che mette in relazione le pratiche artistiche con il contesto socio-politico e culturale, si pone presto l'interrogativo sulle modalità in cui le arti contemporanee e partecipative possano decostruire e sovvertire i linguaggi e gli immaginari stereotipici sulle mafie, promuovendo azioni di contrasto alla cultura mafiosa, partecipando alla risignificazione di luoghi, memorie e identità. Il progetto *Ulissi* ha avviato tale sperimentazione, indagando le relazioni che le comunità hanno con le *memorie difficili* legate ad azioni mafiose, attraverso una pratica partecipativa prodotta da una processualità condivisa, aperta e interdisciplinare. Le azioni sviluppate dal progetto sono trattate in questo ultimo capitolo. Nell'arco dei due anni sono stati realizzati dei workshop e due campi di residenza artistica nel bene confiscato alla mafia "Fiori di Campo" a Cinisi. Durante le residenze è stata avviata una ricerca sul territorio: camminando nei luoghi, perdendosi in essi e così riscoprendoli; incontrando le persone, ponendo questioni, costruendo un dialogo e dando forma a ciò che emergeva dalle riflessioni collettive; giocando, a volte con l'ironia, altre con gli ostacoli e le difficoltà; utilizzando, dunque, quelle pratiche artistiche che sono state centrali in questo progetto di ricerca. La relazione tra pratiche artistiche nello spazio pubblico e le culture mafiose, si muove ancora in un campo poco esplorato. Con il progetto *Ulissi* si conclude un progetto di ricerca e pratiche, attuato in questi tre anni di dottorato, ma allo stesso tempo si apre a una nuova prospettiva, fatta di produzioni artistico-culturali, esperienze e teorie ancora tutte da scrivere.

## **Capitolo I**

### **Posizioni teorico-critiche sull'arte pubblica**

## **I.I *What Genre of Public Art***

### **Il dibattito sulle arti pubbliche nel contesto statunitense**

#### **I.I.I Dall'estetizzazione dello spazio all'interesse pubblico**

Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta si assiste a un notevole aumento di interventi artistici commissionati da enti pubblici, nati per essere collocati negli spazi pubblici cittadini. Questi interventi furono definiti operazioni di *public art*, proprio per via di questa forma di committenza pubblica volta alla valorizzazione del territorio, l'estetizzazione delle città, la promozione e la diffusione delle arti. Con l'espressione *public art* oggi ci si riferisce a pratiche artistiche e a un campo di ricerca che hanno fatto dello spazio pubblico il luogo privilegiato d'intervento. Solitamente con questo termine è indicata una specifica modalità di presentazione e fruizione dell'arte che entra nel tessuto e nella struttura urbana della città. Portare l'arte sul territorio pubblico rappresenta l'occasione di far uscire l'esperienza artistica dai luoghi a essa deputati, di porla a stretto contatto con un pubblico ampio e allo stesso tempo di caratterizzare o rivalutare l'ambiente cittadino. Con la *public art* l'arte entra nello spazio pubblico come un'installazione, ne costituisce un'interpretazione, o una contestazione, ad ogni modo contrassegna questo spazio. L'opera si confronta con l'apparato della comunicazione urbana e territoriale, interferisce con il sistema dell'informazione grafica introducendovi correttivi sia visivi sia testuali. Assumendo il sistema della comunicazione urbana come sua referenzialità, anziché opporvisi, la *public art* tende a mettere in luce «le possibilità di un uso alternativo di questo stesso apparato,

lavora all'interno di un processo spingendolo in avanti, forza il sistema comunicativo della metropoli contemporanea alla ricerca di momenti emancipativi»<sup>17</sup>.

È principalmente negli Stati Uniti<sup>18</sup>, in quegli anni, che si sviluppa una feconda attenzione per l'importanza pubblica delle pratiche artistiche nella città e ciò da origine a una ricca produzione artistica e a un importante dibattito teorico. Negli anni Settanta le pratiche di *public art* si identificano con l'utilizzo dell'arte pubblica come motore d'intrattenimento e attrazione economica in grandi progetti di riqualificazione urbana. Soprattutto negli Stati Uniti le amministrazioni locali e statali favorirono lo sviluppo di progetti di *public art*, incoraggiando gli artisti a collaborare con architetti nella produzione di nuove installazioni o nella riqualificazione di spazi pubblici come piazze, viali o parchi di quartiere, sostenendo un incremento della produzione di sculture e installazioni. In quel periodo emergeva la necessità di integrare l'arte nell'ambiente urbano in modo da rendere l'opera più accessibile, un'opera d'arte nello spazio pubblico che poteva inoltre favorire la crescita degli investimenti immobiliari e i progetti di riqualificazione urbana in tutto il paese<sup>19</sup>. Nel corso di pochi anni comincia a farsi spazio l'idea, come afferma Mary Jane Jacob, che «l'arte pubblica ha le sue radici nelle idee e nel carattere di un luogo. Non è un punto di vista individuale e personale, rispecchia, invece, la sensibilità di gruppi sociali e possiede una risonanza culturale più vasta. È un'arte che ricava i suoi temi dalla vita culturale, economica, sociale e politica della città e si inserisce nella vita urbana»<sup>20</sup>. Negli anni Ottanta le operazioni di *public art* iniziano a identificarsi con il ruolo militante dell'artista sul territorio conflittuale delle trasformazioni sociali nello spazio pubblico e diviene di fondamentale importanza, in questi interventi, la partecipazione delle persone.

---

<sup>17</sup> R. Pinto, M. Senaldi, (a cura di), *La città degli interventi*, Comune di Milano, Milano 1997. p. 13.

<sup>18</sup> Il dibattito critico statunitense dalla fine degli anni Settanta del Novecento ha dovuto fare i conti con la necessità di ripensare i metodi di analisi dell'arte, prima reagendo alle regole rigide che il metodo formalista aveva dettato fin dagli anni Quaranta e, poi, attrezzandosi progressivamente all'analisi delle nuove pratiche dell'arte ibridando strumenti presi in prestito da differenti discipline. La fuoriuscita dai confini disciplinari dell'istituzione da parte di critici e artisti che hanno condiviso una stagione, forse ormai tramontata, di continua problematizzazione dei ruoli, degli strumenti, delle metodologie e delle finalità dell'azione critica, ha decretato la polverizzazione dell'impianto formalista adottato come riferimento principale dagli storici dell'arte negli Stati Uniti fino alla fine degli anni '70.

<sup>19</sup> Negli anni Sessanta gli Stati Uniti avevano iniziato a introdurre la legge "percent for art", creando un compromesso legislativo che aiutasse e spingesse l'arte a uscire dai soliti contesti e donarsi al pubblico. Gli Stati Uniti svilupparono sempre più programmi nati per agevolare il finanziamento all'arte pubblica, l'organizzazione di eventi o manifestazioni artistiche e la loro diffusione sul territorio. Come ad esempio il *National Endowment for the Arts* (NEA) che regolamentava la donazione dell'1,5 % dei costi stabiliti per la costruzione di nuovi edifici, all'arte. Fu proprio il NEA che realizzò nel 1967 la prima opera d'arte pubblica collocando la scultura di Alexander Calder, *La Grande Vitesse*, a Grand Rapids, una città industriale del Michigan.

<sup>20</sup> M. J. Jacob, *Il "Pubblico" nell'Arte Pubblica*, in R. Pinto, M. Senaldi, (a cura di), *La città degli interventi*, Comune di Milano, Milano, 1997. p. 48.



Artisti e collettivi iniziano ad appropriarsi degli spazi pubblici per interventi artistici, a dialogare con il pubblico. Creano spazi che diventano luoghi di incontro per le persone, dove poter discutere insieme. Utilizzano gli spazi riservati alla pubblicità con l'intento di intervenire sulla comunicazione, in modo da trasformare gli slogan commerciali in discorso collettivo e condiviso.<sup>21</sup> Si sviluppa un discorso complesso su quello che la storica dell'arte Rosalyn Deutsche chiama "urban-aesthetic", un contesto interdisciplinare che unisce «ideas about art architecture, and urban design, on the one hand, with theories of the city, social space, and public space, on the other.»<sup>22</sup> Tra la fine degli Ottanta e i Novanta emerge sempre più un progressivo avvicinamento ai temi della politica e della società, in termini di reazione alla politica di consenso praticata su grande scala nei programmi di riqualificazione urbana e in quanto scelta di stare dalla parte delle minoranze, in rappresentanza e a difesa di una società pluralista.

Un contributo fondamentale nel dibattito sulle arti pubbliche e le identità urbane nel contesto statunitense è dato dal critico Miwon Kwon e dal suo testo *One place after an other*. Questo libro analizza criticamente la pratica del *site-specific*<sup>23</sup>, non concepito esclusivamente come pratica artistica ma inteso come un elemento peculiare del rapporto tra arte e politica dello spazio pubblico. Dopo un'attenta ricerca sulle teorie urbane, le critiche post-moderniste in architettura e in arte e il dibattito sulle identità politiche e la sfera pubblica, il testo della Kwon cerca di riformulare la pratica del *site-specific* come una mediazione culturale dei processi sociali, economici e politici che organizzano la vita e lo spazio urbano.

---

<sup>21</sup> Un esempio pregnante di questo tipo di attività artistica sviluppatasi negli anni Ottanta è il lavoro del collettivo artistico Group Material. Nel 1980 Group Material prende in affitto un negozio alla 13th Street di New York, con l'intento di sviluppare uno spazio alternativo al classico sistema espositivo, e sviluppare un collegamento diretto con i residenti del quartiere. Appare subito chiaro al collettivo che l'attivismo artistico richiedeva un superamento di questa condizione vincolata a uno spazio che è ancora espositivo, per questo dopo qualche anno l'impostazione di Group Material cambia radicalmente: L'arte può avere il contenuto più politico e la forma più giusta ma se la cosa resta soltanto appesa su un muro diventa muta. L'obiettivo di Group Material sarà quello di fornire e promuovere un'estetica del vissuto di un'estesa "non-arte" pubblica. In quest'ottica il gruppo realizza nel 1982 *Da zi Baos* o *The Democracy Wall*, che fa esplicito riferimento alla tecnica di scrittura pubblica, tramite manifesti scritti a mano, affissi pubblicamente durante la rivoluzione cinese all'epoca di Mao Tze Tung. L'esperienza si compie a Union Square: i membri del gruppo intervistano singoli cittadini e gruppi attivi socialmente sul territorio rispetto a tematiche legate al quartiere e alla politica più generale.

<sup>22</sup> R. Deutsche, *Evictions. Art and spatial politics*, MIT Press, Cambridge 1996. Introduction XI.

<sup>23</sup> La specificità dell'oggetto al luogo, *site-specificity*, è il concetto necessario per comprendere, in particolare, quel fenomeno dell'arte pubblica che contribuisce a consumare le logiche autoritarie ed autonome del monumento tradizionale. Il termine *site-specific* si diffonde per identificare quelle operazioni, nell'arte pubblica, che prevedono la produzione di oggetti o interventi pensati per essere inserirsi in un preciso luogo.

Inizialmente analizza tre paradigmi fondamentali del *site-specific*: fenomenologico o esperienziale; sociale/istituzionale; discorsivo. L'arte in *site-specific* è stata inizialmente interessata alla fenomenologia del luogo, volta alla comprensione di un insieme di attributi fisici di un particolare spazio, come le dimensioni, le caratteristiche topografiche, le condizioni di illuminazione esistenti, le dimensioni delle pareti e così via. In seguito il *site-specific* viene riconfigurato come un network di spazi interconnessi quali lo studio dell'artista, il museo o la galleria, che insieme formano una rete utile a sostenere il sistema ideologico dell'arte. Infine la pratica *site-specific* può essere applicata a campi culturali, sociali e discorsivi molto più ampi «the site can now be as various as a billboard, an artistic genre, a disenfranchised community, an institutional framework, a magazine page, a social cause, or a political debate. It can be literal, like a street corner, or virtual, like a theoretical concept.»<sup>24</sup>

In seguito la Kwon riflette sui modi in cui tali nuove pratiche *site-specific* accolgano o gestiscano le difficoltà relative alla costruzione delle identità urbane, esamina alcuni aspetti chiave relativi alla trasformazione del sito da un spazio fisso, immobile, a un modello nomadico, e analizza le ripercussioni che questo cambiamento comporta per gli artisti, per la produzione dell'opera e per le istituzioni artistiche di oggi. Ma l'aspetto fondamentale della ricerca di Miwon Kwon sulla pratica del *site-specific* è l'analisi secondo cui la rilevanza pubblica di un'opera nello spazio pubblico, e le sue ambizioni sociopolitiche, siano mutate negli ultimi decenni. All'interno del testo la Kwon spiega perfettamente com'è possibile individuare tre fasi progressive del concetto di arte pubblica, che spiegano il cambiamento della nozione di spazio, da luogo fisico a contesto sociale, e il passaggio graduale dall'ammirazione di un pubblico di spettatori al coinvolgimento di una determinata comunità. La prima fase è quella *dell'arte negli spazi pubblici*, che vede apparire delle grandi sculture, commissionate ad artisti di rilievo internazionale, per un abbellimento delle città. Questi lavori, che dovrebbero essere *site-specific*, in realtà mostrano un'enfatica indifferenza rispetto al luogo. In questa fase, secondo Kwon, l'arte pubblica è usata solamente come uno strumento del processo di estetizzazione dello spazio pubblico, perché prevede l'installazione di un'opera che non è capace di stabilire una relazione con il contesto fisico e sociale in cui si colloca. La seconda fase è quella di *un'arte pubblica che si identifica con lo spazio pubblico*, che pone l'accento sull'accessibilità dell'opera, intesa nel senso fisico, e sulla sua funzionalità. In questo caso le installazioni sono talmente integrate nello spazio da diventare indistinguibili rispetto a esso. L'ideologia dell'utilità funzionale, elemento

---

<sup>24</sup> M. Kwon, *One place after another: Site-specific art and locational identity*, MIT press, 2004. p. 3.

fondante nella filosofia modernista dell'architettura e del design urbano, viene qui a sovrastare l'idea di bellezza formalista tradizionalmente associata all'arte. Questa fase corrisponde al desiderio, in quegli anni, di avere un'arte pubblica utile. Infine la terza fase è quella che prevede *un'arte nello spazio pubblico concepita nell'interesse pubblico*, che focalizza temi sociali e politici, coinvolgendo le comunità tramite l'uso di metodi processuali e collaborativi. «In this case, the site is not simply a geographical location or architectural setting but a network of social relations, a community, and the artist and his sponsors envision the art work as an integral extension of the community rather than an intrusive contribution from elsewhere.»<sup>25</sup>

La Kwon riprende il concetto di *New Genre Public Art* teorizzato da Suzanne Lacy, centrato sulle nuove modalità di produzione artistica nello spazio urbano, non più in relazione a un 'luogo', inteso come specificità fisica e geografica, ma come risultato di un insieme di relazioni sociali, culturali ed economiche, al di fuori dei contesti convenzionali della rappresentazione tradizionale. La posizione di Miwon Kwon suggerisce che non si può più parlare di spazio pubblico ma di sfera pubblica, nella quale l'arte non si deve più limitare a definire un luogo vivibile da tutti, diventando "a form of publicity"<sup>26</sup> e mirare a ricostruire la sfera delle relazioni collettive.

---

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 6.

<sup>26</sup> M. Kwon, *Public art as publicity*, 2002 su [www.republicart.net](http://www.republicart.net). Nel suo saggio la Kwon identifica quattro tipologie di comunicazione dell'opera d'arte pubblica. Il primo è identificato come il *the authoritarian*, nel quale un gruppo impone la sua visione, un solo modo di vedere le cose con una serie di regole molto rigide, imposte dai più ai pochi. In seguito si trova il secondo modo, il *paternalistic* ovvero l'autoritaria con coscienza, dove dietro a ogni azione è possibile identificare sempre una visione positiva e degli scopi benevoli. Il terzo invece è il *commercial*, il quale cerca di affrontare una visione dominante e infine c'è il *democratic*, nel quale ciò che si produce è deciso e condiviso da chi lo produce.

## I.I.II Suzanne Lacy e il New Genre Public Art

Uno dei primi tentativi per definire il nuovo orientamento della *public art* verso la sfera pubblica, e sicuramente uno dei più significativi, è stato quello dell'artista e critico Suzanne Lacy, che nel 1995 cura la pubblicazione *Mapping the terrain*, utilizzando la definizione di *New Genre Public Art* per descrivere quelle pratiche che esprimono il desiderio di un'interazione diretta con nuovi pubblici, quei lavori artistici che vengono realizzati in collaborazione con le comunità. Il testo prende le mosse da un simposio pubblico tenutosi al San Francisco Museum of Modern Art e sostenuto dal California College of Arts and Crafts e dal Headlands Center for the Art, una serie di incontri tenuti da dieci artisti che raccontavano del loro lavoro, delle tematiche affrontate, dei luoghi in cui operavano e delle piccole comunità coinvolte. Le nuove produzioni artistiche che si stavano sviluppando nello spazio pubblico, nonché diversi progetti curatoriali, suggerirono che una nuova direzione nella public art stava effettivamente prendendo forma. Lacy si pose subito la questione se la critica attuale fosse in grado di elaborare un contesto teorico appropriato entro il quale considerare queste nuove pratiche. Con *Mapping the terrain* si propose dunque di sviluppare un linguaggio critico per identificare e valutare questo "nuovo genere di arte pubblica", considerando le ambizioni politiche ed estetiche di questi interventi artistici.<sup>27</sup>

I saggi contenuti in *Mapping the terrain*, cercano di colmare delle mancanze nella teorizzazione di un'arte pubblica, di indicare possibili criteri per sviluppare un linguaggio critico per identificare e valutare le nuove pratiche nell'arte, cercando di «create maps of language that represent cultural pilgrimages and metaphoric journeys of transformation and empowerment.»<sup>28</sup> Nel suo saggio introduttivo la Lacy afferma che in quegli ultimi anni:

visual artists of varying backgrounds and perspectives have been working in a manner that resembles political and social activity but is distinguished by its aesthetic sensibility. Dealing with some of the most profound issues of your time – toxic waste, race relations, homelessness, aging,

---

<sup>27</sup> Diversi fattori hanno portato al concretizzarsi di queste pratiche ascrivibili al New Genre Public Art, tra cui l'aumento della discriminazione razziale e della violenza durante gli anni '80. La città è caratterizzata da una profonda frammentazione sociale e tale disagio sfocerà in maniera forte e violenta nei movimenti sociali e per i diritti civili. Un altro fattore è identificabile nel conservatorismo politico dominante che cercò di mettere a tacere e smorzare i toni di ciò che era stato raggiunto nei decenni precedenti. Vi era inoltre un gesto di censura attuato dai politici verso artisti, intellettuali che cercavano di riflettere attivamente sulle questioni del ruolo della donna nella società, sulle discriminazioni razziali e sull'omosessualità. Inoltre queste nuove forme di arte pubblica furono provocate da una forte crisi ecologica e della salute. Proprio in quel periodo problemi come l'inquinamento, il degrado ambientale e l'AIDS diventano temi fondamentali sui quali riflettere. Infine la necessità di contrapporsi a una concezione dominante di un'arte pubblica troppo integrata nella rigenerazione urbana, un'arte che a volte si ritrovava al centro di grandi interessi economici e politici.

<sup>28</sup> Citazione di Houston Conwill e Estella Conwill Májozo tratta da S. Lacy, *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Bay Press, Seattle, 1995. p. 13.

gang warfare, and cultural identity – a group of visual artists has developed distinct models for an art whose public strategies of engagement are an important part of its aesthetic language.<sup>29</sup>

È in questo modo che Lacy tenta di definire il *New Genre Public Art* e distinguere quei progetti di artisti, nella forma e nelle intenzioni, da ciò che negli ultimi anni era stato indicato come public art. Tali progetti artistici affrontano temi attuali, sono inseriti in reali sistemi sociali e implicano un lavoro di lungo periodo con gruppi sociali anche marginalizzati, seguendo un approccio che modifica non solo il rapporto degli artisti con l'opera d'arte ma anche le modalità con cui il pubblico guarda all'arte. Nella definizione del *New Genre Public Art* trova posto la teoria sull'"Estetica Connettiva" di Suzy Gablik, che identifica un mutamento nella tradizione estetica oculocentrica dominante. Queste nuove pratiche orientate all'ascolto dei problemi di una determinata comunità, secondo Gablik, rappresentano un vero cambiamento dei paradigmi estetici della modernità. «Connective aesthetics sees that human nature is deeply embedded in the world. It makes art into a model for connectedness and healing by opening up being to its full dimensionality – not just the disembodied eye. Social context becomes a continuum for interaction, for a process of relating and weaving together, creating a flow in which there is no spectatorial distance, no antagonistic imperative, but rather the reciprocity we find at play in an ecosystem.»<sup>30</sup>

Attraverso gli undici saggi presenti nel volume, Suzan Lacy traccia una storia dell'arte pubblica degli Stati Uniti dagli anni Sessanta ai Novanta; pone l'accento sull'importanza della ricerca estetica negli interventi artistici nello spazio pubblico e si concentra sul nuovo ruolo che l'artista è portato ad assumere nel *New Genre Public Art*. La base di questa nuova struttura artistica non è esclusivamente visuale o politica, ma è piuttosto la necessità che l'artista avverte di collaborare con il suo pubblico. Non a caso la Lacy è anche un artista.

La Lacy artista utilizza il design sociale, la partecipazione e il networking come elementi di un processo che possono essere in grado di risanare le sfaldature del corpo sociale. La sua opera non occupa semplicemente lo spazio pubblico, ma comporta l'attivazione di processi sociali che diventano politicamente praticabili, visibili pubblicamente e di valore estetico. In *Parking Garage Dialogues* del 1999, l'artista crea uno spazio di discussione tra poliziotti e giovani su temi urgenti come crimine, autorità, potere e sicurezza utilizzando lo spazio sito all'ultimo piano di un garage di Oakland. L'opera fu organizzata in modo che le stesse macchine creassero una sorta di sceneggiatura dove poter sostare e assistere al dialogo. Nella fase progettuale la Lacy ha collaborato con i ragazzi, chiedendo loro di girare

---

<sup>29</sup> Ivi, p. 19.

<sup>30</sup> S. Gablik, *Connective Aesthetics: Art After Individualism*, in S. Lacy, *Mapping the Terrain*, op. cit., p. 76.

per il quartiere e girare dei filmati in modo tale da poter identificare i reali problemi di quella comunità. Già dai suoi primi lavori emerge il legame con i temi affrontati dai movimenti sociali femministi attivi in quegli anni, che influenzano le sue ricerche sul ruolo della donna nella società. Per esempio *Inevitable Associations* (1976) riflette sull'assenza di consapevolezza pubblica sulla condizione della donna anziana. Si tratta di una performance realizzata nella hall di un hotel, in cui sono state invitate a partecipare donne dai 50 anni in su, vestite completamente di nero a testimonianza dello stato di invisibilità sociale in cui si trovava il corpo della donna anziana. A turno, alcune di loro potevano sedersi su una sedia rossa, ben illuminata, e parlare della loro personale esperienza legata all'invecchiamento e alla relazione con i giovani. In quel momento le donne potevano conversare pubblicamente, potevano essere ascoltate e i loro corpi assumevano una forma di visibilità. Nel progetto *Three Weeks in May* (1977) Lacy ha prodotto due grandi mappe della città di Los Angeles. Nella prima ha segnalato, attraverso un timbro con la parola "rape", tutti i luoghi denunciati alla polizia in cui si erano verificati casi di stupro.



Suzanne Lacy, *Inevitable Associations*, 1976.



Suzanne Lacy, *Three Weeks in May*, 1977.

Nella seconda mappa ha indicato tutti quegli organismi di intervento anti-stupro e ascolto che operavano in città. La presentazione grafica delle mappe ha contribuito a rendere visibile la complessa questione degli stupri, a richiamare l'attenzione e attivare la consapevolezza pubblica su questo fenomeno sociale. Nei suoi progetti successivi, Lacy continua a lavorare con le comunità a progetti artistici su scala sociale che prendono la forma di performance rituali, immagini visive, incontri collettivi o eventi mediatici. Un

processo socio-estetico che inserisce la dimensione pubblica e la partecipazione nella produzione artistica.

Nel 1993 la Lacy è tra gli artisti partecipanti al progetto *Culture in Actions*, curato da Mary Jane Jacob e realizzato a Chicago con il sostegno dell'organizzazione non profit Sculpture Chicago. *Culture in Action* non era una vera e propria mostra, ma un progetto più ampio che ha visto la partecipazione di diversi artisti, collettivi e gruppi sociali, e rappresenta un calzante esempio del *New Genre Public Art*. «Culture in Action' established a new vocabulary within the genre of urban-oriented sculpture exhibitions.... [It] tested the territory of public interaction and participation; the role of the artist as an active social force; artist driven educational programming as an essential part of the artwork; and projects that existed over an extended period of time, not just as spectator-oriented objects for brief viewing.»<sup>31</sup> Il lavoro per Culture in Action si è esteso per un lungo periodo di tempo, per far sì che gli artisti potessero lavorare con le comunità, con una tempistica utile a instaurare una relazione adatta con le persone coinvolte e procedere nel lavoro di progettazione collettivo. Otto diversi progetti hanno preso forma nei vari quartieri della città, promuovendo la partecipazione e l'engagement dei cittadini comuni, costituendo la base per quelle teorie che saranno raccolte da Lacy due anni dopo nel libro *Mapping the Terrain*.



Suzanne Lacy, Full Circle, 1993.

---

<sup>31</sup> M. Kwon, *One place after another*, op. cit., p. 101.

L'intervento di Lacy in questa manifestazione, dal titolo *Full Circle*, ha previsto la costituzione di un gruppo di lavoro, un comitato di persone con l'incarico di individuare i nomi di cento donne alle quali conferire un'onorificenza pubblica per il contributo dato alla società. In seguito sono stati realizzati e installati per le strade della città cento massi commemorativi in onore delle donne prescelte, per restituire lo spazio urbano a coloro che quotidianamente gli danno vita e per far riflettere sul fatto che gran parte delle energie sociali provengono dall'universo femminile.



### I.I.III Rosalyn Deutsche e le Spatial Politics

Il dibattito sulle nuove connotazioni assunte dal *nuovo genere* di arte pubblica risulta debitore, inoltre, del lavoro di ricerca che la critica Rosalyn Deutsche svolge, in particolare nel contesto newyorkese, attraverso una riflessione che prende in esame la prospettiva urbanistica. Nel testo *Evictions, art and spatial politics*, La Deutsche si interroga su quali questioni politiche siano al centro dell'interesse nel discorso sull'arte e lo spazio pubblico, e quale relazione politica organizza questo spazio del discorso. «My desire to approach contemporary public art as an urban practice is motivated by the imperative, first, to responde to concrete events changing the function of public art and, second, to contribute to the formation of a couterpractice. A counterpractice must, however, possess an adequate knowledge of the dominant construction within which it works. In the case of public art, it depends on a critical perception of the city's metamorphosis and of the role that public art is playing within it.»<sup>32</sup> Negli anni in cui scrive, diversi legami si sono formati tra le teorie urbanistiche e l'estetica. *Evictions* documenta queste trasformazioni allargando la sua riflessione alle “politiche spaziali” estendendola allo spazio della politica stessa, «takes account of specific exclusions in urban-aesthetics discourses to expose the authoritarian strategies that construct unitary images of social space.»<sup>33</sup>

Rosalyn Deutsche è molto critica verso la retorica funzionalista delle opere nate dalla collaborazione tra gli artisti e gli architetti, li vede come strumenti di legittimazione estetica di speculazioni edilizie, piuttosto appoggia la più recente concezione delle opere pubbliche site-specific funzionali a un pubblico interesse e che muovono dalla responsabilità sociale. L'arte site-specific ha cercato di intervenire nel luogo e ha aperto la strada a pratiche culturali e sociali più ampie. In questo modo, sfumando i confini tra arte e sito, questo processo contribuisce a ridefinire l'identità di entrambi. «It does, however, entail the recognition that an artwork's identity is always modified by its encounter with its sites.»<sup>34</sup> Le peculiarità dell'opera site-specific, temporanea e collaborativa, denunciano, al contrario, il servilismo dell'architettura alle condizioni dell'industria del real estate. Rosalyn Deutsche punta costantemente i riflettori su tutti i tentativi di rendere l'immagine della città come uno spazio unitario sottratto al conflitto, mentre la sua posizione invece vede il conflitto e

---

<sup>32</sup> R. Deutsche, *Evictions. Art and spatial politics*, MIT Press, Cambridge 1996, p. 64.

<sup>33</sup> *Ivi*, Introduction XIII.

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 67.

l'eterogeneità degli eventi e delle azioni come le principali caratteristiche dello spazio pubblico.

La critica statunitense si concentra sull'opera dell'artista Krzysztof Wodiczko per la Union Square di New York e, nello specifico, i fatti che hanno portato alla realizzazione del progetto di riorganizzazione dello spazio pubblico della piazza. Oggetto di disamina sarà poi l'intero quartiere di Battery Park City, dove si realizza una collaborazione nella progettazione degli spazi pubblici tra architetti e artisti. Parte delle sue riflessioni scaturiscono dalle vicende legate all'opera *Titled Arc* (1981-89) di Richard Serra e le dispute circa la rimozione dalla Federal Plaza di New York. La scultura consisteva in una fascia in ferro, abbastanza alta, che tagliava completamente a metà la piazza.



Richard Serra, *Titled Arc*, New York 1981.

Fin dall'inizio l'opera non fu ben accetta perché intralciava i percorsi e non permetteva un'ampia e corretta visuale della piazza. Il motivo ufficiale per giustificare tale rimozione fu che questa scultura interferiva con lo spazio pubblico, ma la tesi sostenuta dalla Deutsche è che fosse stata rimossa perché non conforme all'idea istituzionale di arte pubblica, che fosse visivamente e politicamente poco influente, e che la gente preferisse avere un posto in cui sedersi all'aperto, piuttosto che una scultura. La rimozione fu ottenuta attraverso una petizione popolare ma la Deutsche sostiene che i neoconservatori «used the Titled Arc debate as an opportunity to endorse cultural privatization and to justify state censorship of

critical art in the name of the people's right to public space.»<sup>35</sup> Deutsche parla di un “authoritarian populism” indicando, così, un’opinione pubblica che, pur facendo sentire la sua voce, è manovrata dalle stesse logiche private che trasformano e governano lo spazio pubblico.

In quegli anni il tema della “produzione sociale dello spazio” era oggetto di una mole impressionante di lavori afferenti a diversi campi di studi quali: geografia, sociologia, urbanistica, economia politica. L’urbanistica, risultò molto utile nella teorizzazione delle nuove pratiche di arte pubblica in quanto esplora i meccanismi concreti con cui i rapporti di potere si perpetuano in forme spaziali, identificando i termini precisi di dominio spaziale e resistenza. La Deutsche cerca di mettere insieme l’arte con l’urbanistica. Entrambi condividono uno scopo comune: «an imperative to politicize the production of space and art.»<sup>36</sup> Secondo la Deutsche essi devono convergere nella produzione di un nuovo oggetto che intende l’arte pubblica come attività di politica spaziale contemporanea. Più precisamente, tale cambiamento di prospettiva erode i confini tra i due campi, rivelando interfacce cruciali tra le pratiche artistiche e una nuova concezione dell’urbanistica. La Deutsche avverte, dunque, la necessità di ricollocare il discorso sulle arti pubbliche all’interno del discorso critico urbanistico, e concettualizzare questo terreno di incontro. Tale dichiarazione ha senso solo alla luce di una teoria dell’organizzazione spaziale come terreno di lotta politica. Gli studi urbani sono caratterizzati da dibattiti sul tema della “politica degli spazi” utili a delineare come mai in quegli anni lo spazio stesse al centro degli interessi politici, in un modo in cui non lo era mai stato prima.

Il riferimento teorico principale assunto dalla Deutsche è il pensiero di Henri Lefebvre, che conia la frase “la produzione dello spazio”, e attribuisce il significato di spazio, almeno in parte, ai cambiamenti nell’organizzazione, nella produzione e nell’accumulo sotto il tardo capitalismo. «New spatial arrangements assure capitalism’s very survival. Because, according to Lefebvre, production is no longer isolated in independent units within space but, instead, takes place across vast spatial networks, “the production of things in space” gives way to “the production of space.»<sup>37</sup> Per Lefebvre, il capitalismo avanzato crea uno spazio distintivo e polivalente che lui definisce “spazio astratto”, che allo stesso tempo produce ed è prodotto dalle relazioni sociali. Questo spazio è allo stesso tempo un mezzo di produzione, un oggetto di consumo, un rapporto di proprietà, ma anche uno strumento

---

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 258.

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 71.

<sup>37</sup> *Ivi*, p. 73.

di dominio da parte dello Stato. Secondo Lefebvre, lo spazio astratto possiede una combinazione unica di tre qualità. In primo luogo è *omogeneo*, per poter essere manipolato, controllato, e scambiato. D'altro canto, all'interno di questa omogeneità, è anche *frammentato* in parti intercambiabili, in modo che, come una merce, possa essere comprato e venduto. Infine, lo spazio astratto è *gerarchicamente ordinato*, suddiviso in centri e periferie, parti superiori e inferiori, spazi dei governanti e dei governati. Queste caratteristiche fanno sì che lo spazio sia oggettivato e universalizzato, sottoposto a una misura "astratta". Lo spazio astratto, dunque, può funzionare come uno spazio di controllo perché è generato dalla specificità e dalla diversità, dal suo rapporto con i soggetti sociali, e dagli usi specifici che essi fanno dello spazio. L'analisi di Lefebvre costituisce, per la Deutsche, il punto di partenza per la concettualizzazione delle pratiche di arte pubblica che agiscono in uno spazio pubblico politicizzato e costruito socialmente.

## I.I.IV The Institute for Infinitely Small Things

Un esempio pregnante e attuale di pratica artistica, in relazione alla sfera pubblica e interessata alle politiche del quotidiano, nel contesto statunitense, è dato dal lavoro del collettivo artistico The Institute for Infinitely Small Things, principalmente attivo a Boston. Il gruppo è formato da artisti e non artisti, attivisti, curatori, studenti, antropologi, programmatori web, si costituisce come vario e interdisciplinare e chiunque sia interessato può partecipare alle loro attività. L'IFIST conduce dal 2004 progetti e ricerche partecipative che mirano alla trasformazione temporanea degli spazi pubblici attraverso performance, conversazioni e interventi inaspettati volti a indagare le “piccole cose”<sup>38</sup> sociali e politiche della vita quotidiana. L'IFIST nasce inizialmente come una costola di iKatun, una organizzazione no-profit che promuove eventi culturali, mostre e convegni incentrati maggiormente sulla relazione tra impegno civico e innovazione in campo culturale<sup>39</sup>. Uno dei membri del collettivo Catherine D'Ignazio (aka Kanarinka) pubblica una lettera aperta che sancisce la nascita del The Institute for Infinitely Small Things, ne afferma gli intenti, dichiara la sua visione. Kanarinka afferma «I think the Institute should model an intervention into the world into which it circulates [...] I am interested in the Institute as a model for radical multiplication and confusion of authorship and intend to use it as such.»<sup>40</sup> La prima cosa che viene dichiarata in questa lettera aperta è la volontà di operare come collettivo e non come singoli, contrastare quel modello individualista che vede l'artista come genio e unico creatore. L'attenzione viene posta sul tema dell'autorialità, non è una semplice questione sulla determinazione della paternità artistica, ma si tratta di contrastare l'intera struttura in cui questo concetto è incorporato. In un'intervista di James Manning, Kanarinka torna sulla questione affermando: «I would like to situate our work directly as “counter authorship” or something like that. It is a dialogue with the individualist model of

---

<sup>38</sup> Si veda lo statement e l'elenco dei progetti realizzati sul sito internet dedicato.

<http://www.ikatun.org/institute/infinitelysmallthings/>

<sup>39</sup> Ci sono alcune differenze e tante connessioni tra iKatun e l'IFIST. iKatun è un organismo maggiormente coinvolto a livello organizzativo e curatoriale, porta avanti diversi progetti cercando di ritagliarsi un territorio, un particolare spazio su cui costruire una comunità. Non a caso il termine *Katun* in serbo significa "villaggio temporaneo" ed è usato per designare le comunità stagionali che si stabiliscono vicino a pascoli e corsi d'acqua. L'IFIST è impegnato negli spazi pubblici, dove realizza dei progetti di ricerca, degli esperimenti, ne raccoglie i risultati e attraverso pratiche partecipative cerca di trovare un modo per riunire le persone e condividere con esse le informazioni.

<sup>40</sup> C. D'Ignazio, *An open letter to the Institute*, nota pubblicata su facebook il 22 maggio 2010 ore 01:23 <https://www.facebook.com/notes/the-institute-for-infinitely-small-things/an-open-letter-to-the-institute/125706697455557>

how the art world works - which is a production of late-capitalist consumer society. Navigating and addressing authorship is important; it brings up an important philosophical and political question. It is extremely important that we work collectively. Its not just by accident or that we couldn't hack it as individual artists.»<sup>41</sup> e sottolineando in questo modo l'estrema importanza, per loro, del lavorare insieme.

Il primo lavoro dell'IFIST, iniziato nel 2004, dal titolo *The Analysis of Infinitely Small Things*, si configura come un quadro sperimentale per la raccolta delle cose infinitamente piccole, che consiste in tre fasi principali: la prima riguarda la stesura delle linee guida per l'analisi, la seconda prevede delle spedizioni per le ricerche su campo, l'ultima fase concerne la costituzione di un archivio digitale per contenere il materiale raccolto. Chiunque può partecipare alle spedizioni organizzate dall'IFIST oppure può scaricare un kit on-line e condurre l'esperimento per conto proprio.



IFIST, *The Analysis of Infinitely Small Things*, 2004

Ma cos'è una cosa infinitamente piccola? Nel tracciare le linee guida della ricerca, l'IFIST prende in esame il testo *L'analyse des infiniment-petits* del Marchese De l'Hôpital.<sup>42</sup> Da questo testo traggono le istruzioni per lo studio delle cose infinitamente piccole, poi con in mano microscopi e lenti d'ingrandimento partono per la ricerca, setacciando l'ambiente che viviamo tutti i giorni. Ogni piccola cosa viene presa in esame, schedata, inserita in una

<sup>41</sup> J. Manning, *A Conversation with iKatun*. Big Red & Shiny, Issue #40. April, 2006.

<sup>42</sup> Marchese De l'Hôpital, matematico francese studioso del calcolo infinitesimale, pubblicato per la prima volta nel 1696. Il collettivo considera il testo come una grande opportunità educativa per lo studio delle cose infinitamente piccole, sono incuriositi dai dilemmi affascinanti sul primo calcolo e dalle soluzioni matematiche paradossali elaborate dal marchese.

busta di plastica trasparente come vuole una corretta pratica di archiviazione. La questione su cosa sia una cosa infinitamente piccola è una domanda impossibile, può riguardare tutto e niente. Le piccole cose possono influenzare il modo in cui si opera nel mondo, ma è altrettanto probabile che esse non abbiano alcun effetto. «The Institute asserts that the question can be answered pragmatically and concretely, through embodied inquiry. The analysis poses problems to the public (such as ‘find the other side’) that can only be resolved through performance and experimentation.»<sup>43</sup> Con il loro primo lavoro *The Institute For Infinitely Small Things* si pone come un organismo di ricerca. I membri del gruppo si riuniscono in luoghi pubblici per i loro esperimenti sociali indossando un camice bianco, come fossero degli scienziati, addetti di laboratorio.

Con lo stesso equipaggiamento i membri dell'IFIST conducono l'analisi per il progetto *Corporate Command*, che mette al centro della ricerca la costruzione delle pubblicità e i cartelli su cui dominano gli slogan che vediamo continuamente affissi nella città, in televisione, nei giornali, su internet. Il progetto è pensato inizialmente come un database per raccogliere gli slogan pubblicitari che utilizzano il verbo imperativo. “Be cool!” della Keds, “Make it real!” della Coca-Cola “Make your body work better!” della Nike, “Look sharp! feel sharp! be sharp!” della Gillette, “Think different!” della Apple.



IFIST, *Corporate Command*, 2005.

Questi slogan sembrano dei mantra attuali, imperativi toccanti e fastidiosi, che lanciati dalle aziende e visibili ovunque nella routine quotidiana permeano i nostri spostamenti, le liste della spesa, il nostro sguardo, il nostro linguaggio. Ma questi *comandi* funzionano

<sup>43</sup> *The Analysis of Infinitely Small Things: Research Report*, in “Performance Research: A Journal of the Performing Arts”. Vol. 11, Issue 1, 2006.



all'interno della società e della coscienza pubblica? Ci si chiede come essi operano, come è possibile una maggiore comprensione della programmazione commerciale costante che è in atto. La pubblicità è così diffusa nella società contemporanea che molte persone semplicemente la ignorano. Ma in questo progetto il focus è posto sulla politica visuale di questi slogan: quali sono le implicazioni di uno slogan imperativo quando esso ha visibilità in tutto il mondo? e cosa significa tutto ciò nei termini di una struttura di controllo? L'IFIST invita le persone a raccogliere insieme a loro dei *corporate commands* in un unico luogo, un database online<sup>44</sup> che chiunque può incrementare in qualsiasi momento. Al tempo stesso L'IFIST trasforma alcuni di questi slogan in una serie di micro-performance. Organizza dei veri e propri laboratori aperti al pubblico per lavorare al progetto: un video con delle semplici istruzioni spiega passo dopo passo come trovare i *corporate commands*; non appena trovati, gli slogan vengono trascritti e raccolti, mentre un gruppo lavora all'ideazione di potenziali performance da realizzare. I *comandi* che vendono stili di vita piuttosto che prodotti particolari vengono interpretati ed eseguiti alla lettera in spazi reali e in prossimità dei cartelli su cui compaiono, nei luoghi in cui sono stati scoperti. Ad esempio nel Central Square a Cambridge un cartello con la scritta "Rollover", nella finestra di un negozio di cellulari Cingular, ha portato i membri del gruppo a sdraiarsi sul marciapiede e letteralmente a rotolare sopra la neve. Mentre alcuni di loro rotolavano, altri interrogavano i passanti su ciò che vedevano o sul significato della parola Rollover. Nel centro commerciale Copley di Boston il gruppo ha messo in scena lo slogan "Enjoy Life" della Sovereign Bank danzando, bevendo vino, preparando pic-nic e amoreggiando. Oppure, sempre nello stesso luogo, di fronte al negozio Gap che esponeva in vetrina un cartello con lo slogan "Go Play", L'IFIST ha organizzato una partita a scacchi, durata per ore, che ha coinvolto i frequentatori del centro commerciale. Come afferma Cher Krause Knight «IFIST maintains that it does not make the "black-and-white" judgements of traditional activism, but offers "playful" interventions to scrutinize socio-political constructs.»<sup>45</sup> Sembrano dei *readymade* tratti dal mondo aziendale, presi così come sono per interrogare il marketing d'impresa e ricostituirlo come pratica artistica. Nel performare gli slogan, i *comandi* trovati per la strada, il pubblico è direttamente coinvolto, posto di fronte a una situazione ludica e portato a riflettere sul significato di quel determinato segnale. Tra il 2006 e il 2007 l'IFIST lavora al progetto *Rename Cambridge* che invita la gente a suggerire nomi alternativi per le strade di Cambridge, non esclusivamente per ridisegnare la città e proporre

---

<sup>44</sup> The International Database of Corporate Commands:

<http://www.ikatun.org/institute/infinatelysmallthings/corporatecommands/index.php>

<sup>45</sup> C. K. Knight, *Public Art: Theory, Practice and Populism*. Blackwell publishing, 2008.



un nuovo modo di guardare la geografia, ma per far riflettere sui fattori che stanno al di là dei nomi, su chi o che cosa esercita il potere di nominare una strada. Le strade che attraversiamo nelle nostre città hanno un nome proprio. Questi nomi a volte cambiano nel tempo, a volte il nome è legato a un fatto storico o dedicato a un personaggio noto, importante, altre volte assumono il nome di un'altra città o un oggetto. Chi decide quali sono i nomi da attribuire alle strade e chi può cambiarli? Il gruppo ha allestito uno stand, fermato le persone, residenti o turisti, e avviato con loro una conversazione. Si è data così la possibilità di discutere su questo tema, proporre un nuovo nome per una strada o semplicemente non fare nulla. Alcuni dei suggerimenti raccolti avevano un'impronta giocosa, come sostituire *Ware Street* con *Where Street* o di attribuire un nuovo nome alla parte finale di *Day Street* chiamandola appunto *Night Street*. Altri erano legati alla storia della città ad esempio la proposta di cambiare *Cherry Street* con *Fuller Street* proprio perché la scrittrice Margaret Fuller era cresciuta lì, o di ripristinare il nome *Boylston Street*, dedicando la strada al benefattore di Harvard Ward Nicholas Boylston, che era stato sostituito negli anni con *Wood Street*<sup>46</sup>.



IFIST, Rename Cambridge, 2007.

Il processo si configura come un happening urbano, anche se instabile e temporaneo. Sono stati raccolti centinaia di nuovi nomi e nel 2008 è stata pubblicata una mappa, non reale ma possibile, dal titolo *The City Formerly Known as Cambridge* che mostra come la città di Cambridge potrebbe apparire se fossero state le persone stesse a rinominare le strade che la

<sup>46</sup> Gli esempi sono tratti dall'articolo: M. Kenney, *A street by any other name: Group tackles monikers as art*, Boston Globe, August 6, 2006.

percorrono. La mappa gioca un ruolo fondamentale in tutto questo.<sup>47</sup> Produce una forma alternativa e sociale che si contrappone alla geografia tracciata nella mappa ufficiale della città. Le domande poste dall'IFIST danno la possibilità di costruire un ambiente collettivo. È ciascun individuo che detiene questa opportunità e ciò, associato alla possibilità di azione collettiva, non annulla la soggettività anzi crea una condivisione. In *Rename Cambridge* ha luogo un'interazione, un incontro, ed è specialmente il dialogo che si instaura tra la gente, non il fattore costruito o architettonico, che modifica la struttura portante dei luoghi tanto quanto quella delle strade.

L'IFIST intende creare insieme delle situazioni che attraversano la politica della vita di tutti i giorni e coinvolgere le persone nella produzione di queste situazioni. Non si tratta di fissare delle pratiche, di stabilire quale modo sia più indicato per essere attivi nella vita, nella cultura, nell'arte, ma cercare una modalità per la quale sia la gente stessa a utilizzare le piccole cose già presenti nella vita di tutti i giorni, per avviare da esse dei dialoghi, delle riflessioni per inventare un nuovo modo di abitare lo spazio pubblico, per immaginare nuove forme di essere sociale. Il loro lavoro si inserisce con fermezza in un contesto legato all'arte contemporanea che è influenzato inevitabilmente dall'attivismo e dalla cultura digitale. L'IFIST con le sue piccole cose e le situazioni che mette in atto non pretende di attivare uno spazio pubblico, perché esso è già sempre attivo, ma cerca di offrire maggiore consapevolezza di esso, cerca di inventare e distribuire nuove pratiche di impegno politico nella vita quotidiana.

---

<sup>47</sup> In questo lavoro emerge un legame fortissimo con il movimento dell'Internazionale Situazionista, in particolar modo con la funzione che la mappa ha avuto nel movimento nel tracciare i percorsi di *deriva* urbana, nel riconfigurare gli spazi cittadini. Nel 1958 Abdelhafid Khatib crea e pubblica un *Questionario* attraverso il quale chiede a tutti i possibili abitanti di Parigi di tracciare mappe mobili, ipotetiche, per raccogliere le diverse percezioni che ognuno può avere di uno stesso luogo. Sulla relazione tra l'Internazionale Situazionista e il progetto *The City Formerly Known as Cambridge* si veda: Denis Wood, *Rethinking the Power of Maps*. Guilford Press, 2010. p. 173-176.

## I.II *Relational Antagonisms*

### Forme e critiche dell'Estetica Relazionale

#### I.II.I La posizione di Nicolas Bourriaud

Nel dibattito critico internazionale intorno alle nuove pratiche artistiche degli anni Novanta, una posizione di grande rilevanza è occupata dalla pubblicazione del testo del critico e curatore francese Nicolas Bourriaud, dal titolo *Esthétique Relationelle*, avvenuta in Francia nel 1998. Attraverso una raccolta di saggi e articoli scritti tra il 1993 e il 1997 Bourriaud si fa artefice di un'articolata analisi su quelle pratiche che, negli anni Novanta, hanno le loro principali matrici nella relazionalità, nel coinvolgimento del pubblico, nell'intersoggettività e nella convivialità. La fervente attività curatoriale e lo stretto rapporto con gli artisti che da essa deriva, portarono il critico a notare con grande perspicacia che in quegli anni si era sviluppata una forma d'arte che assumeva come tema centrale l'essere-insieme, l'incontro, l'elaborazione collettiva del senso. Bourriaud nota sin da subito che «la pratica artistica sembra oggi un ricco terreno di sperimentazioni sociali»<sup>48</sup> che l'attività artistica in quegli anni si sforza di stabilire connessioni, di mettere in contatto diversi livelli di realtà. È da questi presupposti che Bourriaud elabora la possibilità di definire un'*arte relazionale*, «un'arte che assuma come orizzonte teorico la sfera delle interazioni umane e il suo contesto sociale, piuttosto che l'affermazione di uno spazio simbolico autonomo e privato»<sup>49</sup>.

Nel suo testo Bourriaud fa riferimento soprattutto a momenti espositivi, opere concrete, contatti personali e diretti con artisti, che lo spingono a teorizzare questo nuovo modo di pensare e di praticare l'arte. L'*Estetica Relazionale*, dunque, nasce dalla necessità di

---

<sup>48</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationelle* (1998), trad. it. *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010, p. 17.

<sup>49</sup> *Ivi*, p. 21.

formalizzare e conferire dignità teorica alle pratiche artistiche in cui il curatore è immerso<sup>50</sup>. Fin dalle prime battute del testo Bourriaud specifica con chiarezza che gli artisti da lui proposti non hanno in comune uno stile. Il suo intento non è dunque indirizzato alla creazione di possibili cornici da utilizzare come strumenti di un processo di riconoscimento iconografico, come è avvenuto anche nella storia più recente quando critici e curatori cercavano di accomunare un gruppo di artisti sotto una medesima etichetta. Piuttosto, gli artisti di cui Bourriaud parla condividono il «medesimo orizzonte pratico e teorico: la sfera dei rapporti umani.»<sup>51</sup>

Per Bourriaud queste manifestazioni artistiche testimoniano un rivolgimento radicale degli obiettivi estetici, culturali e politici messi in gioco dall'arte moderna. Nella sua *Estetica Relazionale* Bourriaud si interroga più volte se è possibile generare ancora rapporti con il mondo, in un campo pratico come la storia dell'arte che tradizionalmente è destinato alla loro rappresentazione. Per le opere di arte relazionale, non è più possibile utilizzare i giudizi estetici ereditati dalla critica tradizionale e ci si pone il problema di come affrontare le opere in questione, che sono considerate da Bourriaud "sfuggenti" in relazione alla loro conformità legata al *comportamento* e alla *processualità*. Si tratta di un'analisi che presenta l'arte come spazio di sperimentazione, di creazione di relazioni, modelli e rapporti sociali, non più un'arte legata alla rappresentazione oggettiva della realtà. Il bisogno di rintracciare le nuove strutture del pensiero artistico è nato soprattutto dal cambiamento di alcune condizioni sociali e dal cambiamento del modo di vivere nel mondo moderno. L'arte relazionale proviene dalla nascita di una cultura urbana mondiale, e dall'estensione di tale modello cittadino alla quasi totalità dei fenomeni culturali. L'urbanizzazione generalizzata, che prende slancio alla fine della seconda guerra mondiale, ha permesso una straordinaria crescita degli scambi sociali, così come un'accresciuta mobilità degli individui. Secondo Bourriaud, dal momento che le condizioni sociali sono del tutto mutate a causa del

---

<sup>50</sup> L'analisi della pratica curatoriale di Bourriaud è utile a comprendere la sua attività e gli elementi che lo conducono a teorizzare l'estetica relazionale. Bourriaud è stato curatore d'importanti mostre tra cui *Il faut construire l'hacienda* (1992) al CCC di Tours, in una delle sezioni di *Aperto '93* alla Biennale di Venezia, *Contacts* (2000) a Fribourg, *Négociations* (2000) CRAC Sète, *Biennale de Lyon* (2005) a Lione, ma il passaggio fondamentale per la legittimazione di queste pratiche è stata la mostra *Traffic* del 1996, tenutasi presso il CAPAC di Bourdeaux, che intendeva creare uno spazio dedicato alle relazioni interpersonali. Dal 1999 al 2006 Bourriaud è alla co-direzione del *Palais de Tokyo*, insieme a Jerome Sans, dove sperimenta modelli di gestione innovativi, che concepivano il museo come uno strumento flessibile e reattivo, uno spazio per gli artisti e il pubblico come luogo di creazione collettiva, un laboratorio, una piattaforma aperta all'esperienza. Per il *Palais de Tokyo* Bourriaud e Sans strutturalmente elaborano uno spazio suddiviso in tre parti fondamentali: un padiglione in cui gli artisti lavorano, pensato come laboratorio espressivo; un padiglione per le esposizioni, concepito richiamandosi alla piazza, luogo interattivo per eccellenza, modellabile secondo le esigenze degli artisti; e infine l'area museo, che comprendeva anche un giardino.

<sup>51</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 44.

processo di globalizzazione e i rapporti sono pregiudicati da una riduzione degli spazi vitali e delle occasioni d'incontro, occorre rintracciare le nuove domande che gli artisti si pongono e ricondurre le risposte attuate a un chiaro disegno critico. In più di un passaggio del testo, Bourriaud si chiede che valore abbiano le relazioni interpersonali in un contesto segnato da meccanismi coattivi che tolgono alle azioni e alle relazioni ogni spontaneità.

Secondo Bourriaud l'arte è costituita dallo stesso materiale usato per gli scambi sociali, e per tale motivo occupa un posto particolare nel processo di produzione collettiva. «Un'opera d'arte possiede una qualità che la distingue dagli altri prodotti delle attività umane: la (relativa) trasparenza sociale.»<sup>52</sup> L'arte relazionale, indagando i meccanismi di partecipazione sociale, è inevitabilmente legata allo sviluppo della dimensione collettiva e del rapporto che l'individuo stabilisce con essa. L'opera relazionale si apre al dialogo, alla discussione, quella forma di negoziazione interumana che Bourriaud, citando Duchamp, definisce “coefficiente d'arte” affermando l'imprescindibilità del rapporto tra opera e pubblico. «Questa negoziazione si effettua in una trasparenza che la caratterizza in quanto prodotto del lavoro umano: l'opera mostra al contempo il suo processo di fabbricazione e produzione, la sua posizione nel gioco degli scambi, il posto (o la funzione) che assegna all'osservatore e, infine, il comportamento creatore dell'artista.»<sup>53</sup> Nell'arte relazionale muta anche il ruolo che lo spettatore è chiamato a svolgere: invece di essere relegato a una funzione sostanzialmente passiva, in quanto osservatore di un'opera, il fruitore diventa elemento attivo di uno scambio diretto con l'opera d'arte, in cui la partecipazione possa svolgersi secondo un modello orizzontale di scambio: «il senso è il prodotto di un'interazione fra l'artista e l'osservatore, e non un fatto autoritario»<sup>54</sup>. Anche gli scambi che si svolgono fra le persone nello spazio della galleria o del museo possono servire da materiale grezzo per un lavoro artistico. Per Bourriaud è la mostra il luogo privilegiato in cui si instaurano particolari “ambiti di scambi”: «Questo “ambito di scambi” va giudicato con criteri estetici, cioè analizzando la coerenza della sua forma, poi il valore simbolico del “mondo” che propone, dell'immagine delle relazioni umane che riflette.»<sup>55</sup>

Questa attenzione posta sulla relazione con l'altro, sul coinvolgimento attivo dello spettatore, non è una peculiarità esclusiva del lavoro degli artisti degli anni Novanta, bensì ha radici che affondano agli inizi del Novecento. Bourriaud non si esime dal riflettere sulla nozione d'avanguardia e sul progetto di trasformazione della cultura, della mentalità, delle

---

<sup>52</sup> *Ivi*, p. 39.

<sup>53</sup> *Ibidem*

<sup>54</sup> *Ivi*, p. 78.

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 17.

condizioni di vita individuale a essa connesse, rivendicando addirittura una continuità con le battaglie del moderno. L'arte degli anni Novanta è arrivata a questi risultati soprattutto grazie all'eredità di movimenti e artisti precedenti che hanno aperto le porte al nuovo tipo di espressività e di esperienza artistica. L'estetica relazionale è l'erede contemporanea di una tradizione più ampia che era parte della modernità, quella di un'arte che ricercava la propria fine per diventare una vera forma di vita. Quell'idea ha vissuto un'intensità particolare all'inizio del Novecento e, in seguito, nelle teorie e pratiche degli anni Sessanta.<sup>56</sup> L'estetica relazionale eredita questa tradizione. Ma se l'arte d'avanguardia aveva il compito di prospettare e rivelare un mondo futuro, negli anni Novanta l'arte relazionale, secondo Bourriaud, ha il compito di elaborare modelli di mondi possibili. Passando dalle riflessioni sulla modernità a quelle sulla postmodernità,<sup>57</sup> Bourriaud prende in prestito il pensiero di Jean François Lyotard a proposito dell'architettura, «condannata a generare una serie di piccole modificazioni in uno spazio lasciatole in retaggio dalla modernità e ad abbandonare il progetto di una ricostruzione globale dello spazio abitato dall'umanità»,<sup>58</sup> per delineare

---

<sup>56</sup> È bene sottolineare come l'arte relazionale sia il risultato di uno sviluppo progressivo delle pratiche artistiche nel tempo. La tendenza a relazionarsi con il pubblico si riscontra già nel dadaismo. Marcel Duchamp riteneva la transitività come proprietà già appartenente all'opera d'arte. Senza questa transitività l'opera sarebbe stata solamente un oggetto inespressivo, invece possedendo questa proprietà presuppone dalla sua origine la negoziazione con il pubblico. Risulta innegabile che l'arte degli anni Sessanta abbia influenzato gli artisti che operano nella corrente relazionale. Alcuni esempi possono essere rappresentati dal Gruppo Fluxus o dal Gruppo T, che cercavano un confronto diretto con lo spettatore, movimenti come l'arte concettuale, o artisti come Allan Kaprow, che inaugura la pratica degli happening come nuovo modo dell'operare artistico, o Joseph Beuys, che di fronte all'evidente crisi esistenziale dell'uomo contemporaneo contrappone una visione antropologica dell'arte.

<sup>57</sup> Diviene fondamentale contestualizzare il periodo in cui viene redatto il saggio *Estetica Relazionale*. I teoremi culturali e politici che avevano ispirato il modernismo soccombono e l'ingresso negli anni Novanta decreta il definitivo insuccesso del pensiero progressista che aveva dato luogo alle maggiori dittature del Novecento. Gli ultimi frammenti ideologici della modernità cadono insieme al muro di Berlino nel 1989. Il sapere postmoderno si concretizza in una razionalità plurale, con l'abbandono di visioni univoche in favore di punti di vista molteplici, parziali e reversibili. È un periodo storico in cui fondamentale è la sperimentazione e la critica verso ideologie conservative. Per indicare il periodo postmoderno il filosofo Zygmunt Bauman parla di "modernità liquida", una nozione secondo la quale la contemporaneità è materiale senza forma specifica che si adatta in ogni caso, spazio e tempo alla situazione. Anche Bourriaud inserisce nei suoi testi un'analisi sulla società in questo periodo. In *Il radicante, per un'estetica della globalizzazione*, definisce il concetto di "altermodernity" come un processo che ha inizio negli anni '90 e che cerca una soluzione al problema sociale e a questa debolezza diffusa. Una soluzione che possa portare allo studio e al superamento di una standardizzazione e globalizzazione che permea nella società. Bourriaud individua questa soluzione in un gruppo di artisti e pensatori che guardano alla stessa ricerca e si collegano tra di loro attraverso la stessa unidirezionalità d'intento. Essi cercano una soluzione al problema di una società descritta come non relazionale, nella quale tutto è prescritto e dettato da regole onnipresenti. «Ciò che chiamo *altermodernity* designa un modello costruttivo che favorisca nuove connessioni culturali, la costruzione di uno spazio di negoziazione che va oltre il multiculturalismo postmoderno, che ruota attorno all'origine del discorso e alle sue forme piuttosto che alle sue dinamiche.» Bourriaud, N., *Il radicante, per un'estetica della globalizzazione*, Edizioni Postmedia Books, Milano 2014.

<sup>58</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 13.

una possibilità, una via d'uscita praticabile: «*apprendere ad abitare meglio il mondo*, invece che cercare di costruirlo a partire da un'idea preconcepita dell'evoluzione storica. In altri termini, le opere non si danno più come finalità quella di formare realtà immaginarie o utopiche, ma di costituire modi di esistenza o modelli d'azione all'interno del reale esistente, quale che sia la scala scelta dall'artista.»<sup>59</sup> Bourriaud sostituisce l'ingombrante fardello dell'utopia con le *micro-utopie* quotidiane, in cui l'artista abita le circostanze che il presente gli offre, trasformando il contesto, il suo spazio e il suo rapporto col mondo sensibile.

---

<sup>59</sup> *Ibidem*.

## I.II.II Verso una teoria della Forma

La prima domanda che Bourriaud si pone a proposito di questi nuovi approcci, riguarda la forma materiale delle opere: «come decodificare queste produzioni apparentemente sfuggenti, che siano processuali o comportamentali?»<sup>60</sup> Bourriaud, nel testo, dedica molto spazio alla riflessione sulle forme strutturali con cui gli artisti si esprimono, fino a precisare che l'estetica relazionale non è una teoria artistica ma piuttosto una teoria della forma. «L'estetica relazionale non costituisce una teoria dell'arte, quest'ultima implica l'enunciato di un'origine e di una destinazione, ma una teoria della forma. [...] Cos'è ciò che chiamiamo forma? È un'unità coerente, una struttura (*entità autonoma di dipendenze interne*) che presenta le caratteristiche di un mondo. L'opera d'arte non ne ha l'esclusività: essa non è che un sottoinsieme nella totalità delle forme esistenti.»<sup>61</sup>

Quale forma e configurazione assume un'opera relazionale? e soprattutto cosa rappresenta? Diviene fondamentale capire la forma che l'opera assume per comprendere a pieno le sue potenzialità. Vi è una nuova concezione del termine “forma”. L'opera artistica, in questo momento particolare, si dà al pubblico più come “fatto” che come “cosa”, fatto che si realizza nel tempo e nello spazio senza una forma precisa ed elaborata: la forma artistica contemporanea si estende oltre la propria materialità e diventa elemento legante. Il concetto di forma, come viene inteso dal critico francese, ha caratteri impermanenti. Uno degli esempi addotti da Bourriaud ci è utile a chiarire questo aspetto: «La forma dell'opera di Gordon Matta Clark o di Dan Graham non si riduce a quella delle “cose” che questi due “artisti “producono”; non è il semplice effetto secondario di una *composizione*, come vorrebbe l'estetica formalista, ma il principio agente di una traiettoria che si svolge attraverso segni, oggetti, forme, gesti. La *forma* dell'opera si estende al di là della sua forma materiale: è un elemento legante, un principio di agglutinazione dinamico, un'opera d'arte è un punto su una linea.»<sup>62</sup> Osservando le pratiche artistiche degli anni Novanta<sup>63</sup> si evince che la forma nasce in quella zona di contatto tra individui: non c'è forma se no

---

<sup>60</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 7.

<sup>61</sup> *Ivi*, p. 18.

<sup>62</sup> *Ivi*, p. 20.

<sup>63</sup> Bourriaud nel suo discorso sulla teoria della forma insiste nella continuità con i movimenti artistici precedenti affermando che «trovare una forma alle relazioni conviviali è una costante storica degli anni Sessanta. La generazione degli anni 90 riprende questa problematica, ma alleggerita dal peso della questione della definizione dell'arte, il problema non è più allargare i limiti dell'arte, ma mettere alla prova le capacità di resistenza dell'arte all'interno del campo sociale globale.» N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 31.



nell'incontro<sup>64</sup>, nella relazione dinamica che una forma artistica intrattiene con altre forme, artistiche o meno. Così la forma descritta da Bourriaud altro non è se non una proprietà relazionale, il risultato di perpetue transazioni con la soggettività altrui. «L'essenza della pratica artistica risiede così nell'invenzione di relazione fra soggetti; ogni opera d'arte sarebbe la proposta di abitare un mondo comune, e il lavoro di ciascun artista una trama di rapporti col mondo che genererebbe altri rapporti, e così via, all'infinito.»<sup>65</sup>

La forma è unità strutturale che imita un mondo, che prende consistenza solo quando mette in gioco delle interazioni umane, attraverso le quali è possibile avviare un dialogo. Le opere relazionali non rientrano nell'ambito di un'arte sociale, piuttosto mirano alla costruzione formale di spazi-tempo che «non *rappresentano* l'alienazione, che non *ricondono* alle forme la divisione del lavoro.»<sup>66</sup> L'arte relazionale dunque proietta questi rapporti sociali in vigore in uno spazio-tempo che viene codificato dall'artista e dal sistema dell'arte «perché il suo fine non è la convivialità, ma il prodotto di quella convivialità, cioè una forma complessa che unisce una struttura formale, gli oggetti messi a disposizione del visitatore e l'immagine effimera nata dal comportamento collettivo.»<sup>67</sup> Queste differenti pratiche di esplorazione dei legami sociali concernono tipologie di relazioni preesistenti, nelle quali l'artista si inserisce per trarne delle forme. Secondo Bourriaud non è possibile stimare il contenuto sociale o politico di un'opera relazionale sbarazzandosi semplicemente del suo valore estetico, ma occorre valutare formalmente il contenuto di queste opere, tenendo in considerazione il valore politico delle forme secondo il “criterio di coesistenza”,<sup>68</sup> e ponendole in rapporto alla storia dell'arte.

Nella sua teoria, Bourriaud assume dei riferimenti intellettuali appartenenti alla tradizione materialistica: cita più volte le teorie marxiste; parla di *materialismo dell'incontro*, termine mediato da Louis Althusser; dedica un intero capitolo a Félix Guattari per approfondire il paradigma estetico e per ribadire lo sfondo materialistico che connota tutta

---

<sup>64</sup> Nel testo *Estetica Relazionale* la forma è data dall'incontro tra elementi che sono sempre stati paralleli tra di loro. Il richiamo è quello dell'artista e del suo pubblico. Essi sono elementi diametralmente opposti e dotati ognuno di una propria individualità e personalità che si mescolano e sono in grado di rapportarsi se si trovano a condividere uno stesso spazio. Bourriaud porta ad esempio delle sue tesi testimonianze di opere che sono predisposte a questa forma relazionale, che si propongono principalmente di formare quest'incontro in ambiti museali e istituzionali. Musei, gallerie e fondazioni diventano, come le definisce Bourriaud, micro-comunità e i momenti di relazione avvengono quindi in un ambiente museale e artistico.

<sup>65</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 21.

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 80.

<sup>67</sup> *Ibidem*.

<sup>68</sup> «quel che chiamiamo “criterio di coesistenza”, cioè la trasposizione nell'esperienza vissuta degli spazi costruiti o rappresentati dall'artista, la proiezione del simbolico nel reale» N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 79.

la sua ricerca. Bourriaud definisce l'opera d'arte come un "interstizio sociale", facendo riferimento a ciò che Marx indicava con il termine "interstizio", ovvero quelle comunità di scambio che sfuggono al quadro dell'economia capitalistica poiché sottratte alla legge del profitto.

L'interstizio è uno spazio di relazioni umane che pur inserendosi più o meno ansiosamente e apertamente nel sistema globale, suggerisce altre possibilità di scambio rispetto a quelle in vigore nel sistema stesso. [...] All'interno di quest'interstizio sociale, l'artista ha il dovere di assumere i modelli simbolici che espone: ogni rappresentazione (ma l'arte contemporanea *modellizza* piuttosto che rappresentare, s'inserisce nel tessuto sociale piuttosto che ispirarsene) rinvia a valori trasponibili nella società. Attività umana basata sul commercio, l'arte è al contempo l'oggetto e il soggetto di un'etica. E lo è tanto più che, contrariamente ad altre, non ha altra funzione oltre all'esporsi a questo commercio. L'arte è uno stato d'incontro.<sup>69</sup>

Nella sua riflessione sul modo in cui si configurano le forme, Bourriaud fa riferimento alla filosofia materialista di Epicuro e Lucrezio, affermando che la nascita delle forme proviene «dalla "deviazione" e dall'incontro aleatorio fra due elementi sino ad allora paralleli. Per creare un mondo, l'incontro deve essere *durevole*: gli elementi che lo costituiscono devono unificarsi in una forma [...] la forma può essere definita come *un incontro durevole*.»<sup>70</sup> Possiamo immaginare che i due elementi siano costituiti dall'artista e dal pubblico, ciascuno portatore della propria individualità e del proprio pensiero ma potenzialmente in grado di instaurare un dialogo se attivi in un medesimo e condiviso territorio. Le forme dunque si rivelano durevoli nel momento in cui le loro componenti formano un insieme, così da mostrare un modello di un mondo vitale. L'opera relazionale di un artista assume così lo statuto d'insieme, perché fa incontrare degli elementi tenuti separati, dei momenti di soggettività legati a esperienze singolari. «La forma dell'opera contemporanea si estende al di là della sua forma materiale: è un elemento legante.»<sup>71</sup>

Ma nel chiedersi quale sia la forma dell'opera relazionale Bourriaud risponde all'interrogativo richiamando la teoria del materialismo aleatorio o materialismo dell'incontro proposta dal filosofo francese Louis Althusser, secondo il quale tutto è dato dal principio di casualità e di istantaneità del presente e dell'attimo contrapposto a teorie escatologiche che risultano vane. Il materialismo dell'incontro ha come punto di origine la contingenza<sup>72</sup> del mondo e secondo questa logica anche l'incontro è privo di un'origine e una fine, ma si esprime tramite la forma sociale che è incontro casuale tra individui.

---

<sup>69</sup> *Ivi*, p. 80.

<sup>70</sup> *Ivi*, p. 20.

<sup>71</sup> *Ibidem*.

<sup>72</sup> «Tale materialismo assume come punto di partenza la contingenza del mondo, che non ha origine né senso che gli preesista, né ragione che gli assegnerebbe un fine. Così, l'essenza dell'umanità è puramente

Infine, un riferimento importante per l'estetica relazionale di Nicolas Bourriaud è rappresentato dal pensiero filosofico di Félix Guattari, citato più volte nel testo, e a cui è dedicato un testo nella parte conclusiva, come oggetto specifico di indagine, dal titolo *Il paradigma estetico (Félix Guattari e l'arte)*. Nel testo, Bourriaud declina le considerazioni sulla nozione di soggettività approntate dal filosofo per rispondere alle profonde patologie del mondo tardocapitalista. Secondo Guattari, il surplus di beni prodotti dal sistema capitalistico, tutto ciò che deriva dall'accumulazione e dal consumo, che alimentano considerevolmente questo circuito, hanno generato una specie di vuoto nella soggettività delle persone<sup>73</sup>. Proprio per questo vanno considerate delle tecniche per recuperare questa soggettività.

La soggettività come produzione riveste un ruolo centrale attorno al quale i modi di conoscenza e d'azione possono liberamente agganciarsi e lanciarsi all'inseguimento delle leggi del socius. La nozione di soggettività costituisce il principale filo conduttore delle ricerche di Guattari, di conseguenza la posizione centrale che vi assegna determina la sua concezione dell'arte e il valore di quest'ultima. L'arte costituiva per Guattari un materiale vivente più che una categoria del pensiero «ciò su e intorno a cui la soggettività può ricomporsi.»<sup>74</sup>

Su questi pensieri si inserisce la teoria di Bourriaud, che vede nell'arte un aiuto prezioso per il recupero e per l'esercizio della soggettività smarrita. Per Bourriaud diviene estremamente importante procedere a una sorta d'innesto del pensiero di Guattari nel campo dell'arte degli anni Novanta, dal momento che i concetti di Guattari sono «ambivalenti, flessibili, al punto da esser traducibili in multipli sistemi: si tratta dunque di circoscriverli in un'estetica potenziale, che prende consistenza reale solo a condizione di consegnarsi a una transcodifica permanente. [...] per la sua estrema singolarità, per l'attenzione che accorda alla "produzione di soggettività" e ai suoi vettori privilegiati, le opere e il pensiero di Félix Guattari si connettono immediatamente alle macchine

---

transindividuale, costruita dai legami che uniscono gli individui tra loro in forme sociali che sono sempre storiche [...]. Non esistono possibili "fine della storia" né "fini dell'arte", poiché la partita si riavvia in permanenza, in funzione del contesto, cioè in funzione dei giocatori e del sistema che essi costruiscono o criticano.» N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 17.

<sup>73</sup> «Si potrebbe definire il pensiero guattariano come una vasta impresa di de-naturalizzazione della soggettività, utilizzata nel campo della produzione, di teorizzazione del suo inserimento nel quadro dell'economia generale degli scambi.» N. Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, op. cit., p. 85.

<sup>74</sup> *Ivi*, p. 92.

produttive che costellano l'arte odierna.»<sup>75</sup> Per tale motivo la pratica artistica di quegli anni si mostra come un territorio privilegiato per quest'individuazione, dal momento che fornisce modelli potenziali per l'esistenza umana in generale. Bourriaud, successivamente, definendo i contorni di una “*praxis* artistico-ecosofica”, si spinge ancora più lontano. Se l'ecosofia, un altro dei luoghi teorici esplorati da Guattari, «può pretendere di “prendere il posto delle vecchie ideologie che hanno settorializzato in maniera abusiva il sociale, il privato e il civile”»,<sup>76</sup> l'arte per Bourriaud, si rivela «un ausiliare prezioso, nella misura in cui fornisce un “piano d'immanenza” al contempo molto organizzato e molto “assorbente” per l'esercizio della soggettività.»<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup> *Ivi*, pp. 83-84.

<sup>76</sup> *Ivi*, p. 95.

<sup>77</sup> *Ibidem*.

### I.II.III Gli artisti relazionali

Nel saggio *Estetica Relazionale*, vengono prese in esame le produzioni di quegli artisti che lavorano su un'arte intesa come forma relazionale volta a superare ciò che rende standardizzati i rapporti tra le persone. Bourriaud ha articolato le sue riflessioni partendo da momenti puramente espositivi, dove si relazionano visitatori casuali in uno spazio aperto in cui si formano esperienze interpersonali, mettendo in relazione tra loro le varie produzioni caratterizzate da una linea di pensiero comune. Gli artisti che Nicolas Bourriaud rileva come appartenenti alla teoria relazionale sono principalmente artisti che ha seguito personalmente nella sua carriera di curatore, che lui stesso molto spesso ha sostenuto e gestito e le loro produzioni. Essi sono principalmente Vanessa Beecroft, Henry Bond, Angela Bullock, Maurizio Cattelan, Liam Gillick, Dominique Gonzales-Torres, Douglas Gordon, Jens Harning, Christine Hill, Noritoshi Hirakawa, Carsten Holler, Pierre Huyghe, Peter Land, Gabriel Orozco, Jorge Pardo, Philippe Parreno, Jason Rhodes, Rirkrit Tiravanija. Tutti questi artisti e molti altri esplorano il tessuto relazionale e la convivialità producendo occasioni di incontro, spazi per condividere momenti insieme, considerando la relazione sociale come punto d'inizio e di fine dell'esperienza artistica.

La personalità più emblematica quando si parla di arte relazionale è l'artista thailandese Rirkrit Tiravanija. Nel caso di Tiravanija l'opera spesso non sussiste neppure, piuttosto consiste in un evento collettivo, una cena o un servizio offerto. L'artista interviene sul piano della sfera esistenziale e dei rapporti interumani, alla luce di una sorta di politica dell'esperienza. Le sue mostre si configurano come il momento in cui determinati comportamenti collettivi hanno modo di esplicitarsi, e l'opera diventa un processo aperto in cui partecipa una moltitudine anonima di soggetti diversi. Tiravanija definisce le sue installazioni «piattaforme per condividere»<sup>78</sup>. Nella sua prima mostra personale a Berlino trasforma lo spazio espositivo della galleria in un salotto arredato con i mobili personali dei due galleristi. Era come se si incontrassero i due galleristi nel loro soggiorno, anziché in una mostra. In occasione di *Aperto* alla Biennale di Venezia del 1993 Tiravanija decide di cucinare e offrire una minestra liofilizzata. Il cibo come pratica sociale diviene l'elemento costante del suo lavoro. Inizia a cucinare nei musei e nelle gallerie di tutto il mondo trasformando gli spazi deputati alla conservazione e alla vendita del patrimonio artistico in

---

<sup>78</sup> R. de Santis, *Intervista a Rirkrit Tiravanija* su Undo.net, <http://www.undo.net/it/magazines/1139323250>

delle *temporary kitchen*, offrendo un servizio gratuito. Per la mostra *Cocido y Crudo* a Madrid, nel 1994, Tiravanija arriva all'aeroporto, scarica una sorta di bicicletta attrezzata con una cucina e si reca nel centro della capitale per cucinare un pranzo o una cena per le persone che avrebbe incontrato. Riso, curry, arte relazionale, performativa e nomadica saranno gli strumenti usati per costruire le sue *sculture sociali*. Tiravanija rappresenta il quotidiano focalizzando la sua ricerca su ciò che accade al pubblico, abbattendo il muro che divide l'arte dalla vita. Condividere il cibo con gli altri, come fa Rirkrit Tiravanija, può entrare nella sfera estetica solo se si sposta l'attenzione dall'oggetto finito al processo e al meccanismo di socialità che ne scaturisce, includendo in questa dimensione alcune delle prerogative che tradizionalmente riguardano il campo dell'etica. Certamente questo cambiamento di orizzonte risponde, in modo critico, alle mutate condizioni della nostra società, in cui si è chiamati ad assistere passivamente a eventi in cui non abbiamo facoltà di controllare alcun parametro e all'alienazione che questo sistema produce.



Rirkrit Tiravanija, *Untitled (1271)*, 1993  
Biennale di Venezia, Aperto '93.

Tiravanija lavora tra arte e socialità intervenendo sul piano esistenziale e sul piano dei rapporti intersoggettivi, in una pratica che diventa processo aperto in cui partecipano soggetti anonimi differenti. Le opere di Tiravanija sono comunità temporanee che si materializzano e si organizzano in autonomia. I concetti di effimero e di comunità sono concetti chiave della pratica artistica che si oppone invece alla permanenza delle cose e della società. Micro comunità che si formano in luoghi di transito, dove le persone si incontrano

e relazionano. Eventi, cene, servizi, incontri casuali tra individui che s'incontrano e si conoscono: l'operato di Tiravanija s'innesta nell'estetica relazionale professata da Bourriaud. Il suo lavoro si basa sull'idea intorno a cui si sviluppa l'assunto del critico francese che intende «trasformare il museo in uno spazio di sperimentazione, una sorta di laboratorio “interumano”, una piattaforma di proposizioni che mirano a mettere in crisi il suo statuto e la “cerimonia” canonica dell'esposizione.»<sup>79</sup>

Al contrario di Tiravanija le cui opere mescolano arte e vita quotidiana, il lavoro di Pierre Huyghe si basa su una critica dei modelli narrativi offerti dalla società. Huyghe realizza sitcoms e veri e propri film, riprendendo scenari noti da film già esistenti per indagare il carattere illusorio del cinema e della televisione e la sua capacità di distorcere immagini significati. L'obiettivo di questa pratica artistica è di rendere funzionali queste strutture, rivelare la loro logica coercitiva e quindi renderli disponibili al pubblico, che attraverso questo processo se ne riappropria. Ad esempio, nella sua opera *Multiple Scenarios*, del 1996 chiede a una serie di candidati di recitare delle scene tratte dalla filmografia originale di *2001 Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick, a dimostrazione del fatto che noi tutti, a suo parere, recitiamo un testo già scritto. I suoi lavori mostrano le finzioni sociali nelle quali lo spettatore è immerso, e dimostrano anche che queste finzioni governano il mondo e il sistema contemporaneo della società. Nella mostra *Traffic*, curata dallo stesso Nicolas Bourriaud, l'artista propone un'opera in cui la partecipazione e il contatto tra il pubblico e l'artista è reale e centrale: l'opera consiste infatti in delle visite organizzate per la città, visite notturne in un autobus, all'interno del quale Huyghe proietta immagini, mostrando agli spettatori lo stesso tragitto che in quel momento stanno percorrendo, ma in versione diurna.

Uno dei focus centrali nel lavoro di Philippe Parreno è il concetto stesso dell'esposizione. La mostra e le sue potenzialità vengono costantemente ridefinite dall'artista, come fosse un oggetto assimilabile ad un'unica operazione artistica piuttosto che a un insieme di opere. Bourriaud si concentra proprio su questo aspetto nel suo testo *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, che Parreno riprende dal gruppo General Idea, attivo negli anni Settanta, utilizzando i mass media come la televisione, la pubblicità o i giornali. Secondo Bourriaud il lavoro di Parreno parte dall'idea che il reale è strutturato come un linguaggio, e che l'arte riesca ad articolare questo linguaggio, formulando una

---

<sup>79</sup> Si veda N. Bourriaud, *Le manque*, in *Traffic*, cat. mostra, CAPC Musée d'Art Contemporain, 26 gennaio-24 marzo 1996, ed. CAPC, Bordeaux 1996. “Le manque” sta a indicare proprio l'assenza di relazioni con l'altro che la mostra vuole colmare.

critica sociale fondata e determinata. Le mostre di Parreno si costruiscono come collaborazioni, come modelli relazionali nei quali trovano spazio diversi protagonisti in una narrativa specificatamente costruita.

Liam Gillick modella tramite installazioni e testi, realtà sociali quotidiane che appaiono modificate. Quasi tutte le opere dell'artista implicano la partecipazione del pubblico diventando piattaforme di discussione tra gli spettatori, stanze d'archivio e spazi di negoziazione. Le sue opere consistono in sculture fatte con materiali industriali, ricordano molto i lavori della corrente minimalista. Sculture come *Annlee You Proposes* o *The What If? Scenario and Discussion Island* e *Big Conference*, consentivano allo spettatore una vera e propria esplorazione dell'opera. Bourriaud parla del lavoro di Gillick come composto da una serie di livelli d'informazione tali da costruire una narrazione, in uno scenario chiuso composto da saperi differenti. «Se si vuole davvero riflettere sul reale allora bisognerà inserirlo in narrative fittizie: l'opera d'arte, secondo Gillick, integra i fatti sociali nella finzione di un universo formale coerente e deve suggerire possibilità d'uso di questo mondo, una specie di logica mentale che favorisca lo scambio.»<sup>80</sup>

Infine ampio spazio nel testo di Bourriaud è dedicato al lavoro dell'artista di origine cubana Felix Gonzalez-Torres, attivo a New York dalla fine degli anni settanta scomparso nel 1996, prima dunque della formalizzazione "ufficiale" dell'estetica relazionale. Bourriaud ritrova nei suoi lavori alcuni dei concetti portanti della sua elaborazione teorica come l'«offerta conviviale», la «disponibilità dell'opera»<sup>81</sup> nella sua natura precaria e dissipativa. L'opera è considerata dall'artista come un "dono", egli stesso voleva offrirsi in piccoli frammenti al suo pubblico, sviluppando la consapevolezza dello spazio come ambiente legato all'intersoggettività e all'abbandono di se stessi nel rapporto con gli altri. Cumuli di caramelle, diverse per forma, colore, e peso, che il pubblico è invitato a prendere, mangiare o condividere. Accantonate nell'angolo della stanza di un museo, o sparse sulla superficie del pavimento, le caramelle divengono strumenti attraverso i quali il vissuto autobiografico dell'artista può essere condiviso con gli altri. In *"Untitled" (Placebo)* del 1991, Gonzalez-Torres fa installare sul pavimento una distesa di caramelle avvolte da carta argentata: è l'incarnazione visiva del placebo, strumento privo di efficacia medica usato nei test farmaceutici per verificare la reale efficacia di un medicinale, che si presenta in tutta la sua intrinseca casualità e totale inefficacia<sup>82</sup>. L'opera affronta la paura del contagio connessa

---

<sup>80</sup> N. Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Edizioni Postmedia, Milano 2004, p. 37.

<sup>81</sup> N. Bourriaud, *Esthétique Relationelle*, op. cit., p. 51.

<sup>82</sup> Si veda N. Spector, Felix Gonzalez-Torres, New York: The Solomon Guggenheim Foundation, 2007, p. 106.



all'AIDS, affronta la storia pubblica e con essa la società contemporanea. Formalmente, nient'altro che un insieme di caramelle, ma *"Untitled" (Placebo)* parla di un'illusione medica inscrivendola in un'operazione artistica in cui le caramelle divengono incarnazione dell'assurda idea di contagio che i mass media promuovevano.



Felix Gonzalez-Torres, *"Untitled" (Placebo)*, 1991



Felix Gonzalez-Torres, *"Untitled" (Lover Boys)*, 1991

In *"Untitled" (Lover Boys)* del 1991, le caramelle abbattano definitivamente il confine tra pubblico e privato. L'artista delega il racconto della sua relazione con Ross, a caramelle, il cui peso: 335 libbre, è determinato dall'associazione del peso dei corpi dell'artista e del suo compagno. *"Untitled" (Lover Boys)* fa del corpo dematerializzato nella materialità delle caramelle, una metafora dell'inconsistenza temporale dell'umano, affidando comunque un

ruolo centrale alla componente fisica della corporeità. Assumendo la forma di una caramella destinata a essere mangiata dallo spettatore, il corpo, e il ricordo a esso associato, entrano, infatti, in un discorso di piacevole condivisione comunitaria. Chiunque è autorizzato a prelevare una caramella dal mucchio. In questo contesto il visitatore assume un ruolo molto importante, perché, nel momento in cui interagisce con l'opera, aiuta l'artista a definire la struttura dell'esposizione. Il fruitore è anch'esso responsabile dell'opera, che scompare ogni volta che qualcuno porta via un pezzo. In fondo i mucchietti di caramelle, che compongono molti dei lavori di Gonzalez-Torres, sono intrinsecamente precari, così come sono potenzialmente “dono” per chi vorrà accoglierne un frammento.

## I.II.IV Reazioni e Critiche all'Estetica Relazionale

La pubblicazione di *Esthétique Relationelle* di Bourriaud ha smosso diverse critiche sia da parte di curatori militanti, che criticavano la prevalenza nel testo di artisti europei maggiormente legati alle gallerie parigine, che da una critica maggiormente teorica che ha riscontrato nella teoria di Bourriaud una scarsa attenzione alle ricadute filosofico-politiche. Sicuramente la risposta a questa teoria ha catalizzato una discussione più informata criticamente intorno all'arte partecipativa.

Roberto Pinto a proposito di questo testo scrive: «Gli artisti qui riuniti hanno messo sul piatto il problema di chi si ha di fronte per cercare di entrare in rapporto con *l'altro*. Un lui, ben definito e determinato per qualcuno che fa del coinvolgimento personale il suo *modus operandi*, e indefinito ed il più possibilmente allargato per altri la cui direzione va verso una comunicazione più possibile comprensibile e comunicabile a chiunque»<sup>83</sup>. Si tratta quindi di rilevare come nei loro lavori sia presente un comune atteggiamento: tutti operano in seno a ciò che si potrebbe chiamare la sfera relazionale, che come dice Bourriaud «sta all'arte di oggi come la produzione di massa stava alla pop art e all'arte minimal»<sup>84</sup>. Ne consegue dunque un cambiamento dei valori legati all'ideazione dell'opera d'arte e dei valori etici ed estetici che ne derivano, e in secondo luogo muta anche il ruolo che lo spettatore è chiamato a svolgere. Così come avviene in alcune performance, il fruitore diventa, infatti, parte di una *community* che cerca di costruire delle realtà, se pur transitorie, in cui la partecipazione possa svolgersi secondo un modello orizzontale di scambio: «il senso è il prodotto di un'interazione fra l'artista e l'osservatore, e non un fatto autoritario»<sup>85</sup>. Pinto, nel saggio pubblicato come postafazione all'edizione italiana di *Estetica relazionale*, ci dà un'esauriente excursus sul come si è articolato il dibattito critico intorno a questo volume. Lui stesso nota che:

a distanza di alcuni anni, si può constatare che le critiche più accese a questo saggio, provenienti da “sinistra”, sono partite (anche) da riflessioni intorno alla dipendenza dell'arte dal contesto. [...] da parte di Bourriaud sarebbe mancata, quindi, la giusta attenzione riguardo alla possibilità che tali processi potessero diventare effettivamente oppositivi allo status quo del vigente sistema di valori o, al contrario, quanto lo legittimassero. [...] seguendo tale ragionamento, le posizioni degli artisti “relazionali” potrebbero essere considerate solo parzialmente (e superficialmente) “antagoniste”; in

---

<sup>83</sup> R. Pinto, (a cura di), *Forme di relazione*, catalogo mostra, Galleria Neon, Brescia 1993.

<sup>84</sup> N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, op. cit., p. 45.

<sup>85</sup> *Ivi*, p. 78.

realtà non si potrebbe dare per scontato che un'arte eteronoma sia necessariamente in contraddizione con i presupposti della società globalizzata.<sup>86</sup>

Pinto nota inoltre che l'attenzione posta prevalentemente su artisti occidentali porta il testo di Bourriaud a essere scarsamente permeabile ad alcuni dei cambiamenti storici che proprio negli anni Novanta si stavano realizzando: «La sua posizione è ovviamente antitetica rispetto agli approcci multiculturalisti e agli studi postcoloniali. Pur apprezzando diversi artisti non occidentali, Bourriaud trova riduttiva la loro visione dell'arte e della cultura e in molte occasioni cerca di metterne in luce i limiti.»<sup>87</sup>

Il critico statunitense Hal Foster in una recensione di *Esthétique Relationnelle* ironicamente la paragona a un “Arty Party”, esprimendo così la sua riserva sulla retorica ottimista che accompagna le pratiche partecipative presentate nel testo di Bourriaud. «For the most part these artists and curators see discursivity and sociability in rosy terms. [...] this tends to drop contradiction out of dialogue, and conflict out of democracy; it is also to advance a version of the subject free of the unconscious [...] at the times everything seems to be happy interactivity: among “aesthetic objects” Bourriaud counts “meeting, encounters, events, [...]”».<sup>88</sup> Foster ritiene che molte delle affermazioni di Bourriaud siano utopiche, che i lavori degli artisti sostenuti siano “saltuari”, che spesso si traducono in «a Babelian confusion of tongues»<sup>89</sup> avvertendo così un rischio di illeggibilità.

Il teorico Stewart Martin nel suo saggio *Critique of Relational Aesthetics*, tenta di inquadrare l'Estetica Relazionale con gli strumenti della critica marxista, e di ripensarla come un momento di sviluppo nella dialettica tra l'arte e la sua mercificazione, tra autonomia ed eteronomia. Con estrema sintesi e schematicità Martin elenca le sue principali argomentazioni:

(1) that the idea of relational aesthetics and relational art should be seen as a development in the dialectical relation of commodification and art that has in many ways constituted modernism, which is also a dialectic of autonomy and heteronomy or, more precisely, a dialectic of fetishism and exchange; (2) that Relational Aesthetics effectively manifests an extreme heteronomous critique of art's autonomy; and (3) that it is in these terms that so-called relational art functions as an immanent critique of the commodity form, or rather a political struggle over subjection to the commodity form.<sup>90</sup>

---

<sup>86</sup> R. Pinto, *Il dibattito sull'arte degli anni Novanta*, in N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010 p. 120.

<sup>87</sup> *Ivi*, p. 123.

<sup>88</sup> H. Foster, *Arty Party*, London Review of Books, vol.25, n.23, 4 december 2003, p. 21.

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 22.

<sup>90</sup> S. Martin, *Critique of Relational Aesthetics*, Third Text, Vol. 21, Issue 4, July, 2007, p. 371.

Secondo Martin la teoria estetica di Bourriaud appare carente nell'analisi economico-politica della relazione prodotta dalle pratiche artistiche relazionali, e tende ad applicare in modo schematico l'opposizione tra i caratteri pragmatico-performativi dell'arte e l'oggettualità. Martin oppone l'estetica relazionale alla teoria adorniana dell'autonomia dell'opera d'arte come critica paradossale del feticismo della merce<sup>91</sup>. Le estetiche relazionali implicherebbero il rifiuto di questa lettura, prediligendo invece una concezione eteronoma dell'arte come strumento di costruzione di relazione sociale. Martin sostiene che l'arte relazionale non sia in grado di fornire i termini per l'impostazione di un discorso sulla forma che possa assumere un'arte critica del sociale, occorre invece riconoscere l'alienazione dei rapporti sociali all'interno della cultura capitalista. «Overcoming the alienation of social relations in art remains bound to a political project of anti-capitalism. Such a project requires that a critique of the dialectics of social exchange in capitalist culture should be at the heart of any critical theory or practice of contemporary art worth the name.»<sup>92</sup> Il contributo di Martin è un utile punto di partenza per inquadrare la teoria dell'estetica relazionale all'interno del fenomeno generale della messa a valore delle relazioni, degli affetti e dei linguaggi, nelle condizioni del capitalismo postfordista.

Anthony Downey, in un testo di pubblicato da Third Text, cerca di suggerire un quadro ideativo entro il quale discutere sia delle politiche dell'estetica contemporanea, che della ricezione delle pratiche relazionali. Downey si chiede quali siano le reazioni a queste pratiche relazionali, le loro ripercussioni politiche nella sfera sociale, i loro effetti, che necessariamente devono essere dimostrati:

To argue open-endedly – without much by way of corroboration – that relational art practices produce radically 'new models of sociability' that exist 'beside or beneath a real economic system' and have, in turn, political repercussions in the broader social sphere, requires that the effects of such practices should of necessity be demonstrated. And this is what Relational Aesthetics lacks: a causative, convincing analysis of the politics of the socially inter-subjective relations that it so impassionedly evokes, beyond the suggestion that they address communicative and interrelational breaches in the fabric of modern living.<sup>93</sup>

Queste pratiche dal momento che si limitano allo spazio delle gallerie e dei centri d'arte, contraddicono quel desiderio di partecipazione sociale che ne fonda il senso. Si rimprovera ad esse di negare i conflitti sociali, le differenze, l'impossibilità di comunicare in uno spazio

---

<sup>91</sup> Secondo Adorno l'opera d'arte, in quanto forma particolarmente intensa di feticismo della merce, rivelerebbe la contraddizione interna a quest'ultima, ovvero l'impossibilità della riduzione del valore d'uso a valore di scambio quando non esista alcun uso possibile (come nel caso dell'opera d'arte autonoma).

<sup>92</sup> S. Martin, *Critique of Relational Aesthetics*, op. cit., p. 386

<sup>93</sup> A. Downey, *Towards a Politics of (Relational) Aesthetics*, Third Text, vol. 21, Issue 3, May, 2007, p. 274.

sociale alienato, a profitto di configurazioni delle forme di partecipazione sociale che essendo limitate al mondo dell'arte risulterebbero illusorie ed elitarie.

Anche il filosofo francese Jacques Rancière, che molto spesso si è occupato nei suoi saggi del legame tra arte e politica come agente di trasformazione dei sistemi di potere, ha avuto modo di riflettere sulla spettacolarizzazione dell'estetica relazionale che si mette al riparo dall'agone sociale.

L'estetica relazionale è l'erede contemporanea di una tradizione più ampia che era parte della modernità, quella di un'arte che ricercava la propria fine per diventare una vera forma di vita. Quell'idea ha vissuto un'intensità particolare all'inizio del Novecento, specie in occasione della rivoluzione sovietica, quando si è pensato che i pittori non dipingessero più i propri quadri sulla tela, ma incorniciassero una nuova forma di vita. L'estetica relazionale eredita quella tradizione e direi che a volte diventa una parodia di quella tradizione. Certamente, non dobbiamo ironizzare sull'arte relazionale, credere che si tratti di un'arte che "dice alla gente che non c'è niente da vedere in quella galleria, però possiamo parlarne". Tuttavia, è vero che il modo in cui si è manifestata l'arte relazionale è senz'altro debole.<sup>94</sup>

Una critica al testo di Bourriaud, che ha avuto molta risonanza nel dibattito internazionale, è data dall'inglese Claire Bishop nel suo articolo pubblicato sulla rivista americana "October" nel 2004 con il titolo *Antagonism and Relational Aesthetics*. Nelle prime battute del testo la Bishop esprime le sue iniziali perplessità riguardo il nuovo museo gestito da Bourriaud: il Palais de Tokyo di Parigi. Bishop critica la natura laboratoriale di questo sito dedicato alla creazione contemporanea e teme che possa facilmente essere equivocado come uno «space of leisure and entertainment».<sup>95</sup> La contestazione principale mossa dalla Bishop riguarda la forma relazionale dell'opera. È attraverso un focus su Rirkrit Tiravanija e Liam Gillick,<sup>96</sup> due artisti ritenuti emblematici della relazionalità, che sviluppa la sua disamina e dà corpo alle sue obiezioni. La Bishop ammette che questi artisti trovano nella dimensione relazionale e partecipativa una componente importante, ma puntualizza che

---

<sup>94</sup> La citazione tratta dall'intervista a Jacques Rancière di T. Lie, *Our police order: What can be said, seen, and done*, «Le Monde Diplomatique», 8 novembre 2006, è riportata in traduzione italiana in R. Pinto, *Il dibattito sull'arte degli anni Novanta*, op. cit., p. 124.

<sup>95</sup> C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, October n.110, Fall 2004, p. 52.

<sup>96</sup> «Gillick and Tiravanija [...] seem to me the clearest expression of Bourriaud's argument that relational art privileges intersubjective relations over detached opticality. Tiravanija insists that the viewer be physically present in a particular situation at a particular time – eating the food that he cooks, alongside other visitors in a communal situation. Gillick alludes to more hypothetical relations, which in many cases don't even need to exist, but he still insists that the presence of an audience is an essential component of his art [...] this interest in the contingencies of a "relationship between" – rather than the object itself – is a hallmark of Gillick's work and of his interest in collaborative as a whole.» *Ivi*, p. 61. La rivista October, in seguito alla pubblicazione del saggio *Antagonism and Relational Aesthetics*, pubblicherà un denso scambio di corrispondenza e un acceso dibattito tra Claire Bishop e l'artista Liam Gillick.

questo punto di partenza non è una novità nel mondo dell'arte, basti pensare agli Happenings, al Gruppo Fluxus o alle Performance degli anni Settanta. Claire Bishop pone l'accento sul tipo di relazioni attivate dall'estetica relazionale, si chiede per chi vengano prodotte e come sia possibile misurarne gli effetti o metterle a confronto: «If relational art produces human relations, then the next logical question to ask is what types of relations are being produced and for whom?»<sup>97</sup>. La forma dell'opera ha di per sé connotazioni politiche e in ogni caso implica effetti emancipatori. Il critico francese dunque commetterebbe ingenuamente l'errore di assimilare «aesthetic judgement with an ethicopolitical judgement of the relationships produced by a work of art. But how do we measure or compare these relationships? The *quality* of the relationships in “relational aesthetics” are never examined or call in question. When Bourriaud argues that “encounters are more important than the individuals who compose them”, I sense that this question is (for him) unnecessary»<sup>98</sup>. Non è sufficiente che le relazioni si generino perché esse siano positive; «the relations set up by relational aesthetics are not intrinsically democratic, as Bourriaud suggests, since they rest too comfortably within an ideal of subjectivity as whole and of a community as immanent togetherness»<sup>99</sup>. Posta in questo modo, secondo la Bishop, tutte le relazioni che consentono “dialogo” potrebbero essere considerate automaticamente democratiche e perciò buone, senza essersi poste il problema del significato della democrazia o quello del contesto in cui vanno a collocarsi.

Successivamente confronta la relazione tra le tesi di Bourriaud con il pensiero di Umberto Eco che, nel testo *Opera Aperta* del 1962, parla di una forma d'arte fondata sull'attivazione dello spettatore e sul suo coinvolgimento. Secondo Umberto Eco ogni opera è potenzialmente “aperta” e può produrre un numero illimitato di letture da parte del fruitore. Eco considera l'opera artistica come riflesso della condizione esistenziale frammentata nella cultura moderna, mentre negli assunti di Bourriaud è l'opera d'arte stessa che produce questa frammentazione. Secondo il curatore francese, l'opera diventa una vera e propria “forma sociale”, che è pienamente nella facoltà di produrre delle relazioni umane positive. Infine la Bishop sostiene che uno degli obiettivi raggiunti<sup>100</sup> da *Esthétique Relationnelle*

---

<sup>97</sup> C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, op. cit., p. 51.

<sup>98</sup> *Ivi*, p. 65.

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 67.

<sup>100</sup> L'analisi di Bishop non manca inoltre di riconoscere a Bourriaud l'estensione di un punto di vista importante sulle tendenze dell'arte contemporanea in un momento in cui, soprattutto in area anglosassone, le discussioni da una parte riguardavano essenzialmente il fenomeno della Young British Art e dall'altra, in ambito accademico, erano riluttanti ad aggiornare l'agenda critica, ma mette in questione innanzitutto la discontinuità con le esperienze sia artistiche che teoriche degli anni sessanta, su cui il critico ha basato i suoi assunti.

è stato quello di rendere i progetti discorsivi e dialogici più utilizzabili in un contesto di musei e gallerie, ma allo stesso tempo afferma che la tesi di Bourriaud non sia riuscita ad articolare le qualità antagoniste della democrazia.<sup>101</sup> Propone quindi un'alternativa, un "Relational Antagonism" che «would be predicated not on social harmony, but on exposing that which is repressed in sustaining the semblance of this harmony. It would thereby provide a more concrete and polemical grounds for rethinking our relationship to the world and to one another.»<sup>102</sup>

Una recente lettura del testo e dell'attività curatoriale di Bourriaud è data dal critico e attivista Marco Baravalle in un articolo pubblicato da Opera Viva Magazine, incentrato sulle figure di Bourriaud e Hans Ulrich Obrist. La prima domanda che Baravalle pone è su quale tipo di motivazioni oggi, a quasi vent'anni dalla pubblicazione di *Estetica Relazionale* e a dieci di distanza dall'acceso dibattito sulle pratiche relazionali, possano mantenere accesa l'attenzione per uno studio e un'analisi di queste due figure, forse già troppo inflazionate. «La prima risposta è che una certa distanza temporale potrebbe aiutare un'analisi in prospettiva storica.»<sup>103</sup> Secondo Baravalle il critico francese puntava a rinnovare la funzione sociale dell'opera d'arte, opponendo l'aspetto relazionale all'aspetto oggettuale del feticcio-merce, attribuendo all'opera un carattere "progressivo, microtopico, molecolare" ma mai critico nei confronti del tratto governamentale delle industrie culturali contemporanee «che funzionano precisamente attraverso la valorizzazione dell'interstizio, del differenziale di libertà, dell'eccedenza compatibile.»<sup>104</sup> La successiva domanda di Baravalle è dunque sul cosa significa assurgere l'estetica relazionale a prodotto teorico della strategia governamentale della valorizzazione neoliberale dell'arte, partendo dal presupposto che questa modalità non intende sopprimere le libertà ma si basa sulla loro valorizzazione.

Com'è noto, Michel Foucault, nei suoi studi sulla biopolitica, ha utilizzato il termine *governamentalità* per definire una trama di dispositivi che agiscono a livello sociale attraverso l'esercizio del bio-potere (azione sull'azione) piuttosto che attraverso il dominio (ovvero l'imposizione trascendente da parte del sovrano). A questo proposito giova ancora chiamare in causa l'insistenza dell'Estetica relazionale sulle pratiche micropolitiche, micro-utopiche, molecolari, comunitarie. Non si vuole certo sostenere

---

<sup>101</sup> Claire Bishop ha sottolineato, ad esempio, la sostanziale assenza di criteri in grado di guidare il giudizio rispetto alla «qualità» della relazione prodotta dalle pratiche relazionali care a Bourriaud, preferendo l'opera di alcuni artisti che presentano un carattere antagonista (categoria mutuata da Ernesto Laclau e Chantal Mouffe), in grado cioè di spiazzare, di produrre un senso di disagio e di interrogare problematicamente lo spettatore.

<sup>102</sup> C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, op. cit., p. 79.

<sup>103</sup> M. Baravalle, *Curare e governare. Bourriaud e Obrist: la svolta relazionale della curatela*, Opera Viva Magazine, ISSN 2531-4866, 19 dicembre 2016.

<sup>104</sup> *Ibidem*.



che queste dimensioni siano ininfluenti, è però evidente che in assenza di una teoria e di una prassi di messa in discussione strutturale dello status quo, esse sono destinate alla condizione di territori prodotti a beneficio di nuove *enclosures*. È importante che chi, al contrario, intende seriamente organizzare i territori dell'arte quali *commons*, tenga conto di questo aspetto. Solo così, dall'interno di questa governamentalità, sarà possibile individuare uno spazio realmente produttivo.<sup>105</sup>

Baravalle continua nella sua riflessione, citando John Roberts, cercando di evidenziare la relazione tra lo sviluppo delle pratiche artistiche e il mutamento del paradigma produttivo generale. Roberts collega la diffusione delle pratiche relazionali a due fattori: quello legato alla diffusione nell'arte di una modalità di lavoro cooperante e alla formazione di collettivi artistici, e quello legato a una crescita dell'economia secondaria dell'arte «ovvero quell'ambito in cui gli artisti non si rifanno, se non in forma episodica, al circuito economico dell'arte istituzionale, delle gallerie, dei musei [...] storicamente causata dall'affermazione del capitalismo cognitivo con i suoi sviluppi tecnologici e la tendenza verso una progressiva trasformazione in senso flessibile e precario del lavoro.»<sup>106</sup> Alla luce di questa analisi, Baravalle sostiene l'impossibilità nel riconoscere all'intersoggettività delle estetiche relazionali una qualche interruzione dei rapporti sociali capitalistici<sup>107</sup>, piuttosto queste hanno contribuito a fare del sistema globale dell'arte un ambito che rimane sostanzialmente governamentale. «Applicando questa stessa lente agli anni Novanta del secolo scorso, sembra possibile interpretare storicamente l'estetica relazionale come un riflesso (non necessariamente critico) delle trasformazioni contemporanee del modello produttivo, della messa a valore della vita e del divenire virtuoso del lavoro in generale.»<sup>108</sup> Secondo Baravalle «l'intersoggettività che ha contribuito ad allargare ancora di un passo il campo già espanso di ciò che è considerato arte, deve portarci a interpretare questo spazio come un possibile terreno di contesa su cui affermare un'*arte del comune*.»<sup>109</sup>

---

<sup>105</sup> *Ibidem*.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

<sup>107</sup> All'estetica relazionale di Bourriaud, Baravalle contrappone la de-materializzazione dell'oggetto artistico documentata da Lucy Lippard tra gli anni Sessanta e Settanta. La dematerializzazione dell'oggetto artistico rispondeva alla necessità di sottrarre l'arte al destino di oggetto mercificato: Lippard restituisce un resoconto della diffusione dell'arte concettuale come evento strettamente legato ai movimenti per i diritti civili, contro la guerra in Vietnam e contro i regimi dell'America Latina.

<sup>108</sup> M. Baravalle, *Curare e governare*. op. cit.

<sup>109</sup> *Ibidem*.



## **I.III *La svolta artistica verso il sociale***

### **Claire Bishop e le pratiche partecipative**

#### **I.III.I Theoretical Frameworks per le Arti Partecipative**

Una posizione degna di analisi, e rilevante per inquadrare le pratiche collaborative con un orientamento politicizzato, è quella della critica inglese Claire Bishop. Alcuni dei temi chiave affrontati nella sua ricerca sono le tensioni tra la qualità e l'uguaglianza, l'autorialità individuale e collettiva, e la lotta in corso per trovare equivalenti artistici a posizioni politiche. La pratica artistica sulla quale si concentra la Bishop è meno interessata all'estetica relazionale, vista come produzione di incontri conviviali, e maggiormente orientata su una forma di partecipazione intesa come un processo di lavoro politicizzato. A tale scopo predilige il termine "partecipazione".

Nel 2006 la Bishop cura una pubblicazione edita da MIT Press e dalla Whitechapel Gallery dal titolo *Participation*. Il testo fa parte di una serie di documenti sull'arte contemporanea che, prendendo le mosse da una parola chiave ("partecipazione" nel caso del volume curato dalla Bishop), si concentra su uno specifico argomento di chiara influenza nell'arte contemporanea a livello internazionale. Ciascun volume si presenta come una raccolta di fonti, una selezione di testi che presentano una pluralità di voci e prospettive utili a definire quel tema o quella tendenza. Nel volume *Participation* la Bishop seleziona dapprima alcuni frammenti da testi filosofici per delineare un quadro teorico attraverso cui considerare la pratica partecipativa; in seguito raccoglie alcuni scritti d'artista con lo scopo di mostrare una gamma di approcci differenti sull'elaborazione di questi progetti, spesso sfuggenti ed effimeri; infine presenta una selezione di testi che riguardano le più recenti posizioni critiche e curatoriali sull'arte partecipativa.

Nell'introduzione al volume Claire Bishop individua tre concetti chiave fondamentali che hanno caratterizzato le pratiche partecipative dagli anni Sessanta a oggi. Il primo

concetto chiave riguarda l'*attivazione* dello spettatore, che diviene partecipante: «The first concerns the desire to create an active subject, one who will be empowered by the newly-emancipated subjects of participation will find themselves able to determine their own social and political reality. An aesthetic of participation therefore derives legitimacy from a (desired) causal relationship between the experience of a work of art and individual/collective agency»<sup>110</sup>. Il secondo concerne l'*autorialità* dell'artista, il prediligere una produzione collettiva dell'opera: «The gesture of ceding some or all authorial control is conventionally regarded as more egalitarian and democratic than the creation of a work by a single artist, while shared production is also seen to entail the aesthetic benefits of greater risk and unpredictability. Collaborative creativity is therefore understood both to emerge from, and produce, a more positive and non-hierarchical social model»<sup>111</sup>. Infine, l'ultimo concetto chiave è relativo alla *comunità*: «The third issue involves a perceived crisis in community and collective responsibility. This concern has become more acute since the fall of Communism, although it takes its lead from a tradition of Marxist thought that indicts the alienating and isolating effects of capitalism. One of the main impetuses behind participatory art has therefore been a restoration of the social bond through a collective elaboration of meaning»<sup>112</sup>. Nonostante i contesti mutevoli e i diversi momenti storici e politici, secondo la Bishop, questi tre concetti risultano i più frequentemente citati nelle pratiche artistiche che hanno incoraggiato la partecipazione in arte negli ultimi decenni.

Nel volume trovano spazio diverse posizioni curatoriali, tra le quali quella dello stesso Bourriaud, Hal Foster e Lars Bang Larsen con la sua teoria del Social Aesthetics. Molti gli scritti degli artisti: in primis l'Internazionale Situazionista, proseguendo poi con le riflessioni negli anni Sessanta di Allan Kaprow, sul ruolo del pubblico nelle sue performance, e di Hélio Oiticica; per i Settanta quelle del tedesco Joseph Beuys; i collettivi artistici per gli anni Ottanta come Group Material e Collective Action, fino ad arrivare ai progetti più attuali di Carsten Höller o Jeremy Deller.

Nel delinare il suo “theoretical frameworks” dentro il quale inserire le pratiche partecipative, la Bishop inizia con un estratto dal testo *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* di Umberto Eco. L'idea di *opera aperta* che Umberto Eco aveva teorizzato nei primi anni Sessanta descriveva quelle «Opere che si presentano quindi non come finite, che chiedono di essere rivissute e comprese in una direzione strutturale data, ma come opere “aperte”, che vengono portate a termine dall'interprete nello stesso

---

<sup>110</sup> C. Bishop, (a cura di), *Participation*, Whitechapel Gallery & the MIT Press, London-Cambridge, 2006, p. 12.

<sup>111</sup> *Ibidem*.

<sup>112</sup> *Ibidem*.

momento in cui le fruisce esteticamente»<sup>113</sup>. La definizione di “aperta”, data a queste opere, serve dunque a delineare una nuova dialettica tra opera e interprete. Eco nel testo attraversa diverse poetiche contemporanee alla ricerca dei rapporti dialettici tra forma e indeterminazione affrontando una serie di problemi scaturiti dall’esame delle modalità della formazione, rappresentazione, comunicazione e fruizione artistica. L’opera d’arte diviene un farsi aleatorio e lo spettatore assume un ruolo cruciale, diviene un centro attivo in una rete di relazioni che si istaurano tra artista, opera e il suo pubblico. La poetica dell’opera aperta tende a promuovere nell’interprete “atti di libertà cosciente” e «suggerisce un modo di vedere ciò in cui si vive, e vedendolo accettarlo, integrarlo alla propria sensibilità.»<sup>114</sup>

La Bishop prosegue poi inserendo il saggio scritto da Roland Barthes nel 1968 *The Death of the Author*, in cui sostiene che il significato di un’opera non dipende dall’intenzione autoriale ma dal punto di vista individuale conseguente alla sua ricezione attiva. Secondo Barthes l’autore è una figura moderna, un prodotto della nostra società che, emergendo dal Medioevo, passando dall’empirismo inglese e il razionalismo francese, riscopre il prestigio dell’individuo. Il culmine di questo processo sta nell’ideologia capitalista, che attribuisce la massima importanza alla figura dell’autore. Il vero nucleo di interesse non sarebbe più l’autore in sé, ma il lettore, colui che legge il testo. Non esiste testo, secondo Barthes, se non c’è un lettore che lo attraversa, dunque l’unità del testo non si riscontra nella sua origine, ma nella sua destinazione. Le riflessioni di Barthes si concentrano principalmente sulla letteratura, ma le sue intuizioni sono ugualmente applicabili a quelle pratiche artistiche contemporanee che cercano di instaurare una relazione e un dialogo con il loro pubblico e in particolar modo a quelle operazioni partecipative che implicano una cessione autoriale da parte dell’artista nella progettazione dell’opera.

Dopo aver indagato le nuove forme che assume l’opera divenendo “aperta”, e discusso sul ruolo dell’autore e tutto ciò che concerne il gesto autoriale, appare necessario interrogarsi sulle modalità in cui si attua una “relazione”, intesa come conoscenza in movimento dell’esistente e come capacità di mettersi in ascolto attraverso il saggio di Édouard Glissant, *Poetics of Relation* del 1990, e sul cosa significhi il concetto di comunità attraverso le riflessioni di Jean-Luc Nancy nel suo *La comunità inoperosa*. E per fornire un quadro di riferimento storico, in cui contestualizzare le arti partecipative, la Bishop utilizza *The Negation of the Autonomy of Art by the Avant-garde* di Peter Bürger, che riprende il testo *Theory of the Avant-garde* del 1974, in cui la lettura delle avanguardie storiche che Bürger fa

---

<sup>113</sup> U. Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (1962), Tascabili Bompiani, Milano 2006, p. 33.

<sup>114</sup> *Ivi*, p. 163-164.

rappresenta un tentativo di pensare insieme l'arte e la prassi sociale. Infine, la Bishop conclude affrontando il paradigma etico-estetico e il rapporto tra l'estetica e la politica con gli scritti dei filosofi Félix Guattari e Jacques Rancière.

Nel suo *Chaosmosis*, Guattari afferma che le forme artistiche sono sempre state una rappresentazione essenziale di ogni società. L'arte è prodotta nel socius perché ha lo scopo di inserirsi in una rete sociale che la sostenga e «to celebrate, once again, the Universe of art as such, precisely because it is always in danger of collapsing.»<sup>115</sup> L'opera d'arte è portatrice di un senso di rottura, una reinvenzione del soggetto stesso. L'idea di Guattari è che, nella società di oggi, tutti i punti focali della singolarità dell'esistenza siano coperti dalla valorizzazione capitalista. Il regno dell'equivalenza generale, la semiotica riduttiva, il mercato capitalista, tendono a schiacciare il sistema di valorizzazione. Il paradigma estetico di cui parla è presentato come un'alternativa al paradigma scientifico che sottende l'universo capitalista. È il paradigma del processo creativo. Questa proposta alternativa di un paradigma della creazione estetica da opporre al paradigma sistemico e strutturalista si presenta come politicamente rilevante. Secondo Guattari l'essenza della creatività estetica risiede nella creazione di focolai di soggettivazione parziale, di una soggettivazione imposta fuori dai rapporti intersoggettivi, al di fuori della soggettività individuale. Solo in questo modo possiamo avere una creatività esistenziale e ontologica.

The future of contemporary subjectivity is not to live indefinitely under the regime of self-withdrawal, of mass-mediatic infantilization, of ignorance of difference and alterity – both on the human and the cosmic register. Its modes of subjectivation will get out of their homogenetic 'entrapment' only if creative objectives appear within their reach. What is at stake here is the finality of the ensemble of human activities. Beyond material and political demands, what emerges is an aspiration for individual and collective reappropriation of the production of subjectivity.<sup>116</sup>

Al termine di una lenta ricomposizione di assemblaggi della soggettivazione, si potranno sostituire le vecchie ideologie che erano fundamentalmente incapaci di stabilire connessioni trasversali tra politica, etica ed estetica. Così, il paradigma estetico ci permette di unirci con altre produzioni di soggettività parziale, nel campo sociale, della psicoanalisi e in altri campi. Guattari sottolinea fermamente di non sostenere in alcun modo un'estetizzazione del Socius. Il suo paradigma estetico comporta il rovesciamento delle forme attuali dell'arte così come quelle della vita sociale.

---

<sup>115</sup> F. Guattari, *Chaosmosis*, Éditions Galilée, Paris 1992, citazione da C. Bishop, (a cura di), *Participaton*, op. cit., p. 79.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 81.

Davanti alla proliferazione delle pratiche artistiche e alla concomitante disseminazione dell'esperienza estetica, la Bishop si chiede, attraverso le riflessioni di Jacques Rancière nel saggio *Problems and Transformations in Critical Art*, quale sia la loro rilevanza sociale e quali “politiche dell'estetica” contribuiscano a tracciare e a regolare le nuove costellazioni di potere. Nel testo, Rancière riconosce la pluralità dei modi in cui l'estetica e la politica siano legati:

On the one hand, politics is not a simple sphere of action that comes after the 'aesthetic' revelation of the state of things. It has its own aesthetic: its ways of dissensually inventing scenes and characters, of manifestations and statements different from the inventions of art and sometimes even opposed to them. On the other hand, aesthetics has its own politics, or rather its own tension between two opposed politics: between the logic of art that becomes life at the price of abolishing itself as art, and the logic of art that does politics on the explicit condition of not doing it at all.<sup>117</sup>

L'arte critica non deve negoziare tra politica e arte, ma tra la relazione delle due logiche estetiche esistenti, tra la tensione che spinge l'arte verso la vita e che, invece, separa la sensorialità estetica da altre forme di esperienza sensibile. È proprio questa tensione fra l'immersione nella dimensione quotidiana e ordinaria della vita sociale e la rivendicazione della propria autonomia a tracciare il luogo dell'arte contemporanea. L'arte deve prendere in prestito il senso di eterogeneità che alimenta le energie politiche e solo questa negoziazione tra l'arte e le forme non-artistiche è capace di parlare due volte, sia della sua leggibilità che della sua illeggibilità. «The only remaining subversion is, then, to play on this undecidability; to suspend, in a society working towards the accelerated consumption of signs, the meaning of the protocols of reading those signs.»<sup>118</sup> Rancière sottolinea il carattere politico dell'arte e della dimensione estetica, in quanto luoghi in cui si realizza la “partizione del sensibile”, in cui si compone un sistema di evidenze sensibili che disegna l'esistenza di una sfera comune e condivisa, una sorta di “collage”. Infine secondo Rancière, gli atteggiamenti contraddittori mostrati dai principali paradigmi estetici, in quel momento, esprimevano una «fundamental undecidability»<sup>119</sup> sulla politica dell'arte. Questa indecibilità non è l'effetto di una svolta postmoderna, ma una “sospensione” estetica che vede l'arte assumere una fisionomia particolare e riconoscibile all'interno di una politica dell'estetica, che la intende come una connessione tra le forme autonome, le forme di vita e

---

<sup>117</sup> J. Rancière, *Problems and Transformations in Critical Art*, in *Malaise dans l'esthétique*, Editions Galilée, Paris 2004, citazione da C. Bishop, (a cura di), *Participaton*, op. cit., p. 83.

<sup>118</sup> *Ivi*, p. 89.

<sup>119</sup> *Ivi*, p. 92.

le loro possibili politiche. «These possible politics are only ever realized in full at the price of abolishing the singularity of art, the singularity of politics, or the two together.»<sup>120</sup>

---

<sup>120</sup> *Ibidem.*



### I.III.II Il *Social Turn* nelle arti contemporanee

In un articolo pubblicato su Artforum nel 2006, Claire Bishop cita artisti quali Annika Eriksson, Pawel Althamer, Lucy Orta, Jeremy Deller, Atelier Van Lieshout, e altri, come coloro che hanno attuato una “svolta sociale” nel loro lavoro, che hanno in comune l'interesse a sviluppare azioni collettive con le comunità. Artisti interessati agli aspetti della vita quotidiana che utilizzano le situazioni sociali per produrre progetti di impegno politico. Queste pratiche sono interessate alle attività collaborative, che possono trovarsi sia in una forma di lavoro con comunità preesistenti sia nell'istituzione di un network proprio. Le modalità di azione e le finalità dei lavori di cui parla la Bishop variano notevolmente, ma tutti sono legati dalla convinzione che le azioni collettive e le idee condivise abbiano una potenza creativa. «This mixed panorama of socially collaborative work arguably forms what avant-garde we have today: artists using social situations to produce dematerialized, antimarked, politically engaged projects that carry on the modernist call to blur art and life.»<sup>121</sup>

Guardando in modo critico alle posizioni di Bourriaud e di Grant Kester,<sup>122</sup> la Bishop si trova d'accordo solo in parte sul fatto che non ci siano lavori collaborativi che non funzionano, irrilevanti, che vengano dunque tutte concepite come importanti gesti artistici perché tutte utili nel rafforzamento dei legami sociali. La Bishop riconosce l'urgenza di questo compito politico, ma sostiene che sia indispensabile comparare e analizzare tali pratiche criticamente in quanto arte.

In primo luogo la Bishop si interroga sul possibile terreno comune in cui attività artistica e pratica sociale possano incontrarsi:

«The emergence of criteria by which to judge social practices is not assisted by the present-day standoff between the nonbelievers (aesthetes who reject this work as marginal, misguided, and lacking artistic interest of any kind) and the believers (activists who reject aesthetic questions as synonymous with cultural hierarchy and the market). The former, at their most extreme, would condemn us to a world of irrelevant painting

---

<sup>121</sup> C. Bishop, *The Social Turn: Collaboration and its Discontents*, in Artforum, Vol. 44, Issue 6, 2006. p. 179.

<sup>122</sup> Se ad accogliere le critiche che la Bishop muove all'estetica relazionale di Bourriaud era stato il saggio *Antagonism and Relational Aesthetics* pubblicato sulla rivista October due anni prima, il pensiero di Grant Kester non manca di essere analizzato in questo saggio. Secondo la Bishop Kester difende un'arte fatta di interventi concreti in cui l'artista occupa una posizione di supremazia creativa. Valuta quelle pratiche artistiche che funzionano esclusivamente sul piano dell'intervento sociale, tralasciando i criteri estetici. Dunque la posizione di Kester mancherebbe di un impegno per l'estetica. Inoltre Kester critica il Dada e il Surrealismo, ma secondo la Bishop è proprio all'interno di questa tradizione che occorre collocare l'impegno sociale come pratica artistica radicale.

and sculpture, while the latter have a tendency to self- marginalize to the point of inadvertently reinforcing art's autonomy, thereby preventing any productive rapprochement between art and life»<sup>123</sup>

Il *Social Turn* nell'arte contemporanea porta a una svolta etica nel modo di fare della critica, a un interrogarsi sulle modalità in cui viene attuata la collaborazione e talvolta i giudizi estetici sui progetti artistici partecipativi risultano meno importanti dei criteri etici. L'enfasi viene posta sul processo, piuttosto che al prodotto finale.

Il lavoro del collettivo turco Oda Projesi è un esempio di pratica su cui si concentra la Bishop, che sviluppa la propria attività in un trilocale preso in affitto a Istanbul. I progetti<sup>124</sup> vengono sviluppati dal collettivo in collaborazione con i loro “vicini di casa” e l'appartamento diventa un punto di incontro per la comunità locale, uno spazio sociale e discorsivo, ma anche di produzione e ricerca. La Bishop vede il loro lavoro come una “delicata opposizione” e li considera membri attivi della comunità.



Oda Projesi, *Kunstprojekte-Riem project*, 2003.

Attraverso la lettura di un saggio della curatrice Maria Lind, la Bishop compara il lavoro che Oda Projesi realizza al Kunstprojekte-Riem di Monaco, in cui collabora con una comunità turca locale, al *Bataille Monument* di Hirschhorn, anche questa una collaborazione con una comunità turca di Kassel. Hirschhorn, per il *Bataille Monument*, aveva già strutturato il progetto: quello di cui aveva bisogno erano dei partecipanti “esecutori” che assumessero il ruolo che l'artista aveva già pensato per loro. Oda Projesi, al contrario, permetteva al

<sup>123</sup> C. Bishop, *The Social Turn*, op. cit., p. 180.

<sup>124</sup> Tra i progetti di Oda Projesi che la Bishop cita ad esempio vi sono: l'organizzazione di un laboratorio per bambini con il pittore turco Komet, un pic-nic comunitario con lo scultore Erik Göngrich, una sfilata per i bambini organizzata dal gruppo teatrale Tem Yapin.

gruppo di persone con cui collaborava di esercitare una grande influenza sul progetto. Il criterio di valutazione per queste operazioni artistiche si basa dunque sul giudizio etico dell'intenzionalità, del processo di lavoro, e soprattutto della rinuncia autoriale da parte degli artisti: «their conceptual gesture of reducing the authorial status to a minimum ultimately becomes inseparable from the community arts tradition.»<sup>125</sup>

Secondo la Bishop occorre fare un altro passo in avanti, e spingersi a considerare quei progetti che tentano di pensare insieme l'estetico e il sociopolitico, invece che inglobare entrambi all'interno dell'etico. Nel suo saggio continua ad analizzare il lavoro di Phil Collins, Artur Zmijewski, Jeremy Deller e Carsten Höller.

Il lavoro di Phil Collins che prende in esame è *They Shoot Horses* del 2004, realizzato in occasione di una residenza a Gerusalemme. Il lavoro video mostra nove adolescenti che danzano, senza mai fermarsi per otto ore, su alcuni brani di successo ma estremamente kitsch. «It goes without saying that *They Shoot Horses* is a perverse representation of the “site” that the artist was invited to respond to: The occupied territories are never shown explicitly but are ever present as a frame.»<sup>126</sup> Collins propone una riflessione molto sottile sulla globalizzazione, connettendo la pratica collaborativa con le norme visuali e concettuali di un reality televisivo. «By voiding the work of direct political narrative, Collins demonstrates how swiftly this space is filled by fantasies generated by the media's selective production and dissemination of images from the Middle East.»<sup>127</sup>



Artur Zmijewski, *The Singing Lesson 1*, 2001.

Il secondo lavoro preso in esame è *The Singing Lesson* dell'artista polacco Artur Zmijewski, un'opera video che mostra un gruppo di studenti sordi mentre cantano all'interno di una chiesa. Vi è una costante attenzione sul contrasto tra il coro e l'ambiente,

<sup>125</sup> C. Bishop, *The Social Turn*, op. cit., p. 180.

<sup>126</sup> *Ivi*, p. 182.

<sup>127</sup> *Ibidem*.

tra la simmetria degli spazi e la voce cacofonica dei ragazzi. Quello che l'opera suggerisce, afferma la Bishop, è che: «We can only ever have limited access to others' emotional and social experiences, and the opacity of this knowledge obstructs any analysis founded on such assumptions. Instead we are invited to read what is presented to us – a perverse assemblage of conductor, musicians, and deaf choir that produces something more complex, troubling, and multilayered than the release of individual creativity.»<sup>128</sup>

Il re-enactment che sta alla base del lavoro *The Battle of Orgreave* di Jeremy Deller è un ulteriore esempio, che vede riallestito un evento chiave dello sciopero dei minatori inglesi del 1984, uno scontro violento tra minatori e polizia nel villaggio di Orgreave nello Yorkshire. Il lavoro di Deller riunisce un gruppo di persone per riprodurre insieme un evento disastroso, come se volessero farne un dipinto di storia contemporanea che fa crollare rappresentazione e realtà. Lo scontro è stato performato da minatori e poliziotti insieme ad alcune società di rievocazione storica, che con la loro partecipazione riescono a «elevated the relatively recent events at Overgreave to the status of English history.»<sup>129</sup> Secondo la Bishop questo re-enactment, per certi versi, sembrava del tutto inutile, non sarebbe riuscito in questo modo a risanare una ferita, ma di sicuro l'evento di Deller è un'operazione che risulta leggibile politicamente.



Jeremy Deller, *The Battle of Orgreave*, 2001.



Infine, il progetto di Carsten Höller *The Baudouin Experiment: A Deliberate, Non-Fatalistic, Large-Scale Group Experiment in Deviation* del 2001, che riprende anch'esso un evento storico<sup>130</sup>. In una delle sfere d'argento dell'Atomium di Bruxelles, Höller ha riunito un

<sup>128</sup> *Ibidem*.

<sup>129</sup> *Ivi*, p. 183.

<sup>130</sup> Il progetto di Höller si basa su un evento avvenuto nel 1991, quando l'ultimo re Baldovino del Belgio abdicò per un giorno per far sì che una legge sull'aborto, che lui non appoggiava, fosse approvata.

gruppo di cento di persone, privandoli dei mezzi di comunicazione con il mondo esterno, come fossero all'interno di un reality show. Höller decise però di non documentare l'evento. Secondo la Bishop *The Boudouin Experiment* è stato «an event of profound inaction, or “passive activism” – a refusal of everyday productivity, but also a refusal to instrumentalize art in compensation for some perceived social lack.»<sup>131</sup>

La Bishop inserisce tali lavori in una tradizione di situazioni autoriali volta ad aprire un ambito di riflessioni complesso sull'impegno sociale. In un progetto d'arte socialmente impegnata l'artista deve rinunciare alla sua presenza autoriale per permettere ai partecipanti di parlare attraverso esso. Ma in questo processo non è l'estetica a dover essere sacrificata. La Bishop si avvicina alla posizione del filosofo Jacques Rancière che intende l'estetica come la “capacità di pensare la contraddizione”: «the productive contradiction of art's relationship to social change, characterized precisely by that tension between faith in art's autonomy and belief in art as inextricably bound to the promise of a better world to come.»<sup>132</sup> Per Claire Bishop l'estetica contiene già di per sé questa promessa migliorativa. Le pratiche collaborative più interessanti, degli ultimi dieci anni, cercano «to fulfill the promise of the antinomy that Schiller saw as the very root of aesthetic experience and not surrender itself to exemplary (but relatively ineffectual) gestures»,<sup>133</sup> affrontano il rapporto contraddittorio tra antinomia e intervento sociale, riflettono sulle nuove strutture che l'opera assume e le nuove condizioni per la sua ricezione.

---

<sup>131</sup> C. Bishop, *The Social Turn*, op. cit., p. 183.

<sup>132</sup> *Ibidem*.

<sup>133</sup> *Ibidem*.

### I.III.III Sulla spettatorialità nelle arti partecipative

Il concetto del *Social turn* nelle arti è ripreso dalla Bishop, qualche anno dopo, nel suo libro *Artificial Hells*<sup>134</sup>. La critica inglese, nel testo, individua dei momenti storici ben definiti per indicare quel ritorno al sociale costituito da una serie di tentativi volti a ripensare l'arte collettivamente, affermando che:

La svolta sociale nell'arte contemporanea può essere contestualizzata all'interno di due momenti storici antecedenti, entrambi sinonimi di sconvolgimenti politici e di movimenti per il cambiamento sociale: le avanguardie storiche europee che si sviluppano intorno al 1917 e la cosiddetta "neo-avanguardia" che conduce al 1968. La considerevole riemersione dell'arte partecipativa negli anni Novanta mi porta a pensare alla caduta del comunismo nel 1989 come il terzo punto di trasformazione. Queste tre date, poste in triangolazione, formano la narrazione del trionfo, dell'ultima eroica resistenza e del collasso di una visione collettivistica della società. Ciascuna fase è stata accompagnata da un ripensamento utopico della relazione tra l'arte, il campo sociale e il suo potenziale politico – manifestato attraverso una riconsiderazione dei modi in cui l'arte è prodotta, consumata e discussa.<sup>135</sup>

Non a caso la critica cita dei movimenti artistici che corrispondono a momenti storici di transizione politica e di fervore rivoluzionario. Gli anni delle prime avanguardie sono quelli che accompagnarono il fascismo, proprio dopo quella rivoluzione del 1917 che portò alla formazione della Repubblica Socialista Sovietica Russa. La ripresa dell'avanguardia nel Sessantotto porta con sé il diffuso dissenso sociale, i movimenti di protesta di quegli anni e le loro conseguenze nei Settanta. In ciascun momento storico citato dalla Bishop l'arte partecipativa assume una forma differente, perché ad ogni specifica produzione artistica corrisponde una condizione socio-politica. La diffusione delle pratiche collaborative, partecipative e relazionali negli anni Novanta si accompagna alle conseguenze del crollo del comunismo reale.

Ma il tema principale di *Artificial Hells* riguarda la politica della "spettatorialità" nell'arte partecipativa, che viene affrontato attraverso la presentazione di alcuni casi studio, soprattutto nel contesto europeo, concentrandosi sulla relazione tra tali pratiche e

---

<sup>134</sup> Claire Bishop prende in prestito il titolo del libro da un testo di André Breton che faceva a sua volta riferimento a *Les Paradis artificiels* di Baudelaire. Breton utilizza il termine "Inferni artificiali" per avviare un processo costruttivo in cui il pubblico potesse confrontarsi con un nuovo tipo di azione artistica e di spettatorialità. Nel saggio che contiene questa espressione, Breton suggella la morte di Dada proprio con la sua proposta di scendere in piazza, aprendosi verso il progetto surrealista che voleva rifondare la società sul piano artistico.

<sup>135</sup> C. Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012), trad. it. *Inferni Artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Milano 2015, p. 15.

l'immaginario politico in trasformazione di quest'area. Il teatro e la performance assumono un ruolo cruciale dato che l'impegno partecipativo tende a essere espresso con più forza nell'incontro dal vivo tra gli attori coinvolti in contesti particolari. Lo spazio aperto dall'arte al ruolo della spettatorialità come pratica performativa, nelle differenti declinazioni di pubblico come *audience, viewer, observer, visitor, spectator*, sembra rispondere all'urgenza di un coinvolgimento che privilegi un'esperienza immateriale, o all'opposto, concreta e fisica, a dispetto della più reazionaria prassi di consumo dell'arte come oggetto merce. Bishop analizza il ruolo dell'artista nella sfera sociale e quello del pubblico che viene invitato ad attivarsi e quindi a "liberarsi" dalla condizione di spettatore per assumere un ruolo di "partecipante" attivo alla realizzazione dell'opera. A questo proposito Claire Bishop fa riferimento alla riflessione di Rancière sul concetto di *aisthesis* come regime autonomo di esperienze non riconducibile alla logica, alla ragione o alla morale, ma ascrivibile a quei lavori partecipativi e comunitari che si caratterizzano per una tendenza sempre più marcata al riappropriarsi dell'impatto soggettivo ed emozionale dell'esperienza, dando corpo a un'individualità che diventa alternativamente sia il medium sia il materiale artistico fondamentale. Quello a cui la Bishop si oppone è la dicotomia attivo/passivo che solitamente viene applicata al pubblico nei dibattiti sulle arti performative. Definisce questa dualità del ruolo dello spettatore "riduttiva" e anche "sterile" sostenendo che funzioni soltanto come "allegoria dell'ineguaglianza". La critica afferma che: «quest'intuizione può essere estesa alla tesi che la cultura alta, così come si trova nelle gallerie d'arte, è prodotta per e per conto della classe dominante; al contrario, la "gente" (i marginalizzati, gli esclusi) può essere emancipata soltanto attraverso il diretto coinvolgimento nella produzione di un'opera.»<sup>136</sup> Secondo la Bishop, dunque, sostenere che la partecipazione è particolarmente adatta a occuparsi dell'inclusione sociale rischia di rafforzare una tendenza secondo la quale le "persone comuni" possono partecipare soltanto fisicamente, mentre le classi borghesi, il pubblico delle gallerie e dell'élite culturale, hanno l'agio di pensare e riflettere in maniera critica. Le tesi di Rancière, per la Bishop, sono importanti per richiamare l'attenzione sull'opera d'arte come oggetto di intermediazione, attraverso cui l'artista e lo spettatore possono mettersi in relazione.

Le discussioni sull'arte partecipativa e sulla sua documentazione tendono a procedere sullo stesso genere di esclusioni: se l'opera d'arte in tutta la sua singolarità non si impegna nella "questione estetica", tutto resta contenuto e al proprio posto - subordinato a una rigida affermazione statistica di valori d'uso e una grande importanza data all'esemplarità morale. Senza la possibilità di rompere queste categorie, non c'è che una mera assegnazione platonica dei corpi al loro giusto posto "comune" – un regime etico di

---

<sup>136</sup> *Ivi*, p. 49.

immagini più che un regime estetico dell'arte. Tuttavia in tutte le arti che usano le persone come *medium*, l'etica non scomparirà mai completamente.<sup>137</sup>

Per la Bishop diviene importante avviare un processo di riformulazione degli imperativi etici nell'arte partecipativa, che indagli le implicazioni che tali pratiche hanno nella politica della spettatorialità, con l'urgenza di esaminare ogni pratica artistica all'interno del suo peculiare contesto storico e dei valori politici della sua epoca.

La critica inglese, nel primo dei "capitoli storici", comincia trattando l'invenzione del pubblico popolare di massa nelle serate futuriste italiane, per iniziare a comprendere quanto davvero inaspettato e innovativo fosse l'impegno futurista verso la spettatorialità. Nel futurismo la performance diventò il paradigma privilegiato di operazioni artistiche e politiche nella sfera pubblica. Le serate futuriste, tenute nei teatri ma anche per le strade, erano interventiste, sostenute da un attacco a tutto campo alla coscienza pubblica; operavano sulla base di una totale apertura intendendo la partecipazione come fine della spettatorialità tradizionale e come totale dedizione a una causa: un'attiva adozione del nazionalismo di destra. Dopo prosegue indagando le innovazioni del teatro che ebbero luogo negli anni successivi alla Rivoluzione Bolscevica, e che delinearono uno spettacolo di massa costruttivo e affermativo, presentando lo spazio pubblico come luogo di una coesione artificiale di massa. «Le esibizioni della presenza partecipativa nello spettacolo di massa sono, insomma, il contrappunto estetico e ideologico all'enfasi sulla produzione partecipativa nel teatro del Proletkult: nel primo, l'apparato gerarchico della propaganda di Stato si servì del teatro per mobilitare la coscienza pubblica attraverso un'immagine travolgente della collettività; nel secondo, invece, lo Stato diede il suo supporto a una cultura amatoriale dal basso che incoraggiava i lavoratori a prendere parte a un processo creativo de-gerarchizzato.»<sup>138</sup> Nella Russia post-rivoluzionaria, la partecipazione rispecchiava un'affermazione degli ideali rivoluzionari e per lo spettacolo diventava molto più urgente esprimere la coscienza collettiva.

Questi eventi, infine, sono messi a confronto con la stagione Dada del 1921, quando Breton e il suo gruppo iniziarono ad avviare escursioni, visite e processi performativi, cercando di coinvolgere il pubblico e usare lo spazio pubblico. Per Breton era fondamentale che Dada si liberasse delle convenzioni del cabaret e del teatro ed entrasse nello spazio pubblico, solo lì il pubblico poteva trovare una continuità tra l'opera d'arte e le loro vite, solo in quel modo ci si poteva confrontare con un nuovo tipo di azione artistica e di spettatorialità.

---

<sup>137</sup> *Ivi*, pp. 49-50.

<sup>138</sup> *Ivi*, p. 72.





Prima escursione del gruppo Dada a Saint Julien le Pauvre, 14 aprile 1921.

Le escursioni Dada divennero le *derive* dell'Internazionale Situazionista, utilizzate come strumento di ricerca fondamentale per lo studio degli effetti che un determinato ambiente ha sul comportamento attivo degli individui, legato al metodo psicogeografico. Un altro concetto fondamentale teorizzato dall'IS fu quello della “situazione costruita” definito come “momento della vita, concretamente e deliberatamente costruito mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti”. Appare chiaro che la dimensione partecipativa fosse un elemento centrale della struttura della situazione costruita, dove l'enfasi era posta sull'immediatezza dell'esperienza e sull'attività ludica intesa come azione non alienante, accessibile a tutti. Le derive e le situazioni costruite dell'Internazionale Situazionista sono messe a confronto, dalla Bishop, con le azioni partecipative ideate dal Group Recherche d'Art Visuel (GRAV) da una parte, e gli happening erotico-trasgressivi di Jan-Jaques Lebel, dall'altra. Come afferma la Bishop: «tutti e tre rivendicarono un ruolo centrale negli eventi del maggio del 1968, pur occupando posizioni politiche distinte: un populismo tecnofilo di centro-sinistra (GRAV), un anarchismo ispirato alla sessualità liberata (Lebel) e un marxismo dogmatico e anti-visivo (l'Internazionale Situazionista).»<sup>139</sup> Allo stesso modo le esperienze del teatro di massa del Proletkult confluirono in quelle pratiche performative dell'Europa dell'Est, nella Repubblica Ceca e Slovacca e nell'ex Unione Sovietica ai tempi del comunismo post-bellico, in particolar modo nella proliferazione degli happening partecipativi di Alex Mlynářčik e Jana Želibská, e nel lavoro del gruppo Collective Actions attivo a Mosca dalla metà degli anni Settanta. Questi esempi provenienti dai contesti socialisti indicano che l'arte

<sup>139</sup> *Ivi*, p. 89.

partecipativa sotto lo stato socialista fu impiegata spesso come strumento per la creazione di una sfera privatizzata di espressione individuale. Ma *Artificial Hells* riguarda anche la storia dell'arte extraeuropea in quanto comprende anche il Sud America e, in particolare, le azioni partecipative in Argentina formulate in risposta a una serie di brutali dittature militari che iniziarono nella metà degli anni Sessanta. Infine, Claire Bishop fa un'analisi delle prime mostre che hanno avuto luogo nello spazio pubblico e di quelle più importanti che si sono svolte negli anni Novanta. Quindi l'autrice affronta la messa in discussione del concetto di "progettualità" in seguito alla caduta del muro di Berlino - inteso come progetto politico, sociale ed economico - fino ad arrivare a ricerche più recenti. Discute di due progetti artistici sviluppati in Inghilterra, il Community Arts Movement e l'Artist Placement Group, e si concentra ad analizzare la "performance per delga", in cui le persone comuni sono ingaggiate per agire per conto dell'artista.

La Bishop delinea in questo modo un'analisi delle condizioni, delle potenzialità e dei limiti dell'essere spettatore. Articola chiaramente il passaggio da un pubblico che richiede un ruolo "attivo", a un pubblico subordinato all'esperienza messa in atto da un artista, fino ad arrivare a un pubblico che è incoraggiato a essere "attivista", chiamato, dunque, ad attivarsi per prendere parte all'azione, per essere co-produttore del lavoro artistico. «Questo desiderio di rendere attivo il pubblico nell'arte partecipativa è allo stesso tempo un impulso a emanciparlo dallo stato di alienazione indotto dall'ordine ideologico dominante – sia questo il capitalismo consumista, il socialismo totalitario o la dittatura militare. Partendo da tale premessa, l'arte partecipativa mira a ricostruire e a realizzare uno spazio comune e collettivo di impegno sociale condiviso.»<sup>140</sup> Nell'arte partecipativa, l'attivazione del pubblico si oppone al passivo consumo spettatoriale, piuttosto avvia gesti costruttivi di impatto sociale, cercando di formare un corpo collettivo, co-autoriale e partecipativo.

I casi studio presi in analisi dalla Bishop mirano a considerare le implicazioni metodologiche dell'arte partecipativa basata sulla processualità e la performatività, cercando nuovi modi per occuparsi di tale arte e della sua negoziazione con il sociale. La Bishop, dedicandosi alla lettura del fenomeno della partecipazione nell'arte del Novecento, sottolinea le difficoltà che la disciplina della storia dell'arte può avere nel confrontarsi con una ricerca in cui l'autorialità della produzione artistica risulta condivisa da più attori: l'artista, l'istituzione e il pubblico. L'arte partecipativa è spesso in difficoltà a sintetizzare il processo in un'immagine finita, spesso non si propone nemmeno di restituire una formalizzazione in termini di oggetto, preferisce piuttosto la medialità della "situazione".

---

<sup>140</sup> *Ivi*, p. 277.

«L'arte partecipativa ci richiede nuovi modi di analizzare l'arte che non sono legati più esclusivamente alla visualità, anche se la forma rimane un vettore cruciale per comunicare un significato.»<sup>141</sup> Nel momento in cui la visualità perde la centralità dell'analisi, si deve necessariamente allargare il campo disciplinare e includere riflessioni da altri campi disciplinari quali quelli della sociologia, della filosofia politica, della storia del teatro e della performance. Ne deriva una prospettiva critica che supera l'interdisciplinarietà della metodologia storico-artistica che aveva accompagnato il dibattito critico occidentale degli anni Settanta. Infine, la Bishop si pone il problema della valutazione di tali esperienze artistiche, interrogandosi su quali possono essere i criteri per discutere della qualità e del valore di un'operazione di arte partecipativa. Da una prospettiva disciplinare, qualsiasi arte che coinvolge le persone, la comunità, che si impegna nella società richiede una lettura metodologica che almeno in parte dovrebbe essere sociologica. «Ma, dal momento in cui l'arte partecipativa non è solo un'attività sociale ma anche una produzione simbolica, inserita nel mondo e allo stesso tempo separata da questo, le scienze sociali positiviste risultano, alla fine, meno utili in questo caso delle astratte riflessioni di filosofia politica.»<sup>142</sup> Il rischio, in questo caso, è di avvicinare il proprio studio a quelli svolti dai consulenti in materia di politica culturale, il cui ultimo fine è l'individuazione e il raggiungimento di risultati concreti, e passare quindi da una valutazione di tipo qualitativo, tipico degli studi umanistici, a quello quantitativo, appunto, delle politiche culturali. La Bishop si oppone fermamente a questa rinuncia, sottolineando la necessità del giudizio di valore, unico modo per sviluppare un'analisi del presente e delle dinamiche e dei valori che lo caratterizzano, per evidenziare la complessità dei progetti artistici orientati socialmente, senza però abbandonare la questione estetica.

---

<sup>141</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>142</sup> *Ibidem*.



## Capitolo II

# Pratiche artistiche contemporanee nello spazio pubblico

### II.I *Paesaggi attivi*

#### Il camminare come pratica estetica

#### II.I.II L'eredità dell'Internazionale Situazionista

Da molti considerato come l'ultimo movimento di avanguardia storica, l'Internazionale Situazionista nasce e si sviluppa in un contesto sociale particolare, in quella Francia che in un decennio arriverà al Sessantotto, e si inserisce in un dibattito politico radicale. Coscienti di vivere in un periodo storico di rapidissima e radicale trasformazione i Situazionisti cercheranno di costruire e creare delle “situazioni”, intese come «momenti della vita, concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti.»<sup>143</sup>. Con questo proposito i situazionisti volevano aprire un ambito amplissimo di possibilità nuove secondo due orientamenti distinti che cercano di unificare: uno d'ispirazione tecnico-scientifico e uno d'ispirazione sociale-rivoluzionario. Ma chi erano i Situazionisti? I gruppi da cui prese origine l'Internazionale Situazionista sono diversi per ambiti disciplinari e per provenienza geografica, data la volontà di imporsi in ambito internazionale<sup>144</sup>. Vi ritroviamo

---

<sup>143</sup> *Definizioni* in «Internazionale Situazionista», n°1, giugno 1958, p.13.

Tutte le riviste dell'Internazionale Situazionista considerate in questo paragrafo sono adesso raccolte in AA.VV., *Internazionale Situazionista (1958-1969)*, Nautilus, Torino 1994.

<sup>144</sup> Viene ricordato come atto ufficiale per la creazione del movimento l'incontro avvenuto il 28 luglio del 1957 a Cosio di Arroscia, in provincia di Imperia, che vedeva tra i fondatori Guy Debord, Asger Jorn, Giuseppe Pinot Gallizio, Piero Simondo, Elena Verrone, Michele Bernstein, e Walter Olmo.

l'Internazionale Lettrista, un collettivo di teorici e artisti attivo a Parigi dal 1952 al 1957, che aveva tra le sue fila Guy Debord, che confluisce nel movimento situazionista in seguito al distacco dall'originario movimento Lettrista; il Movimento Internazionale per una Bauhaus Immaginata, nato nel dicembre del 1953 per volontà del pittore Asger Jorn, un'organizzazione volta a rifondare lo spirito del primo Bauhaus di Weimar; il Comitato Psicogeografico di Londra fondato da Ralph Rumney, e infine il Movimento CoBrA il cui nome era formato dalle iniziali delle città di Copenaghen, Bruxelles e Amsterdam e che riuniva artisti dell'avanguardia europea. Molteplici, eclettiche, complesse e rivoluzionarie, le personalità che gravitarono nel corso degli anni attorno al movimento situazionista. Il personaggio più emblematico nonché capofila teorico è il francese Guy-Ernest Debord il cui pensiero affonda le radici in concetti centrali nelle riflessioni di Hegel e Karl Marx, reinterpretati alla luce delle trasformazioni della società europea nel secondo dopoguerra. Centrale nella sua riflessione sarà la critica mossa verso la società spettacolarizzata.

In risposta alla frammentazione e alla passività della società dello spettacolo<sup>145</sup>, il programma dell'Internazionale Situazionista si propone di rivendicare l'autonomia dell'esperienza individuale attraverso la creazione di situazioni, momenti di aggregazione ed esperienza artistica e culturale, grazie ai quali l'individuo può ritrovare la sua condizione di soggetto attivo nella realtà. Come racconta Mario Lippolis nel suo testo *L'Internazionale Sconosciuta*, adesso pubblicato come nota introduttiva del grosso volume edito da Nautilus che raccoglie testi, manifesti e riflessioni teoriche del movimento situazionista dal 1958 al 1969, i situazionisti distrussero «molti degli aspetti connaturati al lavoro alienato dell'ozio produttivo di forme di espressione e rappresentazione estetico-culturale dell'impotenza della vita pratica, che il sistema si avviava a mettere direttamente e massicciamente al proprio servizio; ma proprio per questo, ne salvarono l'istanza liberamente inventiva, sperimentale, ludico-costruttiva, di provocazione a quel gioco che è la presenza umana,

---

<sup>145</sup> A muovere le critiche più significative verso la società spettacolarizzata fu Guy Debord, nel saggio dal titolo *La società dello spettacolo*. Debord in questo testo analizza con estrema lucidità la sempre maggiore irruenza e l'intrusione dei media nella vita quotidiana: tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa di accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione. Secondo Debord nella società dello spettacolo non vi è più un contatto diretto con le cose, ma un rapporto distorto, riflesso, filtrato con la realtà. Lo spettacolo è l'altra faccia del denaro, l'equivalente generale astratto di tutte le merci. Secondo Debord «lo spettacolo è l'erede di tutta la *debolezza* del progetto filosofico occidentale, che fu una comprensione dell'attività, dominata dalle categorie del *vedere*, così come si fonda sull'incessante dispiegamento della razionalità tecnica precisa che è uscita da questo pensiero. Non realizza la filosofia, filosofizza la realtà. È la vita concreta di tutti che si è degradata in universo *speculativo*». G. Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini Castoldi Dalai editore, Milano 2008. p. 24.

trasferendola direttamente sul piano della vita quotidiana»<sup>146</sup>. Le personalità e i gruppi che stanno all'origine dell'Internazionale Situazionista intendevano lavorare all'instaurazione cosciente e collettiva di una nuova civiltà attraverso la «partecipazione immediata a un'abbondanza di passioni della vita»<sup>147</sup>. Per far ciò i situazionisti allestiscono un tavolo d'azione interdisciplinare che attraversa architettura e urbanismo, politica e filosofia, attività ludica, arte<sup>148</sup> e comunicazione.

Dunque, è necessario precisare che l'Internazionale Situazionista non si configura come un movimento artistico, ma come un gruppo molto più complesso e diversificato, mosso da molteplici interessi teorici, che guarda all'arte con l'intenzione di rompere con l'eclettismo culturale, che è la cortina ideologica dietro cui il mercato delle opere d'arte nasconde interessi esclusivamente commerciali. Per Debord l'arte ha il compito di sottrarre l'esperienza al tempo per renderla eterna, perciò afferma che non può esistere un'arte situazionista, ma un uso situazionista dell'arte. Come afferma Mario Perniola, uno degli elementi qualificanti il progetto situazionista è il *superamento dell'arte*: «In conformità al concetto hegeliano di “superamento”, esso implica un duplice aspetto: critica e realizzazione, negazione e raggiungimento di un livello superiore»<sup>149</sup>. L'arte deve essere superata dalla situazione che costruisce il presente in modo rivoluzionario e liberatorio. I situazionisti invitano così a un utilizzo gioioso e sregolato delle proprie energie biologiche e mentali, a una pratica artistica e progettuale che cerca di creare le condizioni di un superamento del concetto di arte, scavalcando l'immutabilità, facendosi vita. Come

---

<sup>146</sup> M. Lippolis, *Internazionale Sconosciuta. Contributo all'aborto di una familiarità fittizia*, 1993, in AA.VV., *Internazionale Situazionista (1958-1969)*, Nautilus, Torino 1994. p. 13.

<sup>147</sup> G. Debord, *Tesi sulla rivoluzione culturale*, in «Internazionale Situazionista» n.1, giugno 1958, p. 20.

<sup>148</sup> Nell'Internazionale Situazionista confluisce il gruppo CoBrA, il primo tentativo di organizzare un fronte comune di artisti sperimentali, che attorno al manifesto *La cause était entendue* di Christian Dotremont, intendevano combattere l'idea di un'arte completamente asservita all'industrializzazione e ai suoi valori funzionalisti, a favore di un'arte sperimentale e informale. Un'attenzione particolare meritano inoltre quelle pratiche promosse dal gruppo CoBrA che prevedevano la collaborazione tra personalità artistiche differenziate di inter-connesione definiti “lavori collettivi” e che possono essere considerate esperienze artistiche che anticipano l'arte partecipativa. Fondamentale all'interno dell'esperienza situazionista è il MIBI di Asger Jorn che sorgeva in reazione al carattere profondamente razionale e funzionale con cui l'architetto Max Bill, allievo di Gropius, aveva avviato nel 1951 una nuova Bauhaus. La critica essenziale era contro la logica capitalistica nella pratica artistica e progettuale che, attraverso processi di razionalizzazione produttiva e di mercificazione, tendeva all'annullamento della libera creatività individuale e alla perdita di un rapporto attivo con la città. Jorn voleva realizzare una nuova università della forma e lo farà il 9 settembre del 1955 quando nasce il *Laboratorio Sperimentale* del Movimento per una Bauhaus Immaginata. Infine, una personalità di enorme rilievo all'interno dell'Internazionale Situazionista è l'artista piemontese Pinot Gallizio, il creatore di quella che lui stesso definisce *Pittura Industriale*, a seguito dell'uso di macchinari industriali, che ne permettono una realizzazione in quantità metriche. La pittura industriale si configura dunque come strumento momentaneo di piacere effimero, come un gioco fatto con le macchine. La pittura industriale doveva essere usata, consumata, vissuta e distrutta in comportamenti collettivi.

<sup>149</sup> M. Perniola, *I Situazionisti*, Castelvvecchi, Roma 1998. p.13.

sottolinea inoltre Gianfranco Marelli i situazionisti intendono «coniugare la rivoluzione con il superamento dell'arte, attraverso uno stile di vita in grado di costruire situazioni rivoluzionarie dove poter effettivamente proseguire il cammino verso la libertà umana contro lo sfruttamento, l'alienazione del proprio essere sociale»<sup>150</sup>. Nel suo testo dedicato ai situazionisti dal titolo *L'ultima Internazionale*, Marelli afferma che «l'estetica situazionista non era moderna, bensì barocca, e in quanto tale sfuggente, ingannevole, sconfinata, provvisoria: un mutarsi dell'essere statico, rigido, in un divenire armonico e plastico, in un libero gioco di soggetto e oggetto.»<sup>151</sup> Non sorprende affatto quest'affermazione di Marelli, dal momento che appare normale che i situazionisti abbiano opposto al classicismo funzionalista, che rappresentava una faccia dello sfruttamento capitalistico, una visione barocca che disegnava la città come «luogo delle infinite potenzialità creative allestite da rivoluzionari *viveurs* attraverso la costruzione di situazioni, ambienti collettivi, plessi d'impressioni e determinanti stati emozionali.»<sup>152</sup>

Tra le forme artistiche di esperienza ed esplorazione urbana teorizzate dall'Internazionale Situazionista particolare rilievo assume la teoria della *deriva* e della prassi *psicogeografica*. Ricorriamo alle definizioni dei concetti chiave dei situazionisti, pubblicate nel primo numero della loro rivista, per comprendere come esattamente intendevano la *deriva*: «Modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana: tecnica di passaggio frettoloso attraverso vari ambienti. Si dice anche, più particolarmente, per designare la durata di un esercizio continuo di questa esperienza»<sup>153</sup>. Il concetto di psicogeografia è molto più articolato. Psicogeografia è lo «Studio degli effetti precisi dell'ambiente geografico, disposto coscientemente o meno, che agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui.»<sup>154</sup> Psicogeografico è «Relativo alla psicogeografia. Ciò che manifesta l'azione diretta dell'ambiente geografico sull'affettività.» E infine lo Psicogeografo è «Colui che ricerca e trasmette le realtà psicogeografiche»<sup>155</sup>. Il concetto di *deriva* appare dunque sin dal principio indissolubilmente legato al riconoscere gli effetti di natura psicogeografica e all'affermazione «di un comportamento ludico-costruttivo, ciò che da tutti i punti di vista lo oppone alle nozioni classiche di viaggio e di passeggiata»<sup>156</sup>. La *deriva* è quindi prima di tutto una condizione mentale, è un approccio che prevede il totale

---

<sup>150</sup> G. Marelli, *L'ultima Internazionale. I situazionisti oltre l'arte e la politica*. Bollati Boringhieri, Torino 1999, p. 41.

<sup>151</sup> *Ivi*, p. 43.

<sup>152</sup> *Ibidem*

<sup>153</sup> *Definizioni* in «Internazionale Situazionista» n°1, giugno 1958, p.14.

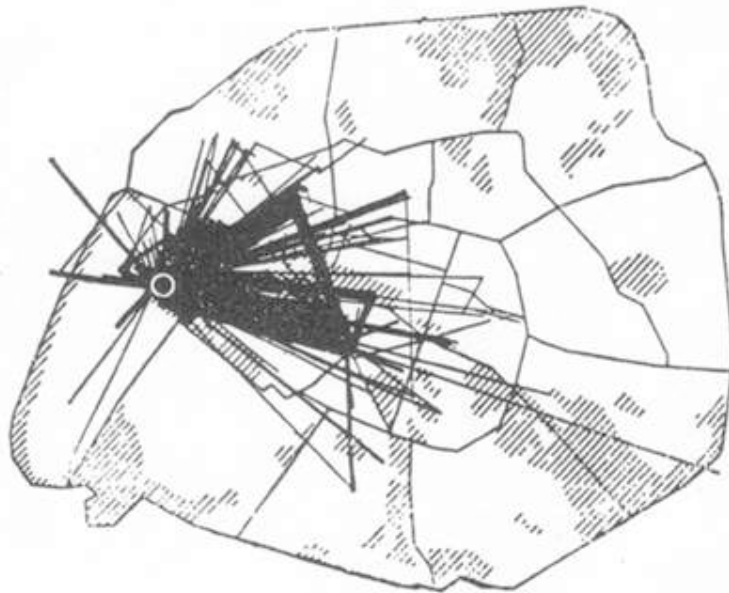
<sup>154</sup> *Ibidem*

<sup>155</sup> *Ibidem*

<sup>156</sup> G. Ivain, *Formulario per un nuovo Urbanismo*, in «Internazionale Situazionista», n°1, giugno 1958, p. 19.



abbandono della prassi della passeggiata, a favore di un'idea di vagare, di perdersi, seguendo le diverse suggestioni che questo vagare può produrre. La *deriva* è l'attraversamento incondizionato, è la mappatura esistenziale del luogo, realizzata attraverso l'esperienza che, in quanto soggettiva e mutabile, non può che produrre mappe indisegnabili e labili. Una o più persone che si lasciano andare alla *deriva* rinunciano, per una durata di tempo più o meno lunga, alle ragioni di spostarsi e di agire che sono loro generalmente abituali, concernenti le relazioni, i lavori e gli svaghi che sono loro propri, per lasciarsi andare alle sollecitazioni del terreno e degli incontri che vi corrispondono.



Rilievo di tutti i tragitti effettuati in un anno da una studentessa abitante il XVI arrondissement.  
Pubblicato da Chombart de Lauwe in *Paris et l'agglomération parisienne*.

Nel bollettino numero 2 dell'Internazionale Situazionista viene pubblicato un testo dal titolo *Teoria della Deriva* a firma di Debord che sottolineava «il carattere fondamentale urbano della *deriva*»<sup>157</sup>. Proprio la *deriva* negli ambienti costruiti, edificati, trascina il viaggiatore metropolitano verso una vera libertà, che lo allontana dalla tentazione di cadere in una sorta di 'casistica' del caso. Debord cita il sociologo Chombart de Lauwe quando dice che «un quartiere urbano non è dunque determinato soltanto da dei fattori geografici, ma anche dalla rappresentazione che ne hanno i suoi abitanti e quelle degli altri quartieri»<sup>158</sup>.

Secondo Debord l'attività della *deriva* può avere due precise e diverse funzioni: la prima è conoscitiva, ed è volta allo studio di un campo spaziale. Identifica la *deriva* come un

<sup>157</sup> G. Debord, *Teoria della deriva*, in «Internazionale Situazionista», n°2, dicembre 1958, p. 20.

<sup>158</sup> *Ivi*, p.19.

sistema di conoscenza basato sulla piena coscienza dei propri procedimenti, definiti come azioni programmate, dagli esiti imprevedibili, ma dalle prassi quanto mai vigili e presenti. In secondo luogo la *deriva* può essere utilizzata per raggiungere risultati affettivi spaesanti. La *deriva* dunque è allo stesso tempo un sistema di conoscenza, e uno strumento produttore di amnesia. Attraverso la *deriva* si può esplorare una delle tante nature dei luoghi, e allo stesso tempo perdersi in essi: una prassi d'indagine mobile, liquida e contaminata, e allo stesso tempo un complesso e indefinibile meccanismo di spaesamento.

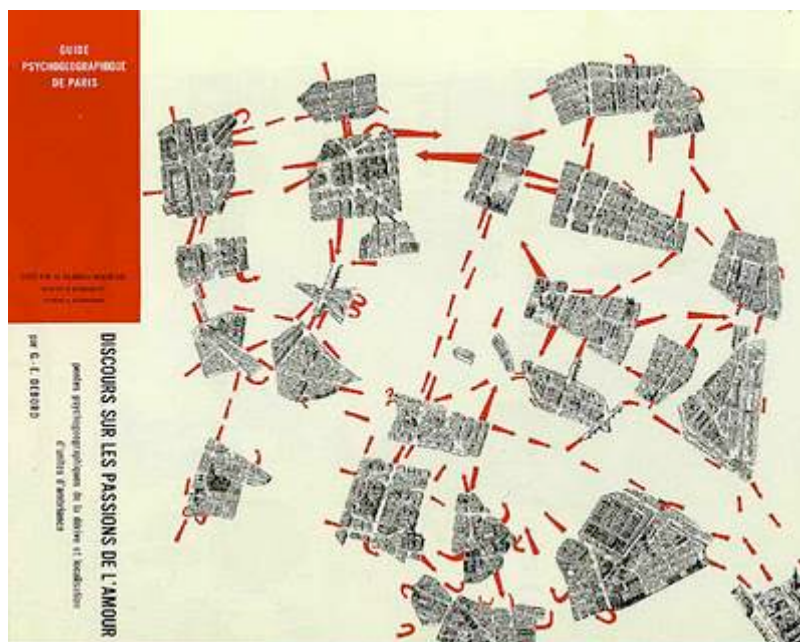
Debord parla di diversi fattori che vanno presi in considerazione nella *deriva*, dall'analisi del campo d'azione alla scelta della durata di questa esperienza, all'influenza sulla *deriva* delle variazioni climatiche, in ogni caso «l'esplorazione di un campo spaziale prefissato presuppone, dunque, l'aver stabilito delle basi e l'aver calcolato le direzioni di penetrazione»<sup>159</sup>. Ed è qui che interviene lo studio delle mappe, siano esse normali, ecologiche, psicogeografiche. La prima operazione da compiere era quella di stabilire in base a cartografie psicogeografiche le direzioni di penetrazione dell'unità ambientale che è oggetto di studio, l'estensione dello spazio d'indagine che può variare dall'isolato, al quartiere e al massimo all'insieme di una grande città e delle sue periferie. Per quanto riguarda invece i risultati affettivi spaesanti a cui può portare la *deriva*, Debord nel suo testo, oltre a definire i principi della deriva di cui abbiamo già parlato, suggerisce alcuni esercizi per una *deriva*, tra cui “l'utilizzo del taxi” e “l'appuntamento possibile”, una divertente distrazione che riporto di seguito: «Il soggetto viene pregato di recarsi da solo ad una certa ora in un certo luogo che gli viene fissato. È slegato dai penosi obblighi di un appuntamento normale, perché non ha nessuno da aspettare. Tuttavia, poiché questo “appuntamento possibile” lo ha condotto inaspettatamente in un luogo che può conoscere o meno ne osserva i dintorni. Contemporaneamente, potrebbe essere stato dato un altro “appuntamento possibile” nello stesso luogo a qualcuno di cui egli non può prevedere l'identità. Può anche non averlo mai visto, fatto che induce ad attaccare discorso con diversi passanti. Può non trovare nessuno o anche, per caso, incontrare chi ha fissato “l'appuntamento possibile”. In ogni caso e soprattutto se il luogo e l'ora sono stati ben scelti, l'uso del tempo del soggetto prenderà una piega imprevista. Può persino chiedere per telefono un altro “appuntamento possibile” a qualcuno che ignori dove il primo appuntamento l'abbia condotto. Appaiono evidenti le risorse quasi infinite di questo passatempo.»<sup>160</sup>. Infine, come ogni buon esploratore che si rispetti, Debord termina il suo testo facendo un apprezzamento al metodo: «Gli insegnamenti della deriva consentono di

---

<sup>159</sup> *Ivi*, p. 21.

<sup>160</sup> *Ivi*, p. 22

stabilire i primi rilevamenti delle articolazioni psicogeografiche di una città moderna. Al di là del riconoscimento di unità ambientali, delle loro componenti principali e della loro localizzazione spaziale, si percepiscono i loro assi principali di passaggio, le loro vie d'uscita e le loro linee di difesa»<sup>161</sup>



Guide Psychogéographique de Paris

Nel 1957 viene pubblicata la guida psicogeografica di Parigi contenente la mappa d'interi quartieri della città descritti sulla base dell'esperienza di chi ha compiuto la *deriva* urbana utilizzando le tecniche psicogeografiche e del *détournement*<sup>162</sup>. Debord spiega lucidamente che la preparazione della *deriva* richiede proprio l'utilizzo di mappe tradizionali, che verranno modificate e contraddette proprio dalla prassi che consegue alla loro lettura, al loro utilizzo. La tecnica psicogeografica era già stata anticipata dalle osservazioni di Gilles Ivain che già nel 1953 aveva avanzato l'ipotesi di un nuovo approccio ai fenomeni urbani fondato sull'esperienza vissuta dello spazio. L'azione, l'evento della *deriva*, viene adesso intesa come vero e proprio oggetto creativo. Una mappatura che non avviene secondo i

<sup>161</sup> *Ivi*, p. 23

<sup>162</sup> Il *détournement* è definito dell'Internazionale Situazionista come un «integrazione di produzioni attuali o passate delle arti in una costruzione superiore dell'ambiente» solitamente utilizzato su «elementi estetici preesistenti». Il *détournement* è il contrario della citazione: mentre nella citazione una verità teorica formulata nel passato pretende di giudicare il presente, nel *détournement* è il presente che si pone come l'unico giudice delle affermazioni passate. Il *détournement* si configura così come un metodo di straniamento che ci obbliga ad avviare un processo di riflessione critica. Secondo i situazionisti si possono *détourner* anche i concetti, ma solitamente questo metodo viene utilizzato in ambito visuale per mezzo di collage e montaggio di diversi elementi. In questo senso, non può esserci pittura o musica situazionista, ma un uso situazionista di questi mezzi.

termini della topografia istituzionale, ma tenendo in considerazione le direzioni che si è portati a prendere dentro e fuori questo territorio. Ne viene fuori un disegno dell'ambiente che non è dettato dai confini geografici tracciati dall'architettura, ma dai movimenti temporanei e instabili, umani, che lo attraversano. È il movimento dell'atto dell'attraversare il punto cardine di questo processo che fonde in sé arte, architettura e urbanistica.

Tra gli esempi di ricerche psicogeografiche più rilevanti possiamo citare il *Saggio di descrizione psicogeografica* delle Halles dell'algerino Abdelhafid Khatib. Le Halles sono un quartiere parigino del primo *arrondissement*, dove in quegli anni si tenevano i mercati generali. Khatib, nel suo saggio, motiva così la scelta di concentrarsi su questo quartiere: «Abbiamo scelto, come soggetto di uno studio psicogeografico, il quartiere delle Halles che, al contrario di altre zone che sono state finora oggetto di alcune descrizioni psicogeografiche, è estremamente animato e molto conosciuto, sia dalla popolazione parigina che dagli stranieri che hanno soggiornato un po' in Francia»<sup>163</sup>. Nella premessa al suo Saggio Khatib fa una sorta di dichiarazione d'intenti: «quello che vogliamo è nulla di meno che un intervento diretto, effettivo, che ci conduca, dopo gli studi preliminari d'obbligo – e qui la psicogeografia avrà un gran peso – ad instaurare degli ambienti nuovi, situazionisti, i cui aspetti essenziali sono la breve durata ed il cambiamento permanente.»<sup>164</sup>. Khatib precisa che innanzitutto si concentrerà sugli “studi preliminari d'obbligo”, ovvero la definizione degli aspetti e dei perimetri della zona delle Halles. Vengono così precisati i confini del quartiere, le divisioni caratterizzate dal punto di vista degli ambienti, le direzioni che si è portati a prendere dentro e fuori questo territorio. Vengono descritte le aree che possono essere comprese nell'esperienza psicogeografica delle Halles e le zone vengono definite secondo diversi criteri, ad esempio per la presenza di prostitute, o di visitatori che vagano in cerca di divertimento, o per il parcheggio dei camion destinati al mercato. «L'architettura delle strade e lo scenario mutevole che le rende difficili ogni notte, possono dare l'impressione che le Halles siano un quartiere arduo da penetrare. Nel periodo di attività notturna, i camion, le barricate di cassette, il movimento dei lavoratori faranno deviare i pedoni dalla loro strada, ma a dispetto delle apparenze le Halles è uno dei quartieri più facili di attraversare»<sup>165</sup>. Khatib le descrive come una zona apparentemente ostica e difficoltosa separate da cassette della frutta che ammassate formano delle vere e proprie

---

<sup>163</sup> A. Khatib, *Saggio di descrizione psicogeografica delle Halles*, in «Internazionale Situazionista», n°2, dicembre 1958, p. 14.

<sup>164</sup> *Ivi*, p. 13.

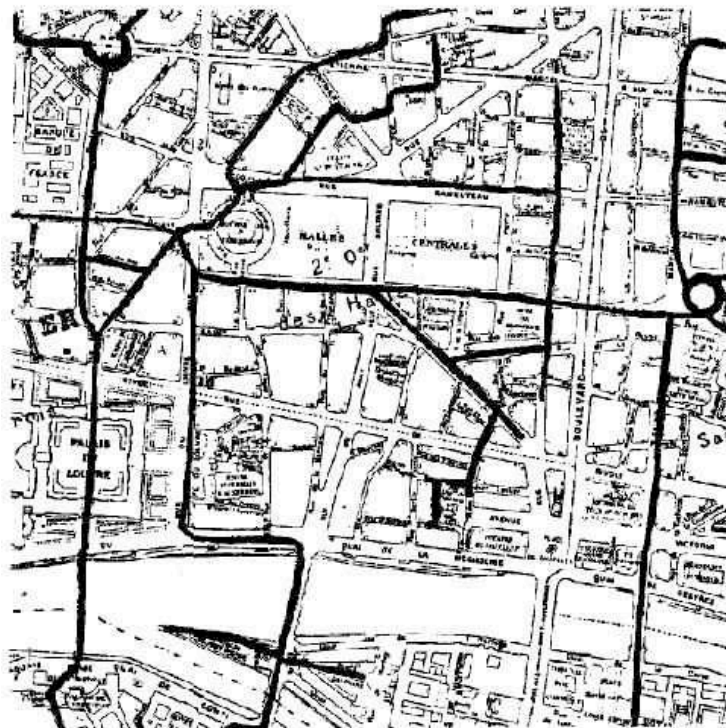
<sup>165</sup> *Ivi*, p. 14.



“barricate”, un quartiere progettato secondo una disposizione urbanistica che corrisponde a una precisa volontà politica, che spesso isola certe zone più pericolose, o ne impedisce l'accesso verso altre da proteggere.



Pianta n°1 L'unità d'ambiente delle Halles



Khatib nel suo saggio cita il progetto istituzionale che prevedeva lo spostamento dei mercati generali delle Halles alla periferia di Parigi, allo scopo di riqualificare una zona così centrale. A questa soluzione ufficiale i situazionisti contrappongono una situazione che vuole conservare questo spazio al centro di Parigi per le manifestazioni di una vita collettiva liberata, ludica e dinamica.

Viene allora lanciata qualche proposta costruttiva: «La prima misura architettonica dovrebbe essere evidentemente la sostituzione dei padiglioni attuali con delle serie autonome di piccoli complessi architettonici situazionisti. Tra queste nuove architetture e sul loro contorno, corrispondente alle quattro zone che abbiamo qui delineato, bisognerebbe costruire dei labirinti in perenne trasformazione utilizzando oggetti più adatti allo scopo che non le cassette di frutta e verdura che sono il materiale delle sole barricate attuali»<sup>166</sup>. I situazionisti vorrebbero dunque approfittare della diminuzione del commercio alimentare del mercato per incoraggiare lo sviluppo su grande scala delle tendenze dell'urbanistica mobile. «Dopo l'abbruttimento che radio, televisione, cinema e tutto il resto ci impongono, l'estensione del tempo libero sotto un altro regime stimolerà delle iniziative ben più ardite. Se le Halles di Parigi saranno sopravvissute fino al momento in cui questi problemi verranno posti da tutti, bisognerà tentare di trasformarle in un parco di divertimenti per l'educazione ludica dei lavoratori»<sup>167</sup>.

Le Halles hanno una loro forma e una destinazione d'uso precisa, praticata ampiamente dalla gente, gestita da lungo tempo. Khatib dichiara di voler creare nuovi ambienti in questo spazio già definito, vuole intervenire in un ambito già fortemente caratterizzato con un atteggiamento critico rispetto al dettato architettonico e urbanistico. «La caratteristica essenziale dell'urbanistica delle Halles è l'aspetto mobile del disegno delle linee di comunicazione, provocato dai diversi sbarramenti e dalle costruzioni temporanee che intervengono di ora in ora sulla pubblica via»<sup>168</sup>. Questo aspetto mobile delle Halles sarà concretizzato nella realizzazione di una mappatura temporanea dei fattori che impediscono l'accesso all'area o che, al contrario, lo facilitano, tracciando delle conformazioni del tutto provvisorie e precarie, definite solo ed esclusivamente dal passaggio, dall'attraversamento. Una mappatura che non avviene secondo i termini della topografia istituzionale, ma

---

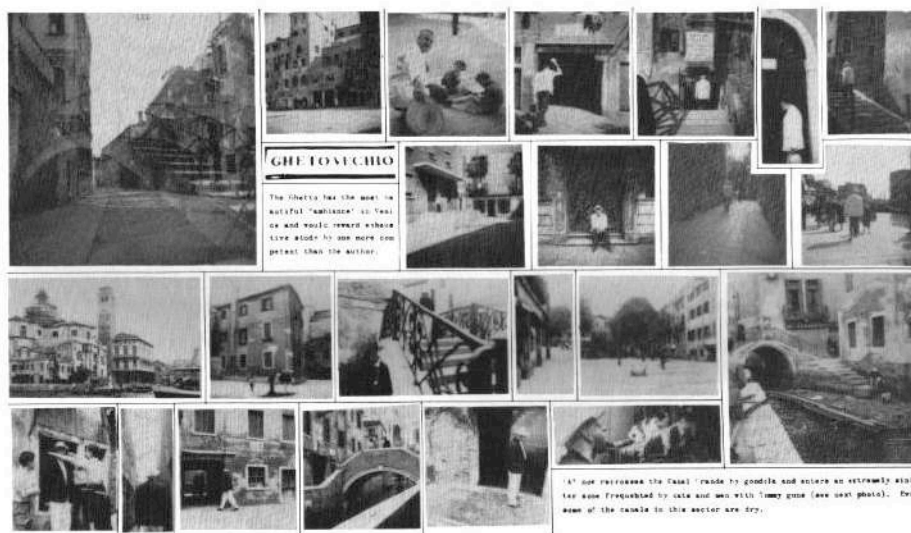
<sup>166</sup> A. Khatib, *Saggio di descrizione psicogeografica delle Halles*, cit., p. 17.

<sup>167</sup> *Ibidem*

<sup>168</sup> *Ivi*, p. 15

tenendo in considerazione le direzioni che si è portati a prendere dentro e fuori questo territorio. Ne viene fuori un disegno dell'ambiente che non è dettato dai confini geografici tracciati dall'architettura, ma dai movimenti temporanei e instabili, umani, che lo attraversano. È il movimento dell'atto dell'attraversare il punto cardine di questo processo che fonde in sé arte, architettura e urbanistica.

Proprio in conseguenza di questo suo esperimento psicogeografico, Khatib sarà fermato dalla polizia due volte in quanto cittadino straniero che circola in città oltre l'orario di coprifuoco e sarà dunque costretto a rinunciare a proseguire la sua ricerca. L'Internazionale Situazionista ci informa sull'accaduto dicendo appunto che l'operazione non è stata condotta pienamente a buon fine per l'arresto del suo ideatore. Sarà anche per questo motivo che Khatib deciderà di coinvolgere più fruitori nella sua ricerca, e lo farà pubblicando un *Questionario*, composto da 16 domande, relativo al quartiere delle Halles, impostando così un rapporto d'interazione con possibili utenti casuali. Khatib, attraverso il *Questionario*, chiedeva a tutti i possibili abitanti di Parigi di tracciare mappe mobili, ipotetiche, nate dalla diversa percezione che ciascuno può avere di uno stesso luogo, a prescindere dalla propria conoscenza della pratica della *deriva* e del Situazionismo. In queste domande si dà la possibilità di costruire un ambiente collettivo.



Ralph Rumney, *The leaning tower of Venice/Guide psychogéographique de Venise*, 1958

Un ultimo esempio davvero insolito di applicazione della teoria situazionista al contesto urbano, è la ricognizione psicogeografica, del britannico Ralph Rumney, a Venezia. Rumney costituiva da solo, come *Associazione Psicogeografica di Londra*, la sezione britannica dell'Internazionale Situazionista. Sceglie Venezia, città che sembra una perfetta

incarnazione della ‘società dello spettacolo’, come zona di sperimentazione per la sua prima esauriente operazione psicogeografica applicata all’urbanistica iniziata nel 1957. L’Internazionale Situazionista è costantemente aggiornata sulle ricognizioni psicogeografiche dell’agglomerato veneziano che Rumney sta sistematicamente esplorando. Particolare importanza riserva al Ghetto di Venezia, famoso in tutto il mondo per il dubbio onore di aver reso il proprio nome sinonimo di tutte le aree di segregazione ebraica e successivamente di ogni enclave etnica urbana, rispecchia le contraddizioni della città globale. Rumney lo definisce il più bell’ambiente di Venezia: «The Ghetto has the most beautiful ‘ambiance’ in Venice and would reward exhaustive study by one more competent than the author»<sup>169</sup>. Nel giugno 1957 era giunto a stabilire i primi elementi di una pianta di Venezia la cui tecnica di notazione sorpassava nettamente tutta la cartografia psicogeografica anteriore, informava i suoi compagni delle sue scoperte, delle sue prime conclusioni, delle sue speranze. Il suo modo di procedere si distacca dall’utilizzo della mappa cartografica<sup>170</sup>. Rumney realizza delle tavole che si configurano come una sorta di collage tra immagini fotografiche di scorci architettonici e volti dei passanti, visioni aeree d’interi quartieri e sue annotazioni testuali.

I situazionisti hanno rappresentato e tutt’ora rappresentano un movimento interessante, in particolare per chi cerca di agire nel quotidiano scardinando i principi di una società consumista che ormai ha mutato completamente i nostri modi di vivere. La loro carica rivoluzionaria, i loro scritti sono stati fondamentali e in seguito anche assunti come punti di partenza per una ricerca di molte pratiche artistiche che volevano oltrepassare i limiti istituzionali ed estetici dell’opera d’arte per riconoscerle “un ruolo” e una capacità di cambiamento.

---

<sup>169</sup> S. Bassi, *Sì, doman: il futuro di Venezia tra incanto e disincanto*, California Italian Studies, 2011.

<sup>170</sup> R. Rumney, A. Woods, *The Map Is Not the Territory*, Manchester University Press, Manchester 2000.



## II.I.II Il collettivo Stalker e i Territori Attuali

La modalità di intervento fondata su pratiche spaziali esplorative, ludiche, attivate da dispositivi di interazione creativa con l'ambiente investigato proposta da l'Internazionale Situazionista, si riscontra pienamente nella pratica degli Stalker, un collettivo di artisti e architetti che dagli inizi degli anni '90 compie ricerche e azioni sul territorio, con particolare attenzione alle aree di margine e ai vuoti urbani. *Deriva*, manifestazione, spostamento o movimento vengono afferrati positivamente nella realtà dei loro significati primari. Le indagini di cui Stalker si fa promotore si sviluppano su diversi piani, attorno alla praticabilità, alla rappresentazione e al progetto di questi spazi che loro chiamano "Territori Attuali". Nel loro Manifesto il collettivo si definisce così: «Stalker è assieme custode, guida e artista dei Territori Attuali, in queste sue molteplici vesti si dispone ad affrontare le apparenti insolubili contraddizioni attorno alla possibilità di salvaguardia tramite l'abbandono, di rappresentazione attraverso la percezione sensoriale, di progetto dell'instabilità e della mutevolezza di quei luoghi.»<sup>171</sup> I luoghi in cui operano sono il negativo della città costruita, aree interstiziali, spazi in via di trasformazione. Sono i luoghi delle memorie rimosse e del divenire inconscio dei sistemi urbani, il lato oscuro delle città, gli spazi del confronto e della contaminazione tra organico e inorganico, tra natura e artificio.

Con il termine attuale vogliono indicare il "divenir altro" di questi spazi. «Tali territori risultano difficilmente intellegibili, e quindi progettabili, perché privi di una collocazione nel presente, e quindi estranei ai linguaggi del contemporaneo. La loro conoscenza non può che avvenire per esperienza diretta, possono essere testimoniati piuttosto che rappresentati, l'archivio di tali esperienze è l'unica forma di mappatura dei territori attuali.»<sup>172</sup> Utilizzando le parole di Foucault è così che ribadiscono il senso che danno al termine attuale: «L'attuale non è ciò che noi siamo, ma piuttosto ciò che diveniamo, ciò che stiamo diventando, ossia l'Altro, il nostro divenir-altro.»<sup>173</sup> Percepire lo scarto, nel compiere tale passaggio, tra ciò che è sicuro, quotidiano, e ciò che è incerto, da scoprire, genera un senso di spaesamento, uno stato di apprensione che induce a un'intensificazione percettiva, improvvisamente lo spazio assume un senso, ovunque la possibilità di una scoperta, il timore di un incontro indesiderato. Lo sguardo si fa penetrante, l'orecchio si dispone all'ascolto.

---

<sup>171</sup> Stalker, *Manifesto*, estratto dal sito internet del collettivo [www.osservatorionomade.net](http://www.osservatorionomade.net)

<sup>172</sup> *Ibidem*.

<sup>173</sup> M. Foucault, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*. Biblioteca Universale Rizzoli, Roma 2009.

Il collettivo Stalker attraversa a piedi i Territori Attuali. Sono le lunghe camminate la modalità individuata per essere presenti in quegli spazi senza mediazioni, per partecipare alle loro dinamiche. Un andare alla *deriva* con gli stessi presupposti situazionisti: anche la loro è una ricerca nomade, tesa a conoscere attraversando, senza irreggimentare, omologare e definire l'oggetto del conoscere, per non impedirne il divenire. «Attraversare è per noi un atto creativo, vuol dire creare un sistema di relazioni nella caotica giustapposizione di tempi e di spazi che caratterizza i Territori Attuali. Attraversare, vuol dire comporre in un unico percorso conoscitivo le stridenti contraddizioni che animano quei luoghi, alla ricerca d'inedite armonie. Attraversare e far attraversare, indurre alla percezione dell'attuale perché se ne diffonda la consapevolezza, salvandone però il senso dalle banalizzazioni del linguaggio.»<sup>174</sup> Intensificare la percezione, disporsi all'ascolto è questa una condizione necessaria affinché i territori si disvelino a chi li vuole attraversare. Disporre a percepire il linguaggio inconscio del mutamento, interrogare senza la pretesa di descrivere e identificare. «L'obiettivo è quello di segnare una traccia del nostro contatto con quell'oggetto e con quello spettacolo, in quanto essi fanno vibrare il nostro sguardo, virtualmente il nostro tatto, le nostre orecchie, il nostro senso del rischio, del destino o della libertà. Si tratta di depositare una testimonianza, non più di fornire delle informazioni.»<sup>175</sup> Il collettivo Stalker ritiene che la quantità di margine rispetto alla superficie sia indice di ricchezza di un organismo, essendo l'articolazione dei vuoti a determinare la struttura stessa di un organismo. I vuoti costituiscono quello "sfondo" sul quale leggere la forma della città che altrimenti apparirebbe omogenea, informe, priva di dinamiche evolutive complesse e quindi di vita. Ed è per questo che Stalker è impegnato a difendere i Territori Attuali, per garantirne il massimo di continuità e di penetrazione all'interno dei sistemi urbanizzati, arricchendo e vivificando la città. Stalker sperimenta l'agglomerato urbano come una grande mappa cognitiva che viene aggiornata con il continuo attraversamento. Cogliere questa realtà presuppone misurarsi con una modalità dinamica, in movimento, un movimento capace di sezionare il disegno articolato di questo "paesaggio" in mille possibili percorsi tutti diversi tra di loro, senza mai passare per un centro. Attraversare, conoscere e creare luoghi nel presente è essenzialmente un atto, o meglio, un movimento creativo ed è proprio attraverso la ricerca nei luoghi stessi che Stalker tenta di inventare una pratica dello sguardo.

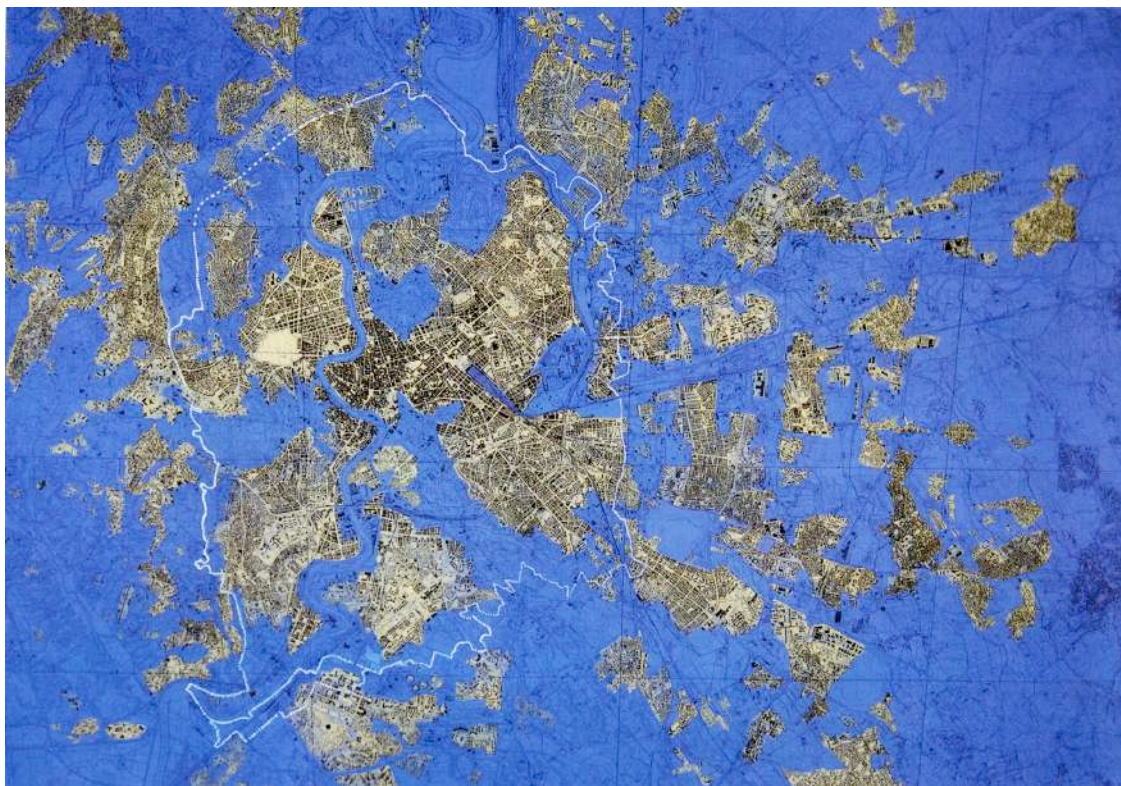
Con il *Giro di Roma* del 1995 gli Stalker sintetizzarono una parte notevole di un movimento utopico radicale. Partiti dalla stazione di Vigna Clara, monumento allo spreco e

---

<sup>174</sup> Stalker, *Manifesto*, op. cit.

<sup>175</sup> *Ibidem*.

all'oblio perché fu aperta un solo giorno per i mondiali di calcio nel 1990, per 4 giorni 15 ricercatori del collettivo Stalker camminarono per una sessantina di chilometri sul filo della periferia romana, tra le pieghe della metropoli. Il *Giro di Roma* si configura così come un avventuroso viaggio artistico che si snoda circolarmente su un itinerario inedito all'interno delle aree interstiziali della capitale.



Stalker, Mappa del *Giro di Roma*, Roma 5-6-7-8 ottobre 1995

I membri del gruppo Stalker hanno lavorato e passeggiato o filmando alla maniera di Dziga Vertov cioè senza mirare, la cinepresa retta di peso in modo che il paesaggio si rappresentava da sé altri facendo fotografie. Un altro membro del gruppo ha tenuto un diario del *Giro di Roma* registrando così nei pieni della scrittura i vuoti abbandonati da altri mezzi di rappresentazione. Un altro ancora punteggiava qua e là il paesaggio con segni effimeri. Alla fine della loro esperienza diranno di aver «realizzato un museo di arte contemporanea all'aria aperta. Chi vorrà potrà percorrerlo, modificarlo, attraversarlo»<sup>176</sup>. Gli Stalker realizzano così un'opera d'arte collettiva, non solo producendo singole opere a testimonianza dell'esperienza, tra canti, diari, poesie, o fotografie, ma riportando in forma grafica su una carta di Roma il percorso di ognuno dei 15 partecipanti al giro. Con il *Giro di*

---

<sup>176</sup> Stalker, *Stalker attraverso i territori attuali/à travers les territoires actuels*, Jean Michel Place, Parigi 2000. p. 23.

Roma Stalker reinventa e adatta la pratica situazionista della *deriva* a un percorso attraverso i vuoti suburbani che circumnavigava l'intera città di Roma all'interno del raccordo anulare, superando barriere, ostacoli naturali e artificiali alla ricerca di possibilità alternative per spazi sospesi, ridotti a meri scarti dei processi economico, e registrando in tempo reale l'esperienza, senza filtri né mediazioni. Questi architetti post-situazionisti hanno sperimentato nuove forme conoscitive attraverso la reintegrazione dei percorsi di ricerca dell'arte e della scienza, alla scoperta d'inediti ecosistemi che ricompongano la lacerazione tra l'uomo e il proprio ambiente. Nella loro unica pubblicazione *Stalker attraverso i Territori Attuali*, racconteranno che «siamo passati sul territorio così come i nostri pennelli passavano sulle mappe, evidenziandolo, attribuendogli valore: ne abbiamo sancito l'esistenza, ne abbiamo registrato le contraddizioni, non ultima la nostra presenza.»<sup>177</sup>.

Nel corso degli anni gli Stalker compiono le loro derive urbane a Bari, a Pescara approdando anche a Miami. Nel 2008 organizzano la *Giornata mondiale della lentezza* per esplorare il rapporto tra parola e cammino, tra spazio percorso e spazio invocato, e condividere con i cittadini l'esperienza del poetare camminando. La lentezza non sarà nel movimento, ma piuttosto viene concepita come un incedere capace di trovare pause, riflessioni e incontri che amplificano l'esperienza del camminare. In questa operazione, non solo gli Stalker, ma chiunque verrà chiamato a partecipare, e a ogni partecipante verrà fornito un kit di scrittura che comprende: una la mappa “muta”, post-it, una matita per scolpire la mappa, un oggetto per la corpografia e una cartolina-haiku per affidare la propria composizione peripatetica all'improvvisazione narrativa. Allo stesso modo dei situazionisti gli Stalker nel rivolgersi al pubblico cercano di dettare delle istruzioni, di fornire una guida, passo per passo, al percorso di *deriva* che mettono in atto. Ecco le istruzioni che forniscono per la compilazione della Mappa Muta:

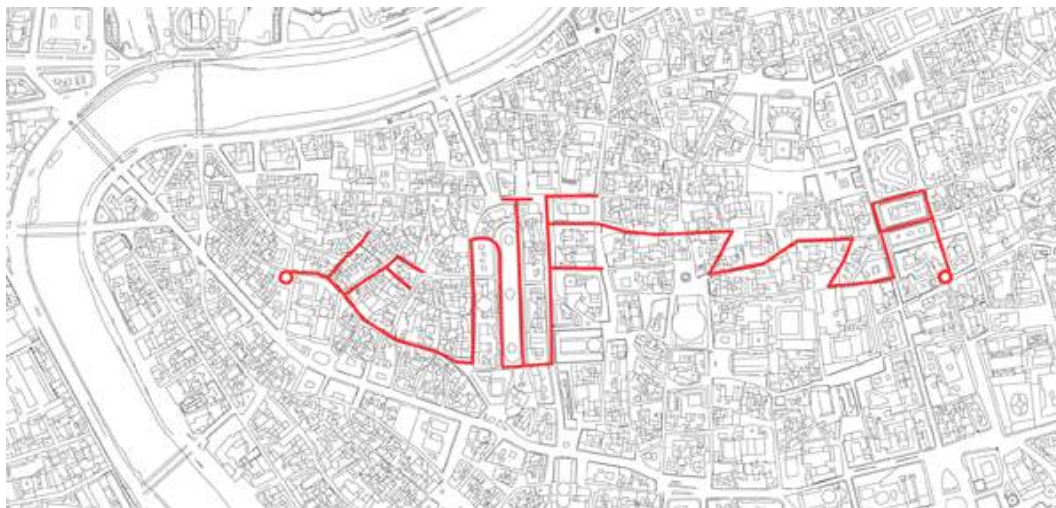
- 1- trova un posto comodo, siediti e scegli una parola o un simbolo che per te rappresentano la *lentezza*
- 2- apri la “mappa muta” e usa la matita per tracciare il tuo segno nelle strade, i pallini rossi indicano l'inizio (*piazza dell'orologio*) e la fine (*fontana di trevi*)
- 3- quando sei pronto esci lentamente dal giardino e percorri a piedi la traccia che hai disegnato
- 4- non affrettarti, lo stratagemma della scrittura ti condurrà a caso da un luogo all'altro, ma l'importante non è l'inizio né la fine, né i luoghi, né gli incontri, quanto piuttosto la tua capacità di accettare l'influenza che questi provocano su di te e sul tuo andamento
- 5- dedicati al piacere di percorrere consapevolmente la città e di ritrovare parti di te attraverso lei.

<sup>178</sup>

<sup>177</sup> *Ivi*, p. 36

<sup>178</sup> Per un maggiore approfondimento si veda [www.vivereconlentezza.it](http://www.vivereconlentezza.it)

Ogni partecipante ha disegnato il suo percorso, ha tracciato nella propria mappa confini labili, percepiti o affettivi. «La corpografia sarà il nodo d'incontro di tutti i camminatori, una pausa del movimento e del rumore, alla scoperta di un paesaggio inedito» è questo l'obiettivo che troviamo nella descrizione dell'evento. I risultati di questa esperienza saranno svariati ed eterogenei e confluiranno in una sorta di happening, in un'improvvisazione narrativa per voce, suono e immagini.



Stalker, flyer del progetto *Giornata mondiale della lentezza*

Convinti dell'importanza e del potere conoscitivo affidato alle pratiche di *deriva* urbana non sorprende vedere gli Stalker impegnati nella realizzazione di diversi laboratori o workshop su queste tematiche. Troviamo la loro partecipazione anche al workshop d'indagine territoriale nella Valle del Belice del 2009 *Topografia del Trauma* ospitato dalla Fondazione Orestiadi di Gibellina. Il workshop era concepito come una campagna d'indagine territoriale, pensato come momento di ricerca, sia individuale che collettivo, il cui obiettivo era quello di rappresentare ed interpretare l'evoluzione e le dinamiche di questo territorio a partire da un momento zero, il terremoto del 1968. I risultati del workshop sono stati raccolti in un atlante multimediale che, indagando criticamente lo spazio antropizzato e i luoghi naturali, mette in luce come la rappresentazione del paesaggio non sia solo il riflesso del dato reale, ma sia anche in grado, in quanto strumento di visione, di indirizzare il modo di agire sul territorio.

Nel 2001 il gruppo Stalker fonda L'Osservatorio Nomade, una rete che raggruppa professionalità provenienti da diversi ambiti disciplinari, tra cui architetti, artisti, urbanisti, videomakers, grafici, e propone una pratica collaborativa e creativa per la ricerca e l'azione sul territorio fondata sulla cooperazione, la multidisciplinarietà, il rispetto della diversità, la convivialità e il gioco. La pratica dell'Osservatorio Nomade prosegue sulla scia delle

ricerche e le riflessioni centrali nel lavoro degli Stalker, basandosi sulla co-azione fra l'osservatore e il territorio, fra le memorie e gli immaginari che lo animano e concentrandosi sulla tessitura di relazioni che promuovono creativamente consapevolezza, collaborazione e auto-organizzazione.

Un progetto di grande interesse di Stalker e Osservatorio Nomade a cui vorrei dedicare attenzione in questa sede è *Immaginare Corviale*, che pur distaccandosi in parte dalle pratiche della *deriva* mantiene inalterata l'attenzione verso un percorso volto ad aprire dei canali per inedite pratiche collettive di trasformazione dello spazio urbano. Corviale è un edificio lungo quasi un chilometro abitato da circa seimila persone, progettato da Mario Fiorentino nel 1972 e situato alla periferia sud ovest di Roma. Corviale ha da sempre attirato l'attenzione di architetti e urbanisti divenendo un luogo simbolico della memoria recente dal quale ripartire per pensare il presente e il futuro della città contemporanea. Il progetto degli Stalker ha previsto l'intervento di artisti, architetti, videomakers e musicisti che per un anno hanno "abitato" l'edificio portandone alla luce, insieme ai molti abitanti che hanno collaborato con loro, contraddizioni e potenzialità. È chiaro che il progetto degli Stalker intendeva «lavorare sulla simbologia della costruzione, sull'identità, sulla natura affettiva del luogo.»<sup>179</sup>. Tutti gli interventi delle personalità invitate a lavorare nell'edificio più che come monumento lo hanno affrontato come documento sociale: «*Immaginare Corviale*, a trent'anni dalla posa della prima pietra, ha cercato di rendere attuale la sua natura pubblica, comprendendo l'idea di "pubblico" da cui il progetto era partito, la sua erosione e trasformazione nel corso degli anni e l'elaborazione di strumenti attuali per un uso pubblico dello spazio. Se monumento deve essere, che sia allora un monumento all'idea di "cosa pubblica", progettata, smarrita, rincorsa e reinventata.»<sup>180</sup> Non a caso ricopre un ruolo importante all'interno del progetto la realizzazione di *Corviale Network*<sup>181</sup> una televisione online concepita come spazio temporaneo duttile che voleva essere anch'essa uno strumento di riscatto dell'immagine del quartiere. Secondo gli Stalker Corviale è un luogo «situato all'incrocio tra arte, architettura e politica. Per le sue particolarità, per la sua storia e per quella dei suoi abitanti, Corviale è oggi un territorio ideale per ridefinire le interazioni tra questi tre mondi e sperimentarne di nuove.»<sup>182</sup>. Il loro intento non è quello di evidenziare un valore artistico insito nell'architettura, non intendono leggere un progetto urbanistico come un'opera d'arte, ma cercano di operare, nell'ambito dell'architettura e

---

<sup>179</sup> F. Gennari Santori, B. Pietromarchi (a cura di), *Osservatorio Nomade. Immaginare Corviale. Pratiche ed estetiche per la città contemporanea*. Bruno Mondadori, Milano 2006. p. 28.

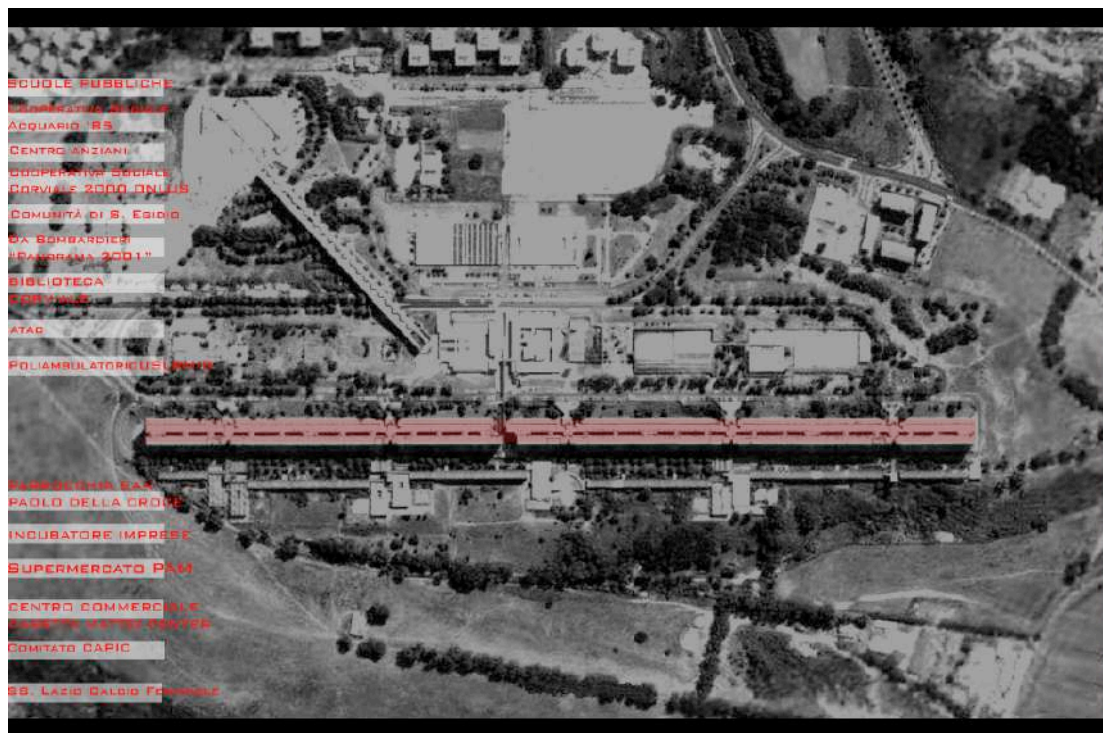
<sup>180</sup> *Ivi*, p. 34.

<sup>181</sup> Per un maggiore approfondimento si veda <http://corviale.it/tag/corviale-network/>

<sup>182</sup> Descrizione del progetto su [www.osservatorionomade.net/corvialenetwork](http://www.osservatorionomade.net/corvialenetwork)



dell'urbanistica, attraverso una pratica artistica. *Immaginare Corviale* vuole così trasformare quella particolare struttura sociale in un segno che chiede di essere in grado di condizionare la futura morfologia della città.



Corviale Network. Homepage della telestreet autogestita

Sono i vuoti suburbani romani, luoghi periferici come Corviale o come il Campo Boario di Roma, sono questi luoghi dai perimetri transitori che gli Stalker chiamano Territori Attuali. Sono spazi altri, spazi del fuori, delle eterotopie come li avrebbe definiti Foucault: «Prima ci sono le utopie. Le utopie sono spazi privi di un luogo reale [...] Ci sono anche, e ciò probabilmente in ogni cultura come in ogni civiltà, dei luoghi reali, effettivi, dei luoghi che appaiono delineati nell'istituzione stessa della società, e che costituiscono dei contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate nelle quali i luoghi reali, tutti gli altri luoghi reali che si trovano all'interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti; una sorta di luoghi che si trovano al di fuori di ogni luogo, per quanto possano essere effettivamente localizzabili. Questi luoghi, che sono assolutamente altro da tutti i luoghi che li riflettono e di cui parlano, li denominerò in opposizione alle utopie, eterotopie.»<sup>183</sup>

<sup>183</sup> M. Foucault, *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2001. p. 14.

## II.I.III Walkscapes. Attraversamenti nel paesaggio

Tra i membri del collettivo Stalker spicca la figura di Francesco Careri, architetto e docente di Arte Civica presso l'Università di Roma Tre. Nel 2006 Careri pubblica il testo *Walkscapes: camminare come pratica estetica*, un tentativo di costruire una sorta di manuale del camminare come pratica artistica, che si interroga sui molteplici sensi assunti dalla deambulazione in ambito urbano. Careri parte dal nomadismo, per poi raccogliere l'eredità delle avanguardie artistiche del Novecento che porteranno alle estreme conseguenze il significato di critica sociale attribuito all'attività del camminare. Per i Dada il percorrere a piedi gli spazi banali e marginali della città equivarrà a contrapporre all'estetica dominante un'estetica ludica e performativa: «la frequentazione e la visita dei luoghi insulsi sono per i dadaisti una forma concreta per operare la dissacrazione totale dell'arte, per giungere all'unione tra arte e vita, tra sublime e quotidiano.»<sup>184</sup> Alcuni decenni dopo, l'Internazionale Situazionista riconoscerà nel perdersi nella città una possibilità espressiva dell'anti-arte da usare come mezzo estetico attraverso cui sovvertire il sistema capitalista del dopoguerra. Fino ad arrivare alle passeggiate della Land Art degli inglesi Richard Long e Hamish Fulton, Careri avvia così una ricostruzione dell'atto del camminare attraverso una visione storica dell'attività culturalizzata del percorrere e segnare lo spazio da parte dell'uomo. I *walkscapes* di Careri sono paesaggi attraversati, pezzi di cammino che ci servono a ricostruire la geografia di un luogo, la metropoli altrimenti inimmaginabile. La mappa assume così un ruolo centrale: se dadaisti e surrealisti non avevano trasferito le loro azioni su una base cartografica e sfuggivano la rappresentazione ricorrendo alle descrizioni letterarie, i situazionisti, di contro, avevano prodotto delle mappe psicogeografiche, pur non rappresentando le reali traiettorie delle derive effettuate, invece Fulton e Long utilizzarono la mappa come strumento espressivo, con modalità e presupposti differenti. Come afferma Careri «uno dei principali problemi dell'arte del camminare è trasmettere in forma estetica l'esperienza»<sup>185</sup> ed è per tale motivo che diviene importante tracciare questi percorsi, in una carta geografica che, concepita in funzione di un itinerario, presuppone un'idea narrativa.

---

<sup>184</sup> F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006. p. 46.

<sup>185</sup> *Ivi*, p. 21.



Vorrei qui concentrarmi sul lavoro degli artisti anglosassoni Richard Long e Hamish Fulton, attivi dagli anni Sessanta, ricordati tra i maggiori esponenti della Land Art<sup>186</sup>, ma che presentano una pratica artistica meno legata ai risultati architettonicamente tangibili e più vicina alla pura deambulazione e a una condizione esistenziale che è tipica dell'area inglese. Questi artisti guardano allo spazio del paesaggio, sono attraversatori esperienziali che camminano nei luoghi, che portano avanti delle indagini geografiche come possibilità creative.



Richard Long, *A Line Made By Walking*, 1967

Richard Long, nei suoi percorsi, compie degli interventi su terreno con sculture temporanee realizzate spostando pietre per generare forme essenziali, non si limita a percorrere un territorio, ma lo genera in una possibile reinterpretazione formale interna a esso. Nel 1967, Long realizza *A Line Made By Walking*, una linea retta, incisa calpestando l'erba di un prato. Del gesto non rimangono che testimonianze fotografiche ma all'immediato, naturale, rialzarsi dell'erba l'opera ha iniziato a produrre suggestioni di assoluta radicalità. Il percorso, in questo caso, appartiene a un'ulteriore sfera cognitiva, non

---

<sup>186</sup> La Land Art nasce da una riflessione sul rapporto dell'uomo con l'ambiente, che si iscrive pienamente nella costruzione epistemologica delle categorie natura-cultura, sviluppatasi in seno al pensiero moderno occidentale. Le operazioni artistiche riunite sotto questo nome, praticavano arte utilizzando il paesaggio non solo come soggetto ma come materia stessa dell'opera. La Land Art consiste in una forma integrata di scultura come paesaggio e di paesaggio come scultura in cui il contesto con le sue mutevoli condizioni assume valore di soggetto principe nella formazione e nella percezione dell'opera. Soprattutto in area statunitense assistiamo alla produzione di interventi di grande scala che trasforma, anche se in maniera solo effimera, interi paesaggi, distese desertiche, scogliere, isole (si veda per esempio l'opera di Christo & Jean Claude, Walter de Maria o Robert Smithson). La corrente dei grandi interventi in seno alla natura, dei celebrati earth works, appartiene a un ambito di esperienze ambientali di matrice più architettonica e operativa, che si differenzia dal lavoro di Long e Fulton, che invece si muove all'interno di un discorso che esula da esiti classicamente plastici.

è più scultura, architettura o paesaggio, ma è una trasformazione simbolica del territorio, trattenuta solo illusoriamente dentro un campo scultoreo.

L'intervento di Long impiega il corpo come mezzo, le sue possibilità di movimento, gli sforzi delle braccia e delle gambe: la pietra più grande che viene utilizzata è quella che si può spostare con le proprie forze e il percorso più lungo è quello che il suo corpo può sostenere in un certo periodo di tempo. Come afferma Careri: «Attraverso il corpo Long misura le proprie percezioni e le variazioni degli agenti atmosferici, utilizza il camminare per cogliere il mutare della direzione dei venti, della temperatura, dei suoni. Misurare significa individuare dei punti, segnalarli, allinearli, circoscrivere degli spazi, intervallarli secondo un ritmo e una direzione e anche in questo Long trova una radice primordiale: la geometria come misura del mondo.»<sup>187</sup> Dunque, *A Line Made By Walking* appartiene solo lateralmente al mondo scultoreo e più solidamente a quell'esperienza concettuale e antro-po-paesaggistica che riflette sulla natura degli attraversamenti umani lungo il territorio.

Negli stessi anni l'artista inglese compie una serie di viaggi a piedi che poi illustra attraverso alcune fotografie in bianco e nero e comincia a intervenire direttamente sulle mappe, con percorsi lineari. I luoghi assumono precise forme geometriche, dentro però a un lavoro che solo superficialmente ammette l'innocua malleabilità del territorio. Dal punto di vista della mappatura del territorio, Long non si accontenta di usare una carta esistente per seguire un percorso dato o per individuarlo, ma forza la situazione intervenendo dall'esterno e creando così una mappa propria. Si tratta di un'ibridazione, per Long è qualcosa che ha a che fare più con la scultura che con l'attraversamento psico-geografico di superfici. Cercando di riprodurre uno spazio geografico all'interno di una dimensione limitata e dominabile, la concettualità dell'opera ancora una volta si posa sulla dicotomia realtà-rappresentazione, utilizzando gli strumenti geografici che più radicalizzano la problematica: la mappa e il corpo dell'artista. In Long il camminare è un'azione che si incide sul luogo. È un atto che disegna una figura sul terreno e che quindi può essere riportato sulla rappresentazione cartografica. Il camminare, oltre ad essere un'azione è anche un segno, presuppone una forma che si può sovrapporre a quella contemporaneamente preesistente sulla realtà e sulla carta. Il mondo diventa così un immenso territorio estetico, un'enorme tela su cui disegnare camminando e sperimentare affinità visive, un intricato disegno di sedimenti storici e geologici su cui aggiungere semplicemente altri segni.

---

<sup>187</sup> F. Careri, *Walkscapes*. op. cit., p. 109.

Hamish Fulton ha sempre definito se stesso come un *walking artist*. I suoi percorsi possono essere brevi o dei veri e propri viaggi, intrapresi a piedi attraverso la città, ma soprattutto nei paesaggi naturali, luoghi semidesertici, lande, monti e vallate. Fulton dichiara spesso che il proprio lavoro ha un rapporto con la natura estremamente contemplativo, ma più che una contemplazione in marcia della natura, al centro del lavoro di Fulton vi è la rotta, la strada, il sentiero disegnato nella mappa, in alcuni casi esplicitamente comprensibile, in altri solo appena intuibile come traccia. Fulton cerca di concentrare la sua attenzione sul momento peculiare del camminare e della relazione che attraverso il corpo instaura col territorio. Il percorso rappresenta nello stesso tempo l'atto dell'attraversamento, il racconto dello spazio attraversato e l'elemento fisico che lo attraversa. Utilizza, in un secondo momento, a rinforzo di un'idea documentatrice e conservatrice del paesaggio, immagini in funzione simbolica che servono a qualificare la strada, il percorso o la presenza di segni lungo il viaggio. Scatti fotografici, con relative didascalie, si combinano ai *wall-drawings*, dipinti sulle pareti della galleria composti di parole e numeri, e ancora alle piccole installazioni lignee e appunti su fogli di quaderno incorniciati. I resoconti di tutte le esperienze di cammino di Fulton si compongono di immagini e testi grafici, in cui sono le altezze altimetriche oltrepassate e le miglia percorse a trasformare i toponimi in luoghi ai quali è possibile associare l'esperienza fisica e mentale di scoperta e di ricerca. L'opera di Fulton si configura così su due livelli: uno esperienziale, del viaggio stesso, una scelta emotivamente selettiva che esclude tutti i restanti territori possibili, l'altro documentativo, grafico ed espositivo, che introduce lo spettatore all'interno di una riflessione sul cammino in difesa del paesaggio. In Fulton la rappresentazione dei luoghi attraversati è una mappa in senso astratto. La rappresentazione del percorso è risolta per mezzo d'immagini e testi grafici che testimoniano l'esperienza del camminare con la consapevolezza di non poterla mai raggiungere attraverso la rappresentazione.

Nei lavori di Long e Fulton il percorso nomadico torna a essere una forma estetica pienamente legittimata. In queste opere può essere individuato il presupposto prettamente "geografico" delle esperienze di Land Art in cui è particolarmente evidente quello scarto tra arte e paesaggio. Attraverso questo slittamento estetico, fatto di forme e desideri primitivi, Long e Fulton rinsaldano il movimento dell'uomo nello spazio alla sua rappresentazione mentale e simbolica, affondando nella natura del territorio.

Fra i testi che hanno tentato di ricostruire in modo sistematico il ruolo del cammino nella cultura, in particolare quella occidentale, emerge la *Storia del camminare* di Rebecca

Solnit. In questo testo la Solnit ripercorre i significati simbolici, culturali e politici associati all'atto del camminare, partendo dai peripatetici ateniesi, che filosofavano passeggiando, fino ad arrivare a occuparsi delle trasformazioni della *strip* di Las Vegas, che da strada congestionata a otto corsie è diventata un «avamposto totalmente nuovo della vita pedonale»<sup>188</sup>. Rebecca Solnit analizza i modi del camminare, quali ad esempio la marcia militare che, al ritmo di un unico passo subordina al gruppo e all'autorità, la libera marcia delle manifestazioni o anche quella dei pellegrinaggi che avvicina al divino. Essendo il camminare individuale e collettivo uno dei modi di occupare lo spazio pubblico, la storia del camminare è anche inevitabilmente una storia del rapporto tra spazio e società. Tra le figure che nel corso della storia hanno attribuito un significato politico e di critica sociale al camminare occorre ricordare quella di Jean Jacques Rousseau, per il quale l'andare a piedi corrispondeva a una presa di distanza nei confronti dell'establishment politico e culturale dell'epoca. Un analogo significato veniva attribuito al camminare da William Wordsworth, la cui opera è improntata su una sorta di 'estetica performativa' che rende problematico separarne l'impegno sociale e l'attività letteraria da quella di instancabile camminatore. Wordsworth percorreva a piedi distanze impressionanti, sottolineando così il proprio orientamento radicale. È proprio il carattere performativo del camminare, evidente in Rousseau e Wordsworth, nonché nelle avanguardie del Novecento, che rende questa semplice attività così centrale per la vita democratica. Come emerge dalla ricerca di Jean-François Augoyard, tracciando i percorsi nello spazio si manifestano le identità individuali. Augoyard legge il camminare come una vera e propria retorica, come un sistema di significazione nel quale l'azione corrisponde a una manifestazione di sé e del proprio modo di rapportarsi allo spazio. La ricerca di Augoyard si basa su una semplice intuizione: camminando nel proprio quartiere le persone esprimono la propria personalità. Perciò, il modo in cui un quartiere è 'camminato' cambia da persona a persona. Ma poiché vi sono innumerevoli modi di tracciare percorsi in uno stesso spazio, le camminate delle persone possono essere studiate e analizzate alla stessa stregua di un linguaggio. Tuttavia, la personalità di un individuo si manifesta attraverso una linguistica del camminare<sup>189</sup> che non può essere semplicemente decodificata osservando e registrando i percorsi tracciati nello spazio. Ogni singola camminata corrisponde, infatti, a un'esperienza complessa che è, per

---

<sup>188</sup> R. Solnit, *Storia del camminare*, Mondadori, Milano 2005. p. 320.

<sup>189</sup> Lo studio di Augoyard sulla retorica del camminare apre alla possibilità di considerare il deambulare come un vero e proprio linguaggio. Nello spazio che effettivamente usa, l'abitante materializza la sua pratica deambulatoria attraverso una molteplicità di figure retoriche. Augoyard descrive così delle figure da applicare a singoli tragitti, utili per descrivere il modo in cui i percorsi sono combinati e orientano le camminate.

molti versi, unica e non ripetibile, consistendo almeno di una dimensione sensoriale, di una dimensione socio-relazionale, e di una dimensione immaginaria.

Il paesaggio coniuga le componenti naturali e artificiali di un territorio, con la possibilità di coglierne le relazioni secondo le esperienze derivate dalla fruizione visiva, dalla percezione sensoriale, dall'erranza, divenendo una vera e propria immagine culturale, su cui sono impresse tracce materiali e immateriali. Per cogliere le modificazioni antropiche e le evoluzioni naturali avvenute nel corso del tempo non è però possibile eludere la dimensione estetica che da sempre ha caratterizzato l'esperienza sensoriale, oltre che artistica, dell'ambiente che ci circonda, in quanto il paesaggio racchiude tutto ciò che si riesce a vedere ed esperire.

## II.I.IV Locativ Praxis tra luoghi e spazi digitali

La diffusione dei media locativi<sup>190</sup>, dei ricevitori GPS presenti oggi nei nostri smartphone e dei dispositivi informatici location-aware, ci ha permesso di produrre autonomamente informazioni cartografiche e di localizzare digitalmente oggetti, luoghi o spostamenti. La possibilità di riprodurre una mappatura creativa dello spazio ha aperto un nuovo campo di sperimentazione per le pratiche artistiche che dal 2004 ha assunto il nome di *Locative Arts*. In un articolo dall'omonimo titolo il ricercatore inglese Drew Hemment ne presenta un'ampia panoramica, discute diversi temi centrali per l'arte locativa citando numerosi progetti artistici degli anni 2003 e 2004. I movimenti esplorativi dell'arte locativa vengono collocati da Hemment tra la comunicazione della rete e le arti del paesaggio e dell'ambiente. Al contrario della Net Art, i cui contenuti trovano luogo nello spazio di Internet, la Locative Arts è l'arte dei sistemi mobili e senza fili. «Locative art and locative media are less focused on positioning than on the preconditions of moving or being able to move»<sup>191</sup>. Per tracciare un modo di orientarsi attraverso queste nuove pratiche artistiche Hemment stila una classificazione dei progetti locativi citando tre categorie: quella del *Mapping*, della *Geo-Annotation*, e infine l'*Ambulant*. La Mappatura digitale è al centro di numerosi progetti locativi. Un approccio che è diventato comune è quello di generare disegni su una mappa tracciati da persone che si spostano attraverso l'ambiente fisico. Una mappatura che non avviene secondo i termini della topografia istituzionale, ma tenendo in considerazione le direzioni che si è portati a prendere dentro e fuori un determinato territorio. Ne viene fuori un disegno dell'ambiente che non è dettato dai confini geografici, ma dai movimenti temporanei e instabili, umani, che lo attraversano. La Geo-annotazione si configura come una pratica in grado di "annotare" dei contenuti digitali all'interno di una mappa. A video, foto, immagini o file audio sono assegnate coordinate spaziali che, attribuendo a tali contenuti una posizione, e li rendono accessibili da diversi dispositivi. In questo modo i contenuti digitali assumono una doppia posizione: quella reale, presente in un database virtuale e quella trasposta nell'ambiente fisico. L'ultima categoria citata da

---

<sup>190</sup> L'espressione *Locative media* è utilizzata per indicare l'impiego di tecnologie mobili basate sulla localizzazione per i servizi di monitoraggio e navigazione satellitare. Il termine locative media è stato coniato da Karls Kalnins nel 2001 per descrivere una nuova categoria di media art che esplora la relazione tra lo spazio virtuale e quello fisico. Per un maggiore approfondimento sugli sviluppi dei locative media si veda: Tuters M., Varnelis K., *Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things*, in Leonardo (The MIT Press), Vol. 39, No. 4, August 2006. pp. 357-363.

<sup>191</sup> D. Hemment, *Locative Arts*, in Leonardo (The MIT Press), Vol. 39, No. 4, August 2006. p. 349.

Hemment, la *Ambulant*, è strettamente connessa alle categorie del Mapping e della Geo-Annotation e concerne la pratica del camminare. Questi progetti producono percorsi per descrivere o elaborare un determinato ambiente, l'utente sarà essere guidato in una passeggiata attraverso l'ascolto di un monologo audio, potrà incontrare lungo il cammino dei media interattivi o avrà la possibilità di scegliere un proprio percorso tra una serie di possibilità predeterminate. È il movimento dell'atto dell'attraversare il punto cardine di questo processo che produce azioni che intendono provocare una continua mutazione del paesaggio.

Un aspetto che appare centrale e che accomuna numerosi progetti di arte locativa è l'elaborazione collettiva dell'esperienza estetica, ed è ciò che Hemment chiama *Social Authoring*. In alcuni progetti d'arte locativa l'obiettivo è quello di aprire uno spazio sociale consentendo alle persone di produrre i propri contenuti all'interno di tale ambiente. «Locative arts can then come to be seen not as distanced from the world but as offering a potential for transformation and engagement, opening up other places, their contents circulating through locationaware networks, producing a field of relations and affects»<sup>192</sup>. Si tratta di un intervento che è allo stesso tempo spaziale e sociale in cui la partecipazione pubblica e collettiva diviene di centrale importanza.

Con la serie *Field Works* del giapponese Masaki Fujihata, iniziata nel 1992, abbiamo uno dei primissimi esempi di arte locativa. L'opera è dedicata interamente a progetti di ricostruzione di memorie collettive nel cyberspazio, organizzate come un archivio indicizzato attraverso dati di posizione acquisiti da immagini video e GPS. Uno fra i lavori più recenti, ma maggiormente paradigmatico, di questa serie è *Mersea Circle* del 2003, progetto che ha tentato di ridefinire le memorie comunitarie degli abitanti dell'isola di Mersea situata nei pressi di Colchester, in Inghilterra. I visitatori sono stati invitati a camminare sul bordo dell'isola con videocamera e GPS, inviando riferimenti geografici e video a una sorta di database telematico interattivo. Questo tipo di pratica mette in primo piano i rapporti creati dal corpo fisico che si sposta nello spazio circostante, che utilizza il corpo come strumento di costruzione semantica dell'ambiente che attraversa. Ad esempio nel lavoro *Bio Mapping* del 2004 dell'inglese Christian Nold le informazioni che legano corpo e territorio sono estremamente strette. Attraverso uno strumento portatile, a metà tra una macchina della verità e un dispositivo GPS, l'artista registra la risposta galvanica della pelle (GSR) attraverso un semplice indicatore di eccitazione emotiva, combinandolo alla posizione geografica dell'utente. Tale procedimento ha indotto l'artista a tracciare una

---

<sup>192</sup> *Ivi*, p. 354.

mappa che evidenziasse i picchi più alti e bassi del livello di stress, in relazione “psicogeografica” ai vari luoghi percorsi. Pete Gomes in *Location, Location, Location*, camminando all’interno di un’area di un chilometro quadrato di Londra, annota col gesso direttamente sull’ambiente urbano dati e letture dal proprio dispositivo GPS: coordinate, tempistiche e numeri. Molto noto è il lavoro di Esther Polak *Amsterdam Realtime* del 2002, in cui gli abitanti della città olandese sono invitati a usare nei loro spostamenti quotidiani ricevitori Gps, i quali mandano in tempo reale i dati a un software, che li rende visibili sotto forma di linee. Da queste linee si costruisce una mappa, parziale ma collettiva, di Amsterdam, che rappresenta la sintesi d’insieme delle mappe personali di tutti i partecipanti all’esperienza.



Esther Polak *Amsterdam Realtime*, 2002

In questi esempi ogni strumento e report cartografico sembra puntare sul piano più prettamente metaforico della mappa, in grado di creare una vera e propria astrazione intangibile tra il mondo e l’immagine della mappa stessa, i movimenti degli utenti, dell’artista o più in generale dei partecipanti, e la rappresentazione su schermo o carta. La mappa così non rappresenta esclusivamente il territorio, ma l’ambiente segnico in cui la posizione si genera visivamente, portandosi dietro innumerevoli annotazioni, non solo geografiche ma anche temporali, liriche e metaforiche.

Una peculiarità dell’arte locativa è la tipologia di ambiente in cui trovano luogo tali pratiche, in cui gli spazi fisici, abitati, e gli spazi digitali dei dispositivi mobili coincidono.



Nel libro dedicato alle *Spatial Practices*,<sup>193</sup> Cecilia Guida nell'introdurre i progetti di arte locativa inizia col definire *post-pubblico* questo ambiente basato sul rapporto tra spazio fisico e virtuale. «Il termine “post-pubblico” non indica tanto una rottura o un distacco radicali dal pubblico quanto piuttosto una ridefinizione dello stesso con l'affermazione di una nuova modalità del vivere contemporaneo, che si caratterizza per un'azione di spostamento continuo dal mondo reale a quello virtuale, in cortocircuito tra loro. [...] “Post-pubblico” può essere inteso, quindi, come uno spazio in movimento e di interazione tra quello percepito, progettato, praticato fisicamente e quello elettronico.»<sup>194</sup> Questa nuova tipologia di spazio si basa, dunque, sul rapporto che intercorre tra le nuove forme di relazione di cui si fa esperienza nei networks digitali e le azioni sociali collaborative che avvengono nei luoghi della città. La produzione di questa spazialità alternativa è al centro di numerosi studi: ad esempio il sociologo Manuel Castells teorizza una forma spaziale che scorre (*space of flows*)<sup>195</sup> identificandola con la logica dominante nella società delle reti. Questo spazio viene concettualizzato da Castells come l'organizzazione materiale delle pratiche sociali time-sharing che funzionano attraverso flussi. La ricercatrice statunitense Adriana de Souza e Silva utilizza il termine *Hybrid Spaces* per definire quegli spazi che emergono dal rapporto tra fisico e digitale, che riguardano la mobilità e sono prodotti attraverso azioni sociali e culturali. «Hybrid spaces arise when virtual communities (chats, multiuser domains, and massively multiplayer online role-playing games), previously enacted in what was conceptualized as cyberspace, migrate to physical spaces because of the use of mobile technologies as interfaces. Mobile interfaces such as cell phones allow users to be constantly connected to the Internet while walking through urban spaces»<sup>196</sup>. La nozione di spazio ibrido proposto da Adriana de Souza e Silva ci invita a riflettere sul rapporto contingente tra gli sviluppi delle nuove tecnologie e il nostro desiderio di localizzare ed essere localizzati. Gli spazi ibridi sono località in transito, spazi mobili non determinati a priori ma costruiti sulle traiettorie delle persone, ambienti sociali creati dalla mobilità degli utenti costantemente collegati tramite dispositivi di tecnologia mobile.

---

<sup>193</sup> C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti*, Franco Angeli, Milano 2012. *Spatial Practices* è una parola chiave utilizzata dalla Guida per indicare la compresenza dello spazio e del tempo nelle esperienze estetiche degli spazi pubblici della città postmoderna e della Rete. Sono pratiche non oggettuali ma esperienziali che occupano gli spazi della vita e della comunicazione contemporanea.

<sup>194</sup> *Ivi*, p. 178.

<sup>195</sup> M. Castells, *The Rise of The Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture*. Wiley-Blackwell, 2000.

<sup>196</sup> A. de Souza e Silva, *From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, in *Space and Culture*, Vol. 9, n. 3, August 2006. p. 261.

Se i progetti di arte locativa si basano sui dispositivi mobili, in particolar modo il GPS, un sistema di posizionamento globale e di navigazione satellitare gestito dal governo degli Stati Uniti, e sul loro utilizzo nello spazio pubblico, in che modo tali pratiche possono appropriarsi di questi dispositivi, posti sotto il controllo occidentale, per utilizzarli nell'interesse di una più ampia gamma di azioni sociali?

Un esempio di progetto artistico che utilizza i media locativi con finalità di reponsabilità sociale, che mostra un aspetto politico legato alle pratiche di attivismo, è il progetto di Micha Cárdenas, Ricardo Dominiguez, Jason Najarro e Brett Stalbaum che si sviluppa nel 2007 e prende il nome di *Transborder Immigrant Tool*. Il progetto si appropria dei media locativi per richiamare l'attenzione sulle pratiche di continuità e discontinuità nell'attraversamento degli spazi, attraverso una modalità che Rowan Wilken descrive come «the more experimental, speculative and emerging area of mobile media development»<sup>197</sup>, partendo dal presupposto che tali movimenti siano resi attraverso relazioni di potere. Il progetto nasce all'interno dell'Università di San Diego in California con l'obiettivo di assistere i migranti mentre viaggiano nella regione di confine tra Messico e Stati Uniti. Attraverso l'utilizzo di telefoni cellulari a basso costo, ma dotati di GPS, di una bussola, una mappa interattiva aggiornata in tempo reale e un software sviluppato appositamente, gli utenti vengono facilitati nell'orientarsi in quella determinata area e nell'individuare luoghi sicuri o risorse. Ad esempio per trovare un luogo in cui è presente l'acqua basterà digitare la parola o semplicemente pronunciarla: l'interfaccia visiva mostrerà la bussola che indicherà la direzione e la vibrazione del telefono sarà più intensa quanto più ci si avvicinerà a quel luogo. *Transborder Immigrant Tool* si occupa delle implicazioni politiche che la prassi del confine assume in una società delle reti mobile. Richiama l'attenzione su quei protocolli di transito nelle frontiere<sup>198</sup>, sul come essi siano creati per garantire un passaggio

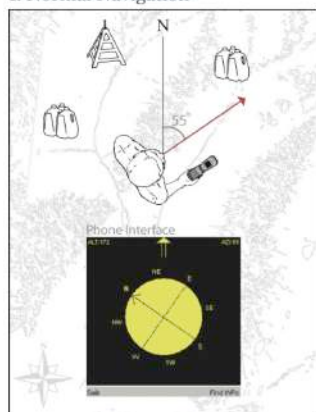
---

<sup>197</sup> R. Wilken, *A Community of Strangers? Mobile Media, Art, Tactility and Urban Encounters with the Other*, in *Mobilities* 5, n. 4, 2010. p. 450.

<sup>198</sup> Il campo emergente sugli studi della mobilità introduce un approccio che riconosce che il disegno dei confini è legato a varie formalizzazioni, leggi e protocolli ed è prodotto da una tensione tra mobilità e territorializzazione. Così come le frontiere sono costruite in base a relazioni di potere, anche i movimenti delle persone sono ugualmente modellati da queste relazioni: la loro permeabilità cambia a secondo diverse questioni quali l'origine, le motivazioni, le caratteristiche sociali. Le forze politiche che entrano in gioco nella costituzione delle pratiche di mobilità sono definite dal geografo Tim Cresswell come un intreccio tra il movimento fisico di un corpo, le rappresentazioni che ne risultano e le pratiche date dell'esperienza del movimento. Queste dimensioni (il corporeo, il discorsivo e il performativo) costituiscono un quadro di fondo utile a Cresswell per tracciare i sei elementi per una politica della mobilità, che espone attraverso altrettanti interrogativi: Perché una persona o una cosa si muovono? A quale velocità? Qual è il ritmo secondo cui essi si muovono? Che percorso prendono? Come si sentono mentre si muovono? Quando e come ci si ferma? Cresswell sostiene che la dimensione pratica della mobilità è una continua negoziazione tra la capacità sensoriale posseduta dal corpo biologico e il costruito sociale in cui questo corpo è stato formato. Muoversi

sicuro per alcune categorie di viaggiatori, mentre tutto ciò crea altre categorie il cui viaggio risulta più sospetto e rischioso. In un articolo sul progetto la ricercatrice Fernanda Duarte afferma che «*The Transborder Immigrant Tool* exposes the occluded conditions of mobility across the border and questions the differential rights to mobility and uneven agency regarding voluntary movement, when locational information belongs not only to law enforcement but also to immigrants»<sup>199</sup>. Fornendo l'accesso a un sistema di informazioni lo strumento del *Transborder Immigrant Tool* mira a disturbare le dinamiche di potere egemoniche che determinano chi ha il controllo dei propri spostamenti e chi non ce l'ha.

#### 1. Normal Navigation



While walking with the device in hand, the mobile interface represents a traditional compass interface



Micha Cárdenas, Ricardo Dominiguez, Jason Najarro e Brett Stalbaum, *The Transborder Immigrant Tool*, 2007

La Duarte analizza il progetto ponendosi due domande fondamentali: Quale politica di mobilità viene esercitata attraverso i protocolli tecnologici che regolano il valico delle frontiere? e in che modo le pratiche che utilizzano i media locativi possono violare tali protocolli per produrre una forma di sovversione e resistenza politica? L'attraversamento del confine, che avvenga attraverso procedure legali nei varchi ufficiali di frontiera o illegalmente nelle zone più periferiche, in ogni caso presuppone la mobilità di un corpo che è chiamato a rispondere a questo ambiente fisico e sociale. Lo strumento di

---

attraverso le frontiere è un atto che coinvolge non solo la dislocazione fisica, ma anche un'ecologia politica costruita sulla finalità del movimento. Cresswell T., *Towards a politics of mobility*, in *Environment and Planning D: Society and Space*, vol. 28, February 2010. pp. 17-31.

<sup>199</sup> F. Duarte, *Rerouting borders: politics of mobility and the Transborder Immigrant Tool*, in A. de Souza e Silva, M. Sheller (edited by), *Mobility and Locative Media. Mobile communication in hybrid spaces*, Routledge, New York, 2015. p. 74-75.

geolocalizzazione in questo caso risulta funzionale nel provocare norme e convenzioni, nel disturbare il presunto ordine vigente mettendo in risalto le lacune che esistono e le violazioni che possono esistere negli attuali protocolli in vigore.

Il progetto *Transborder Immigrant Tool* ha ricevuto una notevole attenzione durante tutto il suo sviluppo. Nella prima fase è stata realizzata una mappatura della zona di confine tra Messico e Stati Uniti, registrando e annotando sia le infrastrutture che avrebbero potuto interferire nel valico di frontiera, per esempio le diverse pattuglie di controllo, sia i luoghi con le risorse che avrebbero facilitato il passaggio, come appunto la disponibilità di acqua e cibo. In seguito vi è stata la programmazione dell'applicazione software e i vari test in loco. Infine il progetto mirava alla condivisione e distribuzione dell'applicazione alle comunità di migranti. Lo strumento risulta ancora non ampiamente disponibile, ma sul sito [walkingtools.net](http://walkingtools.net) è possibile visualizzare lo sviluppo del codice open-source e accedere a un download gratuito del kit con l'obiettivo di incoraggiare la sua adozione in altre regioni di confine. *Transborder Immigrant Tool* manifesta degli obiettivi che sono estetici, artistici e anche politici nel momento in cui si configura come un intervento tattico di turbamento dell'ordine in uno dei corridoi transnazionali più problematico.

Il progetto è un ottimo esempio di quello che Andrea Zeffiro definisce come *Locative Praxis*: «a conceptual framework for understanding the ways in which experimental locative media might engage in political and cultural activism and dissent»<sup>200</sup>. La prassi locativa articola una dimensione politicizzata dei media locativi e incoraggia uno scambio continuo tra essi e le potenzialità di una forma d'arte attivista.<sup>201</sup> *Transborder Immigrant Tool* dimostra che il transito in luoghi fisici attraverso i dispositivi mobili s'inscrive all'interno di un'infrastruttura sostanziale e in meccanismi politici ed economici di controllo. Un'ulteriore aspetto interessante del lavoro è il modo sottile e poetico in cui il progetto si confronta con la fallacia delle frontiere sotto il capitalismo globale. Una poetica capace di sollevare quegli elementi simbolici legati alle urgenze, le conseguenze e le potenzialità insite negli spazi di confine.

---

<sup>200</sup> A. Zeffiro, *Locative Praxis: Transborder Poetics and Activist Potential of Experimental Locative Media*, in Rowan Wilken, Gerard Goggin (edited by) *Locative Media*, Routledge, New York, 2015. p. 68.

<sup>201</sup> Andrea Zeffiro nel suo saggio collega il progetto *Transborder Immigrant Tool* a una più grande traiettoria artistica e attivista che lavora intervenendo all'interno degli spazi di confine e delle narrazioni migranti. Individua come antecedente del progetto *Transborder Immigrant Tool* il lavoro di Krzysztof Wodiczko, *Alien Staff* (1992-1993) e cita tra i progetti che indagano un possibile sviluppo dell'arte locativa come attivismo politico il lavoro di Julian Oliver, *Border Jumping* (2013).

## **II.II *Estetiche della comunicazione***

### **Pratiche artistiche dialogiche e discorsive**

#### **II.II.I Arte e comunicazione negli spazi dell'affissione pubblicitaria**

Nel 1986 Derrick de Kerckhove scrive: «L'estetica della comunicazione non è una teoria – benchè qualcuno potrebbe essere tentato di ridurla a questo - ma una pratica. Non produce oggetti ma allaccia relazioni [...] Quello che è rivelatore è il fatto che la maggior parte degli artisti della comunicazione non ha spesso, in realtà, assolutamente nulla da comunicare. È per loro sufficiente costruire dei circuiti e delle interazioni diverse in modo tale da fare dello stesso fruitore il contenuto».<sup>202</sup> Il non aver nulla da comunicare può apparire un'affermazione abbastanza discutibile, forse si potrebbe affermare che nelle pratiche estetiche dialogiche la comunicazione è uno scopo di per sé. L'estetica della comunicazione riguarda quelle operazioni artistiche che si spostano nella vita quotidiana e della comunicazione contemporanea, pratiche che intendono lanciare un messaggio, e così raggiungere un pubblico più vasto, utilizzando gli spazi dedicati alla comunicazione negli luoghi pubblici.

Una delle pratiche artistiche negli spazi pubblicitari più diffuse a partire dagli anni '80 riguarda l'uso di immagini e testo associati per disvelare i meccanismi di vendita e leva psicologica per i potenziali consumatori. *I shop therefore I am* di Barbara Kruger è forse l'icona dell'uso critico dell'immagine pubblicitaria. L'utilizzo del solo testo o della sola immagine segnano in modo immediato una differenza evidente dal messaggio commerciale. Neppure le affissioni di natura politica e propagandistica si affidano più unicamente al testo scritto. La presenza del solo testo costituisce di per sé un elemento distintivo potenziato

---

<sup>202</sup> D. De Kerckhove, *Prefazione* in T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2006. p. 11.

dall'uso di messaggi illogici, strani o volutamente contraddittori. Sul fronte opposto, le immagini prive di testo si stagliano come segni *vuoti* in un mondo pieno di segni. Come afferma Carlo Birozzi «l'immagine enigmatica, simbolica o semplicemente evocativa, costituisce una pausa mentale in un paesaggio urbano polisemico»<sup>203</sup>. La presenza d'immagini artistiche negli spazi pubblicitari rappresenta una sorta di sfida cieca alla capacità dell'arte di reggere il confronto con la gente, senza reti di protezione, nell'arena del consumo. «Cieca perché non è di fatto possibile capire quale realmente sia l'impatto sui passanti. Se non altro, si tratta di spazi dove cittadini parlano a cittadini»<sup>204</sup>

All'origine di tutto questo, nel 1980 a una sorta di alba dell'attivismo metropolitano, sono scritti nella memoria artistica collettiva gli artisti di Group Material. In una conferenza tenuta a Milano in occasione del ciclo d'incontri *La città degli interventi*, curata da Roberto Pinto e Marco Senaldi, Julie Ault, una delle fondatrici di Group Material, ha ricostruito una sorta di cronistoria delle vicende e degli accadimenti intorno al gruppo all'inizio degli anni Ottanta. Nel 1980 Group Material prende in affitto un negozio alla East 13th Street con l'intento di sviluppare uno spazio alternativo al classico sistema espositivo, e sviluppare un collegamento diretto con un pubblico casuale, residente nel quartiere, lontano dal mondo degli addetti ai lavori. Inizialmente le iniziative del gruppo sono collocate in uno spazio che è ancora *espositivo*, lavoravano per reinventare e mettere in discussione lo spazio della mostra, ma rimanendo dell'idea che l'arte deve avere una collocazione specifica, deve essere installata in un ambito "dedicato", dove il fruitore va specificamente, per "andare a vedere". Gli appare subito chiaro che l'attivismo artistico richiedeva un superamento di questa condizione, per questo dopo qualche anno l'impostazione di Group Material cambia radicalmente:

Abbiamo imparato che la nozione di spazio alternativo non è politicamente falsa ed esteticamente ingenua, ma può anche essere diabolica. È impossibile creare un'arte radicale e innovativa se questo lavoro è ancorato a un'ubicazione speciale, quella della galleria. L'arte può avere il contenuto più politico e la forma più giusta ma se la cosa resta soltanto appesa diventa muta a meno che la sua intenzione di diffusione non assuma anche un significato politico. Se una visione più aperta e democratica dell'arte è il nostro progetto, allora non possiamo proprio contare sull'approvazione del vincitore da lucenti stanze bianche e dalle riproduzioni a colori del brillante mondo dell'arte. Fornire e promuovere un'estetica del vissuto di un'estesamente "non-arte" pubblica, questa è la nostra meta, la nostra contraddizione, la nostra energia.<sup>205</sup>

---

<sup>203</sup> C. Birozzi, M. Pugliese, (a cura di) *L'arte pubblica nello spazio urbano. Committenti, artisti, fruitori*, Bruno Mondadori, Milano 2007. p. 70.

<sup>204</sup> *Ibidem*

<sup>205</sup> N. Felshin, *But is it Art? The Spirit of Art as Activism*, Bay Press, Seattle 1995. p. 78.

Questa dichiarazione indica la nuova visione rivoluzionaria dell'arte metropolitana, che non produce più opere destinate all'esposizione in luoghi dedicati, ma crea opere che nascono, esistono e si consumano nel vissuto comune.

In quest'ottica il gruppo realizza nel 1982 *Da zi Baos* o *The Democracy Wall*, che fa esplicito riferimento alla tecnica di scrittura pubblica, tramite manifesti scritti a mano, affissi pubblicamente durante la rivoluzione cinese all'epoca di Mao Tze Tung. L'esperienza si compie a Union Square: i membri del gruppo intervistano singoli cittadini e gruppi attivi socialmente sul territorio rispetto a tematiche legate al quartiere e alla politica più generale. Poi le varie opinioni vengono trascritte, quelle individuali su carta gialla, quelle dei gruppi su carta rossa, e vengono affisse in strada, ai muri. Una sorta di catena invisibile spinge molti altri a partecipare al dibattito, a rispondere in quello stesso spazio d'intervento diretto. Il primo manifesto affisso è una sorta di dichiarazione d'intenti di Group Material, che recita: «anche se è facile e divertente, siamo stanchi di essere spettatori. Vogliamo fare qualche cosa, vogliamo fare la nostra cultura invece di comprarla soltanto»<sup>206</sup>.



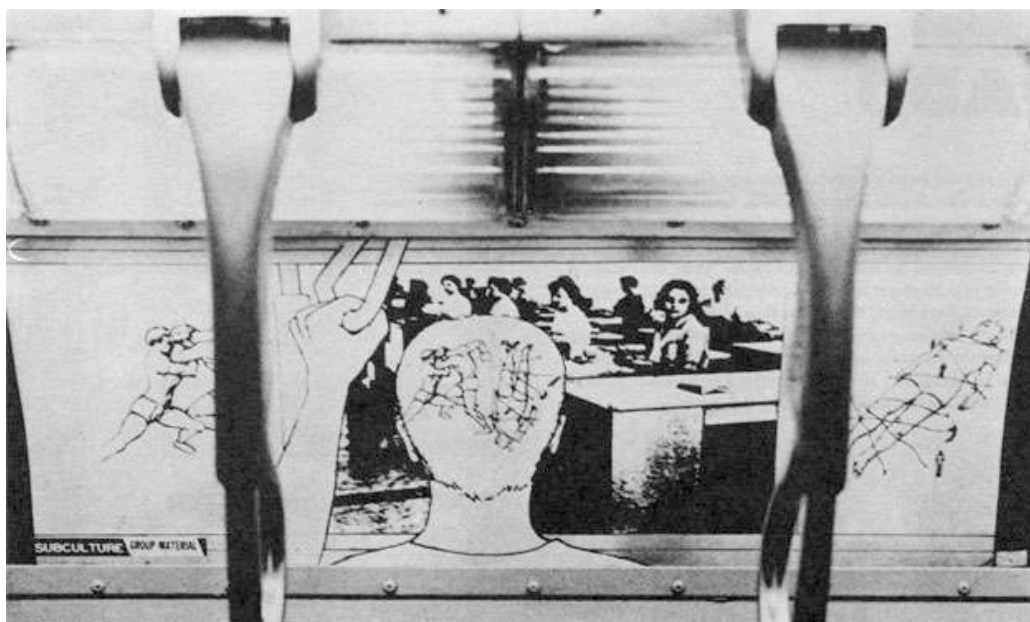
Group Material, *Da zi Baos* o *The Democracy wall*, New York 1981

Questo lavoro di Group Material è un valido esempio della pratica che sfrutta le grandi strutture dell'*advertising*, per esprimere concetti assolutamente opposti, e spesso di esplicita critica al mondo della comunicazione di massa, inteso sia come mondo del consumo, che

<sup>206</sup> *Ivi*, p. 79.



come mondo della politica ufficiale. Il muro di Union Square diviene una sorta di megatabellone di affissione politica, dove chi vuole prende parola. Come afferma Viviana Gravano «Questo lavoro centra subito un obiettivo primario [...] il ‘dare voce’ diviene una forma di estetica partecipativa»<sup>207</sup>. Così come, un altro elemento essenziale che si riscontra in *Da zi Baos* è «la costruzione di un’opera che, oltre a non avere autori, ma semmai solo ispiratori o iniziatori, non ha una fine definibile, né una durata prevedibile e può svolgersi in totale autonomia proprio rispetto a chi l’ha iniziata e concepita»<sup>208</sup>.



Group Material, *Subculture*, Metropolitana di New York, 1983

Del 1983 è il progetto *Subculture*, che prevedeva degli interventi artistici negli spazi dedicati all’advertising all’interno delle metropolitane. È così che Julie Ault lo racconta: «Abbiamo affittato gli spazi pubblicitari sulle vetture della metropolitana. In questo caso abbiamo fatto un contratto con le autorità della metropolitana per lo spazio e abbiamo invitato 103 artisti a fare trenta pezzi ciascuno da mettere in quegli spazi. Le autorità ci avevano detto che non potevamo fare nulla che avesse un contenuto politico o sociale o religioso e questo precludeva circa il 90% delle cose che volevamo fare e che sapevamo che gli artisti volevano fare qualcosa a contenuto politico. Ma dato che erano i primi anni ‘80 ed eravamo prima delle guerre culturali gli artisti non erano ancora visti come simbolicamente

<sup>207</sup> V. Gravano, *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione*, Costa&Nolan, Milano 2008. p. 110.

<sup>208</sup> *Ivi*, p. 111.



pericolosi, così non c'era sorveglianza su quello che veniva installato»<sup>209</sup>. Nel 1990 alcuni membri di Group Material organizzano *Your Message Here* in collaborazione con la Randolph Street Gallery di Chicago, che consisteva nell'affissione di quaranta cartelloni pubblicitari per tre mesi, sui quali esporre qualsiasi cosa si volesse.

Gli artisti ricevono centoquaranta diverse proposte da artisti e da persone comuni da apporre sui cartelloni e ne realizzeranno diversi. Se ne realizza uno contenente tutte le foto di famiglia che la gente dei dintorni ha voluto portare; uno con tutte le tematiche legate alla sessualità realizzato in collaborazione con una associazione studentesca locale, la *Act-Up*; con lo slogan scritto da un gruppo di senza-casa: «Possiamo non avere una casa, ma abbiamo dei nomi e anche noi viviamo qui»<sup>210</sup>. L'intento è quello di creare una efficace simbolizzazione della partecipazione, ma anche di modificare la cultura visiva metropolitana. Come dice la Ault: «con un progetto come questo – dove avevamo veramente intenzione di incorporare nuove immagini nella rappresentazione visuale della città – che si può efficacemente e simbolicamente arrivare a una democrazia culturale»<sup>211</sup>. Ha luogo dunque una mutazione dello spazio urbano da sempre dedicato ai percorsi immaginifici imposti dalla pubblicità, viene ora occupato dal quotidiano.



Felix Gonzalez-Torres, *Senza Titolo (Letto)*, New York 1992

<sup>209</sup> R. Pinto, M. Senaldi, (a cura di), *La città degli interventi*, Comune di Milano, Milano 1997. p. 35.

<sup>210</sup> N. Felshin, *But is it Art? The Spirit of Art as Activism*. op. cit. p. 84.

<sup>211</sup> *Ibidem*.

L'arte negli spazi pubblici ebbe negli anni '80 la sua massima espressione negli Stati Uniti quando, durante i governi Reagan e Bush, gli artisti sentirono l'esigenza di entrare in campo sul terreno della comunicazione, cercando un confronto con il grande pubblico su temi quali la diffusione dell'AIDS e i diritti delle minoranze.

L'artista di origine cubana Felix Gonzalez-Torres,<sup>212</sup> uno dei membri storici di Group Material, a partire dal 1989 utilizzò il manifesto come opera immateriale per eccellenza. *Senza Titolo (Letto)* era l'immagine di un letto disfatto che venne riprodotta in 24 punti diversi della città. L'opera consiste in un manifesto dove vediamo solo una fotografia in bianco e nero di un letto matrimoniale vuoto, sfatto, dove hanno giaciuto di recente due corpi. Dalle parole di Gonzalez-Torres «era un letto disfatto dove due persone avevano dormito o lasciato le impronte su i cuscini. Ed è a questo punto che dobbiamo chiederci se c'è qualcosa, se realmente esiste qualche divisione tra pubblico e privato. Recenti sviluppi in America – e io posso solo parlare dell'America perché è lì che vivo, che mi sono stabilito – hanno dimostrato che non esiste qualcosa come uno spazio privato o pubblico, specialmente per alcune fasce della popolazione che amano persone dello stesso genere, o meglio dello stesso sesso. Mi riferisco al 1986, al caso Bowers contro Hrdwick, in cui la Corte Suprema deliberò che gli uomini omosessuali e le donne lesbiche non avessero diritti per la loro privacy. Decisero che lo Stato potesse infilarsi nei loro letti e legiferare e condannare il modo in cui si amavano»<sup>213</sup>.

Ma se questo è ciò a cui l'opera fa riferimento l'artista ammette anche qualsiasi altra possibile interpretazione dell'immagine: «e vi è anche il contenuto di quel lavoro, voglio dire, non si tratta soltanto di due letti vuoti. Riguarda il modo in cui la gente lo legge per strada. Riguardava lo svuotamento, la mancanza di una casa, l'amore, l'uomo e la donna, l'uomo e l'uomo, la donna e la donna, qualsiasi cosa; era l'annuncio di un film che stava per uscire; era la pubblicità di una fiera del bianco da *Bloomingdale's*. potevano riguardare nulla ed è proprio il modo in cui voglio che funzioni perché altre interpretazioni potrebbero comunque essere corrette»<sup>214</sup> Felix Gonzales-Torres utilizza l'estetica comune, l'estetica del quotidiano, per reinserirla in un discorso più universale e comunicabile. Occupa gli spazi della visibilità pubblica, inviando messaggi forti senza mai rinunciare alla poesia dell'impatto visivo.

Un'operazione molto interessante che sfrutta gli spazi dedicati all'advertising, avvenuta in Italia, è il lavoro dell'artista cileno Alfredo Jaar, particolarmente impegnato nell'ambito

---

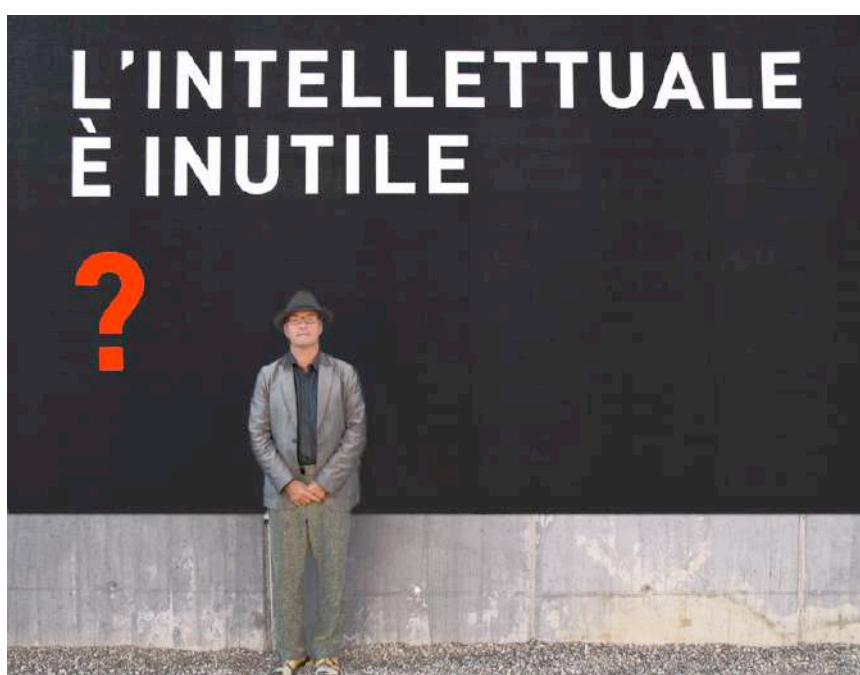
<sup>212</sup> Per un maggiore approfondimento si veda <http://felixgonzalez-torresfoundation.org/>

<sup>213</sup> F. Gonzalez-Torres in H.U. Obrist, *Interniste*, vol. 1, Charta, Milano 2003, p. 317.

<sup>214</sup> *Ivi*, p. 323.

dell'arte pubblica, che si è spesso servito di manifesti pubblicitari per evidenziare le contraddizioni economiche tra paesi industrializzati e non. Tra il 1986 e il 1987 realizzò *Rushes*, un'opera *site-specific* che sfidava le convenzioni del linguaggio pubblicitario.

Un suo lavoro molto recente è *Question Question* che consiste in una serie di domande che s'interrogano sul ruolo della cultura insinuate nella città di Milano attraverso un'articolata campagna di comunicazione realizzata con i modi e i supporti della pubblicità tradizionale: affissione pubblica, con spazi forniti dal comune o agenzie private, videoproiezioni sui megaschermi della città, box illuminati nelle stazioni della metro e autobus decorati.



Alfredo Jaar, *Question Question*, Milano 2009.

Per Alfredo Jaar «l'arte non riguarda tanto ciò che si fa, ma ciò che si è. L'arte è un ambito di riflessione, un modo per sentirsi parte di un'epoca e di una collettività, per partecipare a fenomeni che investono tutti noi»<sup>215</sup>. L'Italia, così orgogliosa del proprio passato culturale, gli ha ispirato *Question Question*, che verte sulla doppia valenza della cultura come esito, ma anche come motore di sviluppo sociale, e sulla possibilità, da parte della cultura, di interagire con il contesto sociale e politico come vero e proprio agente di trasformazione del mondo in cui viviamo. Il progetto di Jaar verte, inoltre, sulla mancata consapevolezza della spettacolarizzazione della cultura, sulla troppo frequente confusione tra cultura e intrattenimento culturale.

---

<sup>215</sup> Per un maggiore approfondimento si veda [http://www.alfredojaar.net/milano\\_questions.questions/](http://www.alfredojaar.net/milano_questions.questions/)

## II.II.II Scrittura, discorso e spazio pubblico in due progetti dell'Istituto Svizzero di Roma

Nelle pratiche discorsive di molti artisti contemporanei, la scrittura svolge un ruolo centrale. Che sia un cartellone pubblicitario, un manifesto, il lancio di un semplice messaggio o un processo di dialogo che porta ad azioni più articolate, molte di queste pratiche cercano di esplorare i linguaggi, individuali o resi in forma collettiva, fatti di parole, segni, tracce o gesti. Vorrei qui prendere in esame due progetti realizzati tra il 2013 e il 2015 e promossi dall'Istituto Svizzero di Roma, un centro culturale e di residenza artistica che indaga la contemporaneità con un approccio transdisciplinare. Due progetti che attivano una forma di comunicazione che guarda sia allo spazio espositivo sia ai luoghi della città, un entrare dentro e un uscire fuori attraverso una pratica che, da un lato si iscrive all'interno dell'istituzione artistica, dall'altro cerca di avviare connessioni nello spazio pubblico.

Il primo progetto, dal titolo *Diversi muri. Un omaggio a N.O.F.4*, esplorava le atipiche e diverse modalità in cui si può esprimere la scrittura, sia nei contesti di reclusione che nella dimensione dello spazio pubblico rappresentata dalle diverse tipologie di muri che troviamo nelle città. Il progetto prende il via dall'esperienza umana e creativa di Oreste Fernando Nannetti e dalle riproduzioni dell'opera che ha acquisito la Collection de l'Art Brut di Losanna, un'artista Outsider, che nel corso della sua reclusione all'ospedale psichiatrico di Volterra, durata decenni, ricoprì un'enorme superficie muraria con un flusso di scrittura e invenzioni grafiche<sup>216</sup>. *Diversi muri* prese il via con un workshop. Un laboratorio curato dall'artista romano Cesare Pietroiusti che coinvolgeva artisti italiani e internazionali e prevedeva un programma di studi con due incontri pubblici realizzati nell'ottica di approfondire i temi emersi e discussi durante il workshop, legati a una ricerca su quelle modalità di scrittura prodotte nella condizione di reclusione e un'analisi del lavoro di altri autori che si sono cimentati con la scrittura a ogni livello, usandola come mezzo espressivo.

---

<sup>216</sup> L'autore di quest'opera, Oreste Fernando Nannetti, anche noto con lo pseudonimo N.O.F.4, con la fibbia della sua divisa da internato, incise sul muro disegni, racconti su viaggi spaziali, formule alchemiche, frasi disposte con sorprendenti invenzioni grafiche ricoprendo così una superficie di 180 mq<sup>216</sup>. Quest'opera straordinariamente complessa si trova nell'ex-ospedale psichiatrico di Volterra, sulla superficie muraria nel cortile del padiglione Ferri, un'opera che sta via via scomparendo sui muri di quell'istituzione ormai chiusa e abbandonata. Un grande "libro di pietra", un monumento effimero, un flusso di scrittura che prende vita su quel muro e che si configura come un documento della condizione d'isolamento nell'istituzione psichiatrica.

Il lavoro di Nannetti, così come altre operazioni simili entro un contesto severo di normalizzazione<sup>217</sup>, documenta una condizione di reclusione perché nasce in uno stato modificato di coscienza, amorfico, dissociativo, in cui emerge un'identità imprevista che inizia a dettare un racconto e a far muovere la mano verso una scrittura. Costruire un mondo simbolico, frutto di un'inadeguatezza, equivale a ingegnarsi, rigenerarsi, affermare in questo modo la propria esistenza. Ciò apre uno dei nodi centrali sollevati dal progetto *Diversi muri*, basato sul tema della scrittura intesa «come pratica e sistema precario, efficiente e necessario, capace di “tenere insieme le soggettività” e di contrastare i meccanismi mortificanti delle forme di istituzionalizzazione, attraverso la produzione di nuovi significati.»<sup>218</sup>

La soggettività, secondo il filosofo francese Michel Foucault, è «il modo in cui il soggetto fa esperienza di se stesso in un gioco di verità in cui è in rapporto con sé»<sup>219</sup>. Il termine “sé” non sta a indicare un oggetto, una struttura, ma indica un'esperienza di una soggettività che è diversa di volta in volta. La *scrittura di sé* per Foucault è una pratica in cui l'individuo forma la propria attività spirituale, crea il proprio sé. Una modalità ascetica, perché consente di elaborarsi senza staccarsi dalla propria individualità. Un modo per inventare, creare, è un luogo d'espressione di sé. La concezione di una scrittura intesa come modo di tenere insieme la soggettività si ritrova nel pensiero di Jacques Lacan, in particolar modo nel concetto di *Sinthome*, coniato inizialmente da Lacan per descrivere la scrittura di James Joyce. Con il termine *Sinthome* Lacan indica quel qualcosa che agisce in un soggetto in modo tale da sostenerlo, farlo vivere, dargli quella soddisfazione necessaria per potersi sentire sufficientemente realizzato. Il *Sinthome* diventa qualcosa che permette al soggetto un raccordo tra l'immaginario, il simbolico e il reale, quella triade che, secondo Lacan, costituisce l'essere *parlante*.<sup>220</sup> Ma la scrittura come *Sinthome* non può essere decifrata, poiché

---

<sup>217</sup> Possiamo ricordare come esempi il lavoro di Lia Traverso che, in 7 anni di reclusione, scrive 24 quaderni in cui scorre una melodia grafica in un intenso rapporto tra testuale e visivo. Il caso di Alberto Paolini autore di molte poesie, racconti e favole scritte con una grafia minutissima, delle vere e proprie microscritture, realizzate su cartoni ricavati da vecchie scatole o altri foglietti di piccoli formati. Queste venivano trascritte utilizzando di volta in volta una grafia sempre più grande come a voler distillare, attraverso il lavoro di scrittura, quelle parole di disarmante consapevolezza che caratterizzano la sua narrazione. Oppure *I racconti del volatile pennuto*, l'opera più nota di Sebastiano Tafuri, in cui alcune lettere vengono estratte dal flusso discorsivo e rifigurate, trasformate da elemento testuale a elemento visivo. Tafuri figura le sue visioni, costruisce con la scrittura una rappresentazione simbolica dei suoi paesaggi interiori, creando un mondo immaginario che rappresenta la sua solitudine esistenziale. Sono scritture che si pongono in un rapporto di superamento creativo della scrittura alfabetica, come lo sono numerosissime altre produzioni diaristiche redatte in contesti manicomiali.

<sup>218</sup> Dal comunicato stampa di *Diversi muri. Un omaggio a N.O.F.4* su <http://www.istitutovizzero.it/>

<sup>219</sup> M. Foucault, *Foucault (1984)*, in *Archivio Foucault 3*, Feltrinelli, Milano 2005. p. 250.

<sup>220</sup> J. Lacan, *Il seminario. Libro XXIII. Il sinthomo 1975-1976*, Casa Editrice Astrolabio, 2006.

soltanto l'inconscio la può interpretare. È una modalità di scrittura che nella sua produzione è indirizzata a nessuno, come lo era la scrittura di Nannetti, prodotta per anni sotto gli occhi di una comunità, ma nell'indifferenza di essa. Si configura come una pratica di pura *jouissance*, godimento di linguaggio, un piacere impossibile da sopportare, di cui però non si riesce a fare a meno.<sup>221</sup>



*Diversi muri. Un omaggio a N.O.F.A.*, a cura di Cesare Pietroiusti, Istituto Svizzero di Roma, 2014

Dagli strumenti della scrittura e dai suoi differenti supporti si sviluppa nel progetto una ricerca sui diversi significati di *muro*, sui suoi diversi usi, le sue diverse funzioni, ci si chiede come questa superficie possa interagire con il linguaggio. *Diversi muri* è stato presentato nella sua interezza con l'inaugurazione di una mostra negli spazi dell'Istituto Svizzero e vari interventi artistici realizzati nei muri di Trastevere dai partecipanti al workshop<sup>222</sup>. In un progetto basato sul lavoro di Nannetti, prodotto in un contesto di marginalità, si è sentita l'esigenza di uscire fuori i contesti tradizionali e di indagare proprio nello spazio pubblico, come una ricerca su campo, le possibilità di un'arte che trova posto in luoghi non deputati.

<sup>221</sup> Troviamo degli esempi simili anche in letteratura, nelle lettere di Kafka, che non prevedevano una risposta, nelle lettere a nessuno di Antonio Moresco, mai spedite, o nei microgrammi di Robert Walser, testi che sembrano fatti per non essere letti, scritti con la matita in piccolissime dimensioni e su supporti non adatti alla scrittura. Anche il muro su cui scriveva Nannetti non è un supporto deputato alla scrittura.

<sup>222</sup> Il laboratorio curato da Cesare Pietroiusti ha visto la partecipazione di: Géraldine Beck, Kaspar Berner, Joanne Burke, Ludovica Carbotta, John Cascone, Gina Folly, Ronnie Füglistner, Silvia Giambrone, Emmanuelle Lainé, Anne Le Troter, Emiliano Maggi, Augustin Maurs, Noha Mokhtar, Mattia Pellegrini, Cesare Pietroiusti, Coralie Rouet, Benjamin Valenza.



Gli interventi degli artisti si sono sviluppati nella zona circostante il Cinema Nuovo Sacher in cui si trova la cinta muraria delle Mura Aureliane, un tempo intesa come barriera fisica e confine geografico, eretta a difesa del territorio, divenuta oggi parte integrante del contesto sociale. I *diversi muri*, queste superfici, sono stati intesi come confini fisici ma anche come «barriere mentali erette a difesa delle parti più fragili della soggettività, che diventano a volte il luogo contraddittorio su cui si iscrive un desiderio di uscire da strettoie e ristrettezze, altre volte un tentativo di trasformare gli sbarramenti in membrane permeabili»<sup>223</sup>. Gli interventi sono stati prodotti nel muro, su di esso, di fronte, attorno e oltre il muro stesso. Sono stati presentati dei lavori sonori, delle performance come le esecuzioni musicali di Emiliano Maggi. Le cartoline e le immagini di Kaspar Berner e Gina Folly hanno trovato posto in quello spazio dedicato all'affissione pubblicitaria che si trovava a ridosso del muro. Diversi gli interventi site-specific, come il lavoro di Ludovica Carbotta e John Cascone, un intervento di restauro, un tentativo di riportare alla luce una "A" di anarchia, segno, simbolo, dipinto in precedenza sul quel muro. Si conclude in questo modo, con gli interventi degli artisti nello spazio pubblico, un progetto che ha voluto esplorare i linguaggi e i processi di scrittura che si inseriscono sulle superfici esterne delle istituzioni o dei muri nella città.

L'ulteriore progetto dell'Istituto Svizzero di Roma sul quale vorrei porre attenzione è *Il Congresso dei Disegnatori*, proposto in due edizioni nel 2012 e 2013. Questa operazione nasce da un'idea dell'artista Pawel Althamer, pensata appositamente per la Biennale di Berlino del 2012 e lì realizzata per la prima volta.<sup>224</sup> *Il Congresso dei Disegnatori* è inteso come un incontro continuo di persone che parlano usando le immagini invece delle parole, che disegnano sui muri di uno spazio dando vita a un flusso comunicativo. Così facendo, Althamer invita il suo pubblico ad avviare una conversazione, incita le persone, che decidano di partecipare al suo congresso, ad avere un discorso onesto tra loro su questioni politiche e di potere, sociali ed economiche e diverse altre questioni attuali. Althamer, nel suo lavoro, solitamente si occupa della creazione di situazioni collaborative come questa. Mette in scena degli eventi, che preferisce chiamare *azioni*, che implicano un coinvolgimento della gente comune

---

<sup>223</sup> Dal comunicato stampa di *Diversi muri. Un omaggio a N.O.F.4* su <http://www.istitutsvizzero.it/>

<sup>224</sup> *Il Congresso dei Disegnatori*, nel suo titolo originale *The Draftsmen's Congress*, è stato un progetto ideato dall'artista polacco Pawel Althamer e presentato in occasione della 7ma Berlin Biennial del 2012, quell'anno curata dall'artista Artur Żmijewski. Durante il periodo della Biennale il *Draftsmen's Congress* si è svolto nella St. Elisabeth Church di Berlino-Mitte, uno spazio solitamente utilizzato sia per i riti religiosi che per gli eventi culturali. Quel particolare luogo aveva lo spirito di un tempio e forniva un'atmosfera adeguata per il libero scambio di pensieri. Le pareti e il pavimento della chiesa vennero ricoperti da una superficie bianca, uno sfondo per le immagini che poteva essere completamente contrassegnato dai visitatori.

nel processo artistico. Sulla scia di una tradizione scultorea e performativa, la pratica di Althamer si basa su un approccio partecipativo all'arte, che tenta di impartire un cambiamento, concentrandosi sul potere comunicativo e formativo della comunità dell'arte. Nel *Congresso dei Disegnatori* l'azione artistica si svolge in pubblico e con il pubblico, diventa una performance collettiva, un evento sì spontaneo ma anche un mezzo per comunicare la propria esperienza e il proprio pensiero.

Il *Congresso* è stato ospitato all'interno della sede espositiva dell'Istituto Svizzero per un periodo di due mesi, per ciascuna edizione. Pawel Althamer ha dato il via ai lavori in occasione dell'opening, numerosi altri artisti sono stati invitati a disegnare, due di loro sono rimasti a seguire la mutazione del discorso per l'intera durata del progetto. Ma il *Congresso dei Disegnatori* è stato aperto a tutti, chiunque avesse voglia poteva partecipare alla discussione attraverso i propri disegni. La sala espositiva dell'Istituto è stata ricoperta di pannelli bianchi, dal pavimento sino al soffitto, dove appunto si era invitati a dialogare disegnando.



*Il Congresso dei Disegnatori, Opening all'Istituto Svizzero di Roma, 2012*

Un withe-cube all'interno di un'istituzione culturale che viene così trasformato da sfondo dell'esposizione a luogo della creazione artistica e, in questo modo, l'accumulo graduale di disegni e dipinti diventa un'opera collettiva aperta. La logica dell'istituzione culturale è sospesa: tutto può essere toccato, manipolato, cancellato, ridipinto, i significati proposti sono continuamente rimessi in discussione e l'opera d'arte si configura in questo processo di continua negoziazione.



Per l'apertura del Congresso la scelta grafica iniziale si è orientata sull'utilizzo del bianco e nero, era possibile esprimersi con il disegno attraverso il carboncino, matite e pennarelli neri, in seguito vennero introdotte le altre tecniche e il colore, fino ad arrivare all'evento della serata conclusiva in cui vi era data la possibilità di usare colori fluorescenti. Un entrare in dialogo con i disegni preesistenti usando nuovi livelli che via via andavano ad aggiungersi a quelli accumulati nel corso dei due mesi. In un enorme tela centinaia di persone hanno dialogato.

Per facilitare il dialogo occorreva scegliere dei temi che innescassero il discorso, che fungessero da input per l'avvio della conversazione. Il *Congresso dei Disegnatori* ospitò così eventi, workshop, incontri, coinvolgendo scuole, spazi associativi e diverse realtà, artistiche e non, attive nel contesto romano. Vennero coinvolti i partecipanti del *Crack!*, un festival internazionale di fumetto che su quelle pareti illustrarono alcuni episodi salienti della storia recente dell'Europa. Un workshop è stato realizzato in collaborazione con il *laboratorio di teatro integrato* Piero Gabrielli, in cui ragazzi disabili hanno dialogato tra loro, con gli altri partecipanti al *Congresso dei Disegnatori* e con i segni preesistenti, sui temi della paura e dell'invisibilità, valorizzando la propria individualità nell'ambito della complessità del gruppo. Il Congresso ha ospitato esperienze artistiche, come quella di *MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoli città meticcias*, realizzando un workshop sul tema dell'integrazione e sulla comunicazione tra comunità e realtà culturali distanti tra loro; o quella del *Museo dell'arte contemporanea italiana in esilio*, progetto ideato da Cesare Pietroiusti, che intende raccogliere su tutto il territorio italiano opere che svolgono attività creative fuori dai circuiti della comunicazione mediatica. Il *Congresso dei Disegnatori* è stato aperto a diversi gruppi di studenti provenienti da altrettanti istituti pubblici della formazione primaria e secondaria. Bambini e adolescenti che hanno avuto l'occasione di confrontarsi con il disegno ridefinendo in questo modo le gerarchie consuete della didattica, le relazioni della socialità scolastica, le dinamiche dell'apprendimento e della condivisione del sapere. In un laboratorio tenuto da studenti e dottorandi della Facoltà di Architettura di Roma il disegno libero e collettivo è stato usato per indagare lo spazio urbano. È stata invitata l'Accademia di Belle Arti di Roma, in due workshop differenti, nel primo più di 100 studenti d'arte provenienti dalla Cina hanno disegnato riempiendo lo spazio di idiomi linguistici e nuovi immaginari, nel secondo gli studenti si sono esercitati ritraendo dal vivo due modelle che posavano nude ridefinendo così la classica dinamica della lezione d'accademia nella cornice del Congresso. Infine, gli spazi del Congresso dei Disegnatori sono stati animati dalle conversazioni di molti dei soggetti coinvolti nelle attività che

l'Istituto Svizzero ha sviluppato nei suoi progetti: giuristi e studiosi di diritto, neuroscienziati, filosofi del linguaggio, architetti, attivisti politici e filosofi, fisici e musicisti.

Dopo aver dialogato con diversi linguaggi, con persone di età, professioni, estrazioni culturali differenti, portando dentro il Congresso attività che solitamente si svolgono indipendentemente in altri spazi di Roma, si è cercato di sperimentare questa modalità discorsiva al di fuori dello spazio espositivo dell'Istituto Svizzero, di far uscire fuori questa esperienza artistica, in altri luoghi della città. Nel corso della prima edizione romana, la seconda sede del *Congresso dei Disegnatori* sono stati gli spazi di ESC, atelier autogestito nel quartiere di San Lorenzo. Anche in questa sede sono stati realizzati incontri e laboratori focalizzandosi sui temi di libertà e accoglienza, antirazzismo e diritto d'asilo, diritti di circolazione e cittadinanza.



*Il Secondo Congresso dei Disegnatori, Officine ex-Rsi, 2013*

Durante la seconda edizione il Congresso si è spostato per tre giorni nello studio degli artisti Matteo Nasini e Nicola Pecoraino, nella zona della Magliana un quartiere periferico a sud di Roma, e per altrettanti giorni nelle Officine ex-Rsi di Casalbertone, un centro di manutenzione dei vagoni del treno, in quel momento occupate dai lavoratori in cassa integrazione, trasformato in un laboratorio del mutualismo e del co-working per ripensare le competenze, le arti e i mestieri. Il *Congresso dei Disegnatori* si muove così dagli spazi dell'istituzione artistica a quelli della città. Luoghi fisici ma anche allegorie di un percorso di

riscrittura della cartografia culturale della città di Roma, dove antico e presente convivono, dove energie nuove s'incontrano sulle fondamenta solide della differenza.

Il Congresso dei Disegnatori è stato, dunque, un progetto in cui l'autorialità dell'artista, le gerarchie di competenze e le qualifiche sono confuse, un dispositivo attraverso il quale culture, storie, tradizioni e tecniche eterogenee si incontrano influenzandosi su un piano comune, un luogo dove gli ordinamenti accademici si corrompono, i segni e le inclinazioni culturali e individuali, evidentemente differenti tra loro, collassano per dialogare insieme.

## II.II.III Grant Kester e la Dialogical Art

Una figura di spicco che ha molto indagato le relazioni tra arte e processi comunicativi è Grant Kester, critico statunitense. Kester preferisce utilizzare il termine *Arte Dialogica* per inquadrare la pratica di alcuni artisti e collettivi contemporanei basata sulla facilitazione del dialogo fra diversi gruppi. «For reasons that will become apparent I will be using the term “dialogical” to describe these works. The concept of a dialogical art practice is derived from the Russian literary theorist Mikhail Bakhtin who argued that the work of art can be viewed as a kind of conversation; a locus of differing meanings, interpretations and points of view»<sup>225</sup>. In questi progetti l'interazione comunicativa è considerata una parte integrante del lavoro e la figura dell'artista si definisce in termini di disponibilità all'apertura, all'ascolto. Questo nuovo tipo di pratica artistica ridefinisce i parametri estetici tradizionalmente intesi, ponendo lo scambio tra l'artista e il pubblico, la comunicazione che avviene tra loro come l'opera d'arte in sé. L'arte dialogica «Allows the viewer to ‘speak back’ to the artist in certain ways, and in which this reply becomes in effect a part of the work itself.»<sup>226</sup>

Nel suo saggio *Conversation Pieces*, Kester afferma che le forme di arte dialogica devono essere concepite come uno scambio discorsivo e un processo di negoziazione. Nell'arte dialogica l'intento è principalmente quello di elaborare, con la comunicazione, un sapere collettivo, che aumenta il senso di connessione e il legame tra i membri della comunità. Si tratta di creare uno spazio temporaneo discorsivo dove i partecipanti possono condividere idee e confrontarsi sui discorsi ufficiali, preservare i diritti fondamentali della comunità, riconsiderando i limiti degli stereotipi e le questioni identitarie. Occorre riconoscere l'opera d'arte in quel processo di scambio comunicativo che avviene tra il pubblico e l'artista. Nel suo testo Kester cita Stephen Willats, il quale teorizza il concetto di *interazione sociale* che ridefinisce l'arte nei termini di una relazione discorsiva che viene stabilita con lo spettatore. I modelli che lui propone sono utili a comprendere lo scambio che s'instaura tra l'artista e il pubblico, dove la soggettività dell'artista è sfidata dalla risposta del suo interlocutore, trasformandosi in un processo di diretta collaborazione. L'artista, carico dal suo personale percorso di ricerca artistica e delle sue esperienze vissute, ha il dovere di approcciarsi alla

---

<sup>225</sup> G. Kester, *Conversation pieces: community and communication in modern art*, University of California Press, Berkeley 2004. p. 123.

<sup>226</sup> *Ivi*, p. 125.

comunità con cui intende avviare il dialogo, caratterizzata da una propria costellazione di forze sociali ed economiche.

Per creare la relazione con la comunità Kester parla di una «empathetic identification is a necessary component of dialogical practice»,<sup>227</sup> dove la parola empathetic sta per empatia, che come indica la Detheridge riguardo le implicazioni nel campo delle arti visive: «l'esperienza estetica viene teorizzata quale relazione intersoggettiva che si fonda sulla relazione tra fruitore e artista, mediata dall'opera d'arte quale manufatto o dispositivo.»<sup>228</sup> Non a caso Kester nel suo saggio parla di listening come unica condizione possibile per l'artista per entrare in empatia con le persone con cui sta dialogando.

Un esempio di pratica dialogica è il lavoro del collettivo di artisti Wochenklausur che si lega alle pratiche di attivismo sociale, si caratterizza per la natura multidisciplinare, per una tendenza maggiormente politica e per l'acquisizione di una funzione critica dell'arte verso il potere stabilito e la cultura dominante.



Wochenklausur, *The boat colloquies*, Zurigo 1994.

I Wochenklausur sostengono che lo sforzo artistico tradizionalmente impiegato per la produzione di oggetti e opere d'arte possono essere applicate in maniera altrettanto efficace in tutti i settori della società. Il gruppo, sempre su invito da parte di istituzioni d'arte, sviluppa e realizza proposte concrete per migliorare deficit socio-politici. La metodologia adottata prevede l'allestimento di uno studio nel quale riunirsi e sviluppare insieme la proposta progettuale, avendo già stabilito a priori il tema su cui lavorare, per un periodo di tempo di circa otto settimane. Durante questa sorta di workshop i partecipanti cercano di

---

<sup>227</sup> *Ivi*, p. 150.

<sup>228</sup> A. Detheridge, *Scultori della Speranza, L'arte nel contesto della globalizzazione*, Einaudi, Torino 2012. p. 212. Nel testo la Detheridge prende in considerazione come l'esperienza estetica dell'empatia sia collegata con le pratiche dialogiche, perché con essa si cerca di oltrepassare quel confine tra sentimenti oggettivi e realtà oggettiva. In questo modo l'esperienza estetica si viene a definire proprio nell'intersoggettività, nella relazione tra artista e fruitore mediata dall'opera d'arte.

conoscere il contesto sociale in cui si trovano, discutono con le persone per affrontarne gli aspetti problematici, si ritrovano in una situazione di lavoro focalizzato che permette così la realizzazione degli interventi nei tempi previsti. L'idea della conversazione pubblica diviene per i Wochenklausur lo strumento fondamentale per sviluppare i loro lavori, che nel corso di più di vent'anni hanno riguardato dalla realizzazione di progetti per eludere la restrittiva legislazione sull'immigrazione alla creazione di un centro d'accoglienza per le prostitute con problemi di tossicodipendenza, dall'avvio di un centro ricreativo per gli anziani della comunità all'ideazione di una piattaforma per lo sviluppo e la realizzazione di idee per la lotta alla disoccupazione. Con *The boat colloquies* del 1994, ad esempio, i Wochenklausur realizzano un programma di recupero per donne tossicodipendenti e senza tetto, nel quale davano loro la possibilità di alloggiare in una casa e ogni giorno creare delle discussioni sul tema della droga con esperti, in un padiglione galleggiante sul lago di Zurigo. L'arte dialogica si inserisce a pieno titolo tra quelle operazioni artistiche nello spazio pubblico che tentano di innescare una relazione con la sfera pubblica. Attraverso il dialogo, in un luogo appositamente pensato e costruito dall'artista con e per le comunità, l'arte dialogica permette di poter creare spazio pubblico nella sua accezione più ampia, dove «every subject with the competence to speak is allowed to take part in discourse»<sup>229</sup>.

---

<sup>229</sup> G. Kester, *Conversation pieces*, op. cit., p. 170.

## II.II.IV Pratiche di affermazione sovversiva del discorso

*Commander's Works* di Anatolij Zhigalov, *Supporting the Country's Wheat Cultivation* del collettivo russo Gnezdo, *Collector of Merits* dell'artista rumeno Paul Neagu negli anni Settanta; *River Purifications* di Chempiony Mira, il lavoro del collettivo sloveno Laibach/nsk o di quello polacco The Orange Alternative, negli anni Ottanta; *West Body* dell'artista bulgaro Rassim Krastev o il lavoro del gruppo moscovita Radek nei Novanta. Questi esempi aprono il saggio delle ricercatrici tedesche Inke Arns e Sylvia Sasse dal titolo *Subversive Affirmation: On Mimesis as a Strategy of Resistance*. Oggetto della loro ricerca è l'«affermazione sovversiva», una pratica artistico-politica che consente di partecipare a determinati discorsi sociali, politici o economici, affermandoli ma contestandoli allo stesso tempo. In questa pratica si tende a mettere in luce ciò che viene affermato attraverso una simultanea presa di distanza da quello stesso concetto, che destabilizza l'affermazione e la trasforma nel suo opposto. «Subversive affirmation and over-identification — as 'tactics of explicit consent' — are forms of critique that through techniques of affirmation, involvement and identification put the viewer/listener precisely in such a state or situation which she or he would or will criticise later.»<sup>230</sup> Le tattiche artistiche che riguardano la subversive affirmation rivelano come il discorso mirato, il discorso della collettività o del collettivismo, funzioni senza prendere le distanze da esso, anzi mettendolo in atto. «Thus, when speaking of subversive affirmation we are not dealing with critical distance but are confronted with a critique of aesthetic experience that — via identification — is about creating a physical/psychic experience of what is being criticized.»<sup>231</sup>

I metodi di affermazione sovversiva si sono sviluppati in contesti politici repressivi e totalitari a partire dagli anni Sessanta, in particolare nella tarda avanguardia russa, nel concettualismo moscovita, e in contesti artistici non ufficiali di tutto l'ex blocco sovietico. Questi metodi sono stati poi ripresi nelle pratiche di alcuni artisti e collettivi negli anni Novanta, tra cui Heath Bunting, Christoph Schlingensief, ubermorgen, etoy, 0100101110101101.org and The Yes Men, come forma di attivismo, azione e performance artistica. «We are claiming that these tactics of subversive affirmation and over-identification, initially adopted by way of necessity in socialist Eastern Europe and later

---

<sup>230</sup> I. Arns, S. Sasse, *Subversive Affirmation. On Mimesis as Strategy of Resistance*, in Irwin East Art Map, London/Ljubljana 2005. p. 445.

<sup>231</sup> *Ibid.*, p. 446.

deliberately chosen, led to an 'art of practice' and to forms of action and performance art that became an influential 'Eastern import' into the West throughout the 1990s.»<sup>232</sup> Le due ricercatrici si chiedono come tale pratica possa continuare a essere importante anche ai giorni nostri, in un contesto politico, sociale ed economico sicuramente diverso e più “liberale”. Al contrario di ciò che poteva accadere in un sistema apertamente repressivo, oggi esiste una grande libertà di espressione, soprattutto con internet, ma allo stesso tempo si assiste a una maggiore manipolazione delle informazioni. Diviene difficile assumere una distanza critica «in this situation brought about by the strategy of total recuperation and appropriation of critical viewpoints by the dominant political and economic system it is rather the viral-like stealth tactics of subversive affirmation that still seem to hold a potential of resistance».<sup>233</sup> Prendere in esame un lavoro artistico può aiutare a chiarire il funzionamento delle pratiche basate sul metodo della subversive affirmation.

Uno degli usi più recenti di tale pratica, è rappresentato dal lavoro dell'artista-regista-attivista tedesco Christoph Schlingensief, un'azione performativa dal titolo *Ausländer Raus! Bitte liebt Österreich* presentata nel giugno del 2000 nell'ambito del Festival Internazionale di Vienna, il Wiener Festwochen. Schlingensief fece collocare tre container da spedizione, recintati da delle grate di protezione e adattati a uso abitativo, nel bel mezzo di una delle principali piazze di Vienna, la Herbert-von-Karajan-Platz, luogo in cui si trova il teatro dell'opera cittadino. Questi container furono adibiti a ospitare dodici persone, di diverse nazionalità e lì introdotti in quanto richiedenti asilo politico, i quali trascorsero una settimana dentro quegli spazi, con sorveglianza a videocamera permanente, costantemente ripresi delle telecamere. Le immagini della loro vita all'interno dei container erano trasmesse su internet, dove chiunque poteva guardarle. Come in un reality show, il pubblico aveva la possibilità di votare il proprio personaggio preferito. Ogni giorno le due persone che avevano ricevuto meno voti erano espulse, dunque deportate, mentre il personaggio più amato dal pubblico riceveva un premio in denaro, 30.000 scellini austriaci, e l'opportunità di ottenere la cittadinanza attraverso il matrimonio con un residente austriaco.

Su uno di questi container dominava un cartello con su scritto “Ausländer Raus”, fuori gli stranieri dal paese. Attorno all'intera struttura, sventolavano le bandiere blu dell'FPÖ come se fosse questo partito politico a pubblicizzare l'evento. MA in realtà così non era. Questa azione performativa nella piazza viennese, nasce proprio come reazione alle proposte avanzate da Jörg Haider, ai tempi alla guida del FPÖ il Partito della Libertà

---

<sup>232</sup> *Ivi*, p. 444.

<sup>233</sup> *Ibidem*.



dell'estrema destra austriaca, per risolvere il “problema stranieri” in Austria. Haider è stato un leader carismatico che ha contribuito alla crescita del FPÖ: dal 5% ottenuto alle elezioni del 1986, il partito riesce ad attestarsi al 27% alle elezioni del 1999, divenendo l'anno successivo, anno della presentazione di *Ausländer Raus*, il secondo partito della coalizione al governo, insieme all'ÖVP il Partito Popolare Austriaco.<sup>234</sup> In questo esecutivo ai liberali del FPÖ toccarono cinque ministri, tra cui quelli della giustizia, della difesa e delle politiche sociali. La campagna elettorale di Jörg Haider fu connotata da una dura politica anti-immigrazione. Il leader nostalgico rimproverava al governo precedente di non aver fermato la penetrazione straniera in terra austriaca, la *Überfremdung*, per cui proponeva di adottare misure drastiche nei confronti dei clandestini: *Keine Gnade!* In quell'anno le strade di Vienna erano spesso attraversate da cortei di manifestanti contro le politiche di Haider. Diverse preoccupazioni venivano chiaramente dall'Unione Europea, che nelle azioni del partito non vedeva rispettati i valori della comunità Europea, quali la tutela dei diritti umani e la democrazia, la tolleranza delle differenze religiose e razziali.



Christoph Schlingensief, *Ausländer Raus! Bitte liebt Österreich*, Wiener Festwochen, 2000.

Schlingensief, con *Ausländer Raus!*, ha fatto di questa situazione politica uno spettacolo, ha contribuito ad alimentare un intenso dibattito pubblico, richiamando l'attenzione

---

<sup>234</sup> Si veda S. Ingram, *Schlingensief's Container: Translating Europe in the Age of Media Spectacle*, in Reisenleitner M., Ingram S., (a cura di), *Historical Textures of Translation: Traditions, Traumas, Transgressions*, Mille Tre Verlag, Vienna 2012. pp. 165-174.

mediatica e di enormi folle di persone. L'azione performativa è stata documentata per l'intera settimana, e ne è stato prodotto un film diretto da Paul Poet. In diverse scene del film di Poet<sup>235</sup> è possibile vedere Christoph Schlingensiefel con il megafono in mano, mentre incita la gente che si accalca ai piedi dei container. Urla alla folla "Benvenuti, signore e signori! Entrate nel peepshow!", esorta il pubblico "Guarda e scegli il tuo richiedente asilo!", incoraggia i turisti a fotografare la "terra dei fascisti".

In *Ausländer Raus! Bitte liebt Österreich* vi era un chiaro riferimento al formato televisivo del "Big Brother". Su un canale dedicato, in una WebfreeTv, per 24 ore al giorno era possibile vedere la vita dei migranti clandestini all'interno dei container. La condizione di queste persone veniva così spettacolarizzata, ne era mostrata la loro scomoda situazione. Al contrario di qualsiasi show del Grande Fratello, all'interno della "casa" non si trovavano persone in cerca di popolarità e successo, vi stava chi era in lotta per assicurarsi il diritto a ottenere lo status di rifugiato politico. Dopo aver assistito e giudicato i comportamenti dei richiedenti asilo, il pubblico poteva partecipare all'azione con un semplice click sul pulsante "vote", esprimendo così la propria preferenza. I due meno votati venivano espulsi ogni mattina, alle otto in punto.

Secondo Theron Schmidt,<sup>236</sup> Schlingensiefel non utilizza lo spettacolo per attivare il pubblico. Produce una rappresentazione della sfera pubblica per esplorare il funzionamento della rappresentatività stessa, per costruire un macchinario che causi disordine tra le immagini. E l'immagine che Schlingensiefel sconvolge più di tutte è quella della sfera pubblica stessa. Silvija Jestrovic, nel descrivere l'operazione di Schlingensiefel, utilizza il termine "hyper-authentic" riprendendo il concetto di iper-realtà utilizzato da Baudrillard per descrivere un insieme di simulacri che non avevano più riferimenti con gli oggetti originali, interrogandosi così sull'idea di autenticità. L'iper-autentico viene prodotto da tensioni tra presenza e rappresentazione, teatralità e performatività, immediatezza e mediazione, «embodies expectations of the beholder and the tendency of the performing subject to meet those expectations»<sup>237</sup>. Schlingensiefel agisce attirando l'attenzione sulla posizione degli immigrati clandestini. L'iper-autenticità, in questo caso, diviene una strategia di traduzione che incarna l'estraneo attraverso il linguaggio dell'ospitante. L'iper-autentico si trova tra le aspettative degli osservatori, i presupposti su cosa sia un "vero"

---

<sup>235</sup> P. Poet, *Ausländer Raus! Schlingensiefels Container*, Monitorpop Entertainment, 2005.

<sup>236</sup> Si veda T. Schmidt, *Christoph Schlingensiefel and the Bad Spectacle*, in *Performance Research*, vol. 16, 2011. pp. 27-33.

<sup>237</sup> S. Jestrovic, *Performing like an asylum seeker: paradoxes of hyper-authenticity*, in *RiDE Research in Drama Education*, vol 13, 2008. pp. 159-170.

richiedente asilo e la necessità di legittimare il proprio status, di dimostrare la propria autenticità.



Christoph Schlingensiefel, *Ausländer Raus! Bitte liebt Österreich*, Wiener Festwochen, 2000.

Schlingensiefel crea una sorta di “spazio paradossale” in cui i confini chiari delle cose sono aboliti e le contraddizioni, invece, integrate. L’installazione dei container s’impone prepotentemente al centro della piazza e con la sua estetica da centro di detenzione occupa lo spazio pubblico. Il suo essere *chiusa* rispetto il suo esterno, *differente* rispetto ciò che la circonda, ricorda la costruzione urbana delle *gated community*. Queste comunità “recintate” nascono principalmente per soddisfare le esigenze di famiglie di ceto medio-alto, legate al loro bisogno di evadere dalla città e alla necessità di assicurarsi una maggiore sicurezza. All’interno della dimensione pubblica dello spazio, prende vita una comunità basata sulla proprietà privata. Le *gated community* realizzano un ambiente dotato di ampi spazi verdi, servizi di alta qualità e ogni sorta di comfort. Al contrario, il container di Schlingensiefel è concepito come un progetto che mira a dimostrare che tutti hanno lo stesso diritto di residenza, si appropria con forza dell’idea di spazio pubblico come bene comune. All’interno vi è una comunità inclusa in una situazione disagiata, per la quale la fuga e la vigilanza hanno altre connotazioni, impegnata a lottare per i propri diritti negati.

Kirsten Weiss<sup>238</sup> colloca il lavoro di Schlingensiefel all'interno di una tradizione austro-tedesca che affronta con disagio e agitazione la situazione di produzione di comunità come oggetto estetico, poiché tale impresa risulta problematica dato il retaggio del fascismo statale. Nei suoi film controversi, nelle produzioni teatrali, e nelle azioni provocatorie che hanno occupato lo spazio pubblico, il lavoro di Christoph Schlingensiefel ha rappresentato una fonte di attrito nei macchinari politici e suscitato dibattiti politici ed etici nei media tedeschi. In questa zona ambivalente tra politica e teatro, sfocando i confini tra artificio e realtà, svelando le contraddizioni socio-politiche fino a spingerle ai loro estremi, Schlingensiefel ha sempre lavorato a progetti per sfidare l'impotenza politica della società tedesca. In *Ausländer Raus*, come in molti dei progetti di Schlingensiefel, lo spettro del fascismo statale non è relegato a una posizione marginale, piuttosto è palesemente rivelato.

L'azione di Schlingensiefel ha causato un grande tumulto a Vienna. Molte le domande che balzavano alla mente di chi guardava il *container show*, sia trovandosi nello spazio pubblico sia sul sito internet. Quelle persone erano veramente dei richiedenti asilo che venivano puntualmente deportati ogni mattina? O erano solamente degli attori? I messaggi e i banner legati al FPÖ erano davvero autentici? Nel corso della settimana l'agitazione è cresciuta sempre più, vi sono stati diversi assedi e atti vandalici verso il sito della manifestazione. Qualcuno ha tentato di strappare il banner che recitava "Fuori gli stranieri!". Altri hanno utilizzato un liquido infiammabile per cercare di dar fuoco all'intera struttura. Un gruppo di attivisti di sinistra ha cercato di assaltare il complesso reclusorio per cercare di liberare i richiedenti asilo. E soprattutto il Partito della Libertà FPÖ non solo ha cercato un voto di sfiducia nei confronti del consigliere comunale che aveva approvato l'evento, ma ha avviato azioni legali per l'utilizzo improprio di loghi e simboli del partito.

Oltre le bandiere del FPÖ, i brani dei discorsi del presidente Jörg Haider risuonavano su Herbert-von-Karajan-Platz. Chiunque passasse ha potuto costatare, ascoltando le parole di Haider e guardando l'installazione di Schlingensiefel, cosa significasse prendere seriamente i suggerimenti del politico per affrontare la questione migranti.

Nell'affermazione sovversiva si verifica un distanziamento da ciò che viene affermato, una tattica di esplicito consenso che pone lo spettatore in una condizione tale da fargli assumere una posizione critica. Con *Ausländer Raus!*, Schlingensiefel si appropria delle affermazioni anti-immigrazione di Haider, ci gioca portandole ai loro estremi fino a ottenerne un'immagine speculare. Utilizza una tattica che rivela come funziona il discorso

---

<sup>238</sup> Si veda Weiss K., *Recycling the Image of the Public Sphere in Art*, in *Thresholds Journal* vol. 23, 2002. pp. 58-63.

mirato, il discorso rivolto alla collettività, senza però distanziarsi da esso. Mette in atto una ripetizione, un re-enactment delle pratiche totalitarie ideologiche, e nel produrre un'esagerazione imitativa di esse, aliena e svela la violenza implicita nel discorso.



## II.III *Play as a method*

### Il gioco come pratica artistica

#### II.III.I La riflessione teorica sul gioco

Il carattere eminentemente essenziale del gioco è stato sempre riconosciuto dagli inizi della storia del pensiero occidentale, una riflessione filosofica che riacquista attenzione a partire dal Settecento nell'opera di diversi pensatori. Molto è stato scritto sul gioco, sia dal punto di vista fenomenologico, sia socio-antropologico, e numerosi sono i filosofi che hanno accordato al gioco un privilegio e un ruolo particolare all'interno della vita dell'uomo, rendendolo pertanto un tema possibile e degno della riflessione filosofica, oltre che un importante concetto operativo per tematizzare il rapporto fra gli uomini all'interno della società. Così ad esempio Hegel sostiene che il gioco, nella sua indifferenza e nella sua enorme noncuranza, è la serietà suprema e l'unica vera. Kant riprende l'elemento fondante della libertà nel gioco e lo associa all'estetica dove il giudizio di gusto si fonda sul "libero gioco delle nostre facoltà conoscitive" dell'immaginazione e dell'intelletto. Il gioco per Kant è inteso come modalità del pensare svincolato dai limiti della sensibilità, di quel pensare metafisico che troviamo ben tematizzato nella sua *Critica della ragion pura*. Il gioco sostanzialmente ha un significato unitario che coincide con la libertà delle capacità conoscitive. Fonte di questa libertà è la spontaneità del pensiero. Proprio attraverso il gioco, il soggetto si conosce come dotato di questa originaria spontaneità, come emerge per esempio dal giudizio sul sublime. Il gioco estetico di Kant propone, dunque, un modello di pensiero antagonista a quello del realismo borghese di stampo conservatore e pessimista, i cui caratteri principali sono lo scetticismo e la capacità di liberazione. Nelle *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* Schiller parla del mondo dell'apparenza, un mondo della

bellezza creato dall'immaginazione dell'uomo per evadere dalla realtà, nella quale bellezza e perfezione trovano posto assai raramente. Mentre il lavoro, essendo al servizio della soddisfazione dei bisogni, si colloca nell'ambito della necessità, il gioco dispiega un regno della libertà che compensa le pressioni della realtà sociale sull'uomo.

Il tema del gioco è molto presente negli scritti di Nietzsche, utilizza la metafora del gioco per considerare il corso del mondo come un bambino che gioca a dadi, in un gioco divino al di là del bene e del male, prendendo come riferimenti la filosofia dei Vedanta e la metafora del *pais paizon* di Eraclito<sup>239</sup>. Negli scritti giovanili, la metafora del gioco come mondo viene ricondotto da Nietzsche ad un fenomeno estetico, in cui la volontà, il principio originario, produce come per gioco il regno dell'individuazione delle forme. Esso è giustificato solo come fenomeno estetico, poiché nella prospettiva dell'arte anche il brutto e il terribile dell'esistenza risultano trasfigurati. Per Nietzsche il gioco evoca l'idea di una totalità chiusa in se stessa, con le sue regole non determinate da nulla di esterno al gioco, né aventi alcuna finalità pratica. Il gioco è un fare non serio che svincola l'uomo dalla pesantezza della vita reale, dunque è leggerezza, gioia, spensieratezza e assoluta libertà della creazione. In *Ecce Homo* sostiene che «Non conosco altra maniera di trattare i grandi compiti che non sia il gioco»<sup>240</sup>. Nelle opere del periodo più maturo, quali *La gaia scienza*, ricorre ancora il tema del gioco, della leggerezza che lo caratterizza, e del suo legame con l'arte. Nietzsche afferma:

In quanto fenomeno estetico, ci è ancora sopportabile l'esistenza, e mediante l'arte ci è concesso l'occhio e la mano e soprattutto la buona coscienza per poter fare di noi stessi un siffatto fenomeno. Dobbiamo, di tanto in tanto, riposarci dal peso di noi stessi, volgendo lo sguardo là in basso su di noi, ridendo e piangendo su noi stessi da una distanza di artisti: dobbiamo scoprire l'eroe e anche il giullare che si cela nella nostra passione della conoscenza, dobbiamo, qualche volta, rallegrarci della nostra follia per poter stare contenti della nostra saggezza! E, proprio perché in ultima istanza siamo gravi e seri e piuttosto dei pesi che degli uomini, non c'è nulla che ci faccia tanto bene quanto il berretto del monello: ne abbiamo bisogno di fronte a noi stessi – ogni arte tracotante, ondeggiante, danzante, irridente, fanciullesca e beata ci è necessaria per non perdere quella libertà sopra le cose che il nostro ideale esige da noi. [...] Dobbiamo poter sovrastare anche la morale: e non soltanto starcene impalati lassù con l'angosciosa rigidità di chi teme a ogni istante di scivolare e di cadere; ma, inoltre, ondeggiare e giocare su di essa! Come potremmo perciò fare a meno dell'arte, e anche del giullare?<sup>241</sup>

---

<sup>239</sup> Ne *La filosofia nell'epoca tragica dei greci*, Nietzsche riprende Eraclito paragonando il corso del mondo al gioco del fanciullo cosmico Zeus o, in altri termini, a quello che il fuoco cosmico gioca con se stesso. L'immagine del gioco in Eraclito esprime per Nietzsche il processo di individuazione degli enti, la regolarità del loro nascere e perire nello spazio-tempo del mondo.

<sup>240</sup> F. Nietzsche, *Ecce Homo*, in *Opere complete*, Adelphi, Milano 1964, vol. VI, III. p. 306.

<sup>241</sup> F. Nietzsche, *La gaia scienza*, RL Gruppo Editoriale, Santarcangelo di Romagna 2010. p. 107.



Le immagini del riso, del giullare, della danza, suggeriscono tutte quella leggerezza necessaria per vincere lo spirito di gravità, il risentimento e la reattività che avevano prodotto i valori da cui si intende liberarsi, creando, attraverso una tale presa di distanza, uno spazio di gioco.

Nel piccolo saggio *Oasi del gioco*, il filosofo tedesco Eugen Fink contempla le molteplici manifestazioni del gioco, tenta una comprensione approfondita dell'essenza del gioco prestando attenzione al senso *d'essere* di questo particolare fenomeno. Fink si astiene dalla pretesa di sancire una verità concettuale del gioco, il quale deve conservare la sua enigmaticità se vuole funzionare come una pratica di sovversione dell'abitudine. Fink inizia a indagare questo fenomeno affermando che il gioco ha il carattere dell'interruzione saltuaria, della pausa, e considerandolo come la "forma più divertente di oziare". Secondo Fink, il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, ma appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale. «Il carattere del gioco è l'azione spontanea, il fare attivo, l'impulso vitale; il gioco è per così dire l'esistenza che si muove da sé. Ma la motilità del gioco non si accorda con tutti gli altri modi di muoversi della vita dell'uomo.»<sup>242</sup> Allo stesso modo di Nietzsche, Fink sostiene che il gioco si determina per contrasto con il comportamento morale obbligatorio, ovvero il lavoro. «Giocando veniamo sgravati per un momento dall'andirivieni quotidiano della vita [...] Il gioco interrompe la continuità, interrompe il corso del continuo riferirsi nella nostra vita a scopi finali, implica una distanza.»<sup>243</sup> Il gioco è così inteso come forma di tempo libero e l'uomo che gioca si libera dall'angustia del tempo parcellizzato per guadagnare un rapporto più disteso con il tempo.

Sulla stessa linea di pensiero si inseriscono le teorie di Guy Debord riguardo al gioco: «il gioco è sentito come fittizio per la sua esistenza marginale in rapporto all'opprimente realtà del lavoro, ma il lavoro dei situazionisti è proprio la preparazione di possibilità ludiche a venire».<sup>244</sup> La critica situazionista al capitalismo proveniva da una presa di coscienza dell'alienazione collettiva che questo sistema produceva in tutta la società. Con il mutamento dei sistemi di produzione e l'avvento dell'automazione, si sarebbe ridotto il tempo del lavoro a favore del tempo libero. Per i Situazionisti occorreva quindi salvaguardare dal potere l'utilizzo di questo tempo non produttivo che altrimenti sarebbe stato convogliato nel sistema di consumo attraverso la creazione di bisogni indotti. Il

---

<sup>242</sup> E. Fink, *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008. p. 15.

<sup>243</sup> *Ivi*, p. 18.

<sup>244</sup> *Contributo ad una definizione situazionista del gioco*, in «Internazionale Situazionista», n°1, giugno 1958, p.10.

tempo libero doveva essere un tempo da dedicare al gioco, un tempo non utilitaristico ma ludico<sup>245</sup>. Il gioco è inteso come l'attività creativa pura liberata da costruzioni socioculturali. Nel nuovo tempo situazionista scompare la separazione tra tempo del lavoro e tempo del piacere: «e il gioco, che rompe radicalmente con un tempo e uno spazio delimitati»<sup>246</sup>. Secondo i situazionisti il gioco doveva invadere l'intera vita.

La vera creatività del nostro tempo è agli antipodi di qualsiasi cosa venga ufficialmente riconosciuta come arte. L'arte è diventata una parte integrante della società contemporanea e una nuova arte può esistere solo come superamento della società contemporanea nella sua interezza. Può esistere solo come creazione di nuove forme di azione. [...] nell'arte rivoluzionaria si manifesta la stessa repressa e furiosa volontà di vivere, vivere ogni possibile esperienza nella sua pienezza, il che nel contesto di una società che sopprime la vita in ogni sua forma, può voler dire soltanto costruire esperienze e costruirle contro l'ordine esistente. La creazione dell'esperienza immediata come puro godimento edonistico e sperimentale di se, può avvenire solo attraverso una forma sociale: il gioco!<sup>247</sup>

Per Debord è proprio il desiderio di giocare che viene affermato in questa rivolta autentica contro la passività della società della sopravvivenza e dello spettacolo.

Ma tornando all'operazione messa in atto da Fink in *Oasi del gioco*, possiamo notare che il gioco attiva numerosi altri aspetti. L'attenzione di Fink si rivolge al ruolo che il gioco ha nell'esistenza umana, facendone uno speciale tipo di dimensione esistenziale che attraversa tutte le attività dell'uomo aggiungendone un tratto qualitativo. Nel suo tentativo di un'analisi concettuale e strutturale del gioco, Fink ne delinea sei aspetti fondamentali. In primo luogo parla della piacevolezza legata al gioco, della gioia febbrile che si prova in una dimensione ludica. «Questo piacere del gioco è un piacere singolare e difficile da comprendere [...] è un godimento creativo che crea una struttura del tutto particolare e in sé polivoca e multidimensionale».<sup>248</sup> Poi affronta il senso del gioco, sia il rapporto di senso tra le azioni e le relazioni interne al gioco, sia il significato che il gioco ha per coloro che si decidono a parteciparvi. Particolare attenzione riserva alla comunità di gioco, intendendo il giocare come una possibilità fondamentale dell'esistenza sociale. Parla degli obblighi delle regole del gioco, si concentra sui giocattoli, per poi concludere con una riflessione sul ruolo

---

<sup>245</sup> Nelle pratiche situazioniste una grande importanza è riservata al gioco e all'aspetto ludico. La *deriva* era concepita come un "comportamento ludico-costruttivo" e l'*Urbanismo Unitario* mirava a costruire gli spazi urbani come "un parco di divertimenti per l'educazione ludica dei lavoratori". Il concetto stesso della *situazione costruita* viene definito come "momento della vita, concretamente e deliberatamente costruito mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di gioco di avvenimenti". Appare dunque chiaro che "l'organizzazione collettiva" e il "gioco" sono due punti cardine nella teoria situazionista.

<sup>246</sup> *Contributo ad una definizione situazionista del gioco*, op. cit.

<sup>247</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>248</sup> E. Fink, *Oasi del gioco*, op. cit., p. 21.

che si è chiamati ad assumere all'interno di un gioco. «Colui che gioca, colui che si dedica al gioco, nel mondo reale compie un'azione determinata, ben conosciuta nella sua tipicità, mentre all'interno del senso del gioco egli assume un ruolo. Il giocatore si nasconde dietro al suo ruolo. Può sempre chiamarsi fuori dal suo ruolo: nella sua azione di gioco rimane, anche se a volte fortemente ridotta, la coscienza della sua doppia esistenza.»<sup>249</sup> Secondo Fink il mondo del gioco è una dimensione immaginaria, ha un suo proprio spazio interno e un suo proprio tempo interno ma lo spazio del mondo del gioco non è continuo rispetto allo spazio che normalmente abitiamo.

Lo stare dentro e fuori dal ruolo, tenere i piedi tanto nell'irrealtà quanto nella realtà, senza cancellare né l'una né l'altra, apre un problema a cui ha tentato di rispondere anche Gregory Bateson<sup>250</sup> nel suo libro dal titolo *Questo è un gioco*. Il testo costituisce la trascrizione di un lungo dibattito, coordinato da Bateson, a cui presero parte per lo più psichiatri e psicologi ma anche biologi e antropologi. Il messaggio “questo è un gioco” aiuta gli esseri viventi a orientarsi e a capire se un determinato comportamento significhi gioco o qualcos'altro. Nel corso della conversazione Bateson ricorre a numerosi esempi per mostrare come «il gioco sia uno dei modi in cui impariamo quali siano i non oggetti e quale sia il loro sistema di stratificazione».<sup>251</sup> Nel discutere dei ruoli che vengono assunti nello spazio del gioco, Bateson arriva a considerare il gioco stesso come una categoria di comportamento. Per citare solo due esempi presenti nel testo, Bateson fa riferimento al gioco di un bambino che impersona un arcivescovo, o cita il caso di un suo paziente schizofrenico, solitamente non in grado di articolare un discorso di senso compiuto. Bateson racconta di aver portato il suo paziente a giocare a golf nel campo dell'ospedale. Durante la partita i due giocarono e conversarono tranquillamente come due compagni di partita. Il paziente di Bateson era entrato nel ruolo di giocatore di golf, ma non appena, alla quarta buca, egli sbagliò un colpo ripiombò nel suo stile schizofrenico. Questo esempio, così come quello del bambino, mostra il modo in cui il gioco predispone una cornice per il comportamento. Nell'esempio del gioco del bambino, per Bateson non è importante il fatto che, ricoprendo quel ruolo nel gioco, il bambino impari a essere un arcivescovo, ma

---

<sup>249</sup> *Ivi*, p. 27.

<sup>250</sup> Il gioco è un tema caro a Bateson. Nel saggio *Una teoria del gioco e della fantasia*, inserito nella traduzione di *Verso un'ecologia della mente*, l'interesse di Bateson si rivolge al gioco come esempio di un labirinto transcontestuale. Il saggio muove da una ricerca svolta da Bateson allo Zoo Fleischhacker di San Francisco per ricercare criteri di comportamento capaci di indicare se un dato organismo è o no in grado di riconoscere che i segni emessi da lui stesso e da altri membri della sua specie sono segnali. Il gioco, può presentarsi solo se gli organismi partecipanti sono capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi segnali che portino il messaggio “Questo è un gioco”.

<sup>251</sup> G. Bateson, *Questo è un gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996. p. 34.

piuttosto che si renda conto che esiste qualcosa come un ruolo. In questo modo il bambino acquista un nuovo modo di vedere, che viene poi tradotto nella vita, quando si accorge che «in un certo senso il comportamento può essere legato a un tipo logico o a uno stile».<sup>252</sup> Attraverso il gioco un individuo diventa consapevole dell'esistenza di vari tipi e categorie di comportamento. Ci accorgiamo del valore del gioco perché è nel gioco che si impara a comportarsi secondo i vari ruoli.

Da qui veniamo a un altro elemento fondamentale del gioco, ovvero l'importanza della sua applicazione nei processi educativi. Per discutere di questo aspetto vorrei fare ricorso alle teorie di John Dewey, che si caratterizzano per l'affermazione di una pedagogia individualizzata e attiva. Le teorie di Dewey propongono un muovere dall'esperienza e dalla capacità dei discenti che non si colloca più sul piano della mera conoscenza teorica, ma su azioni concrete e interattive attraverso uno stimolo esercitato sulle facoltà del ragazzo da parte delle esigenze della situazione sociale nella quale si trova. L'azione e l'esperienza per Dewey sono i fattori essenziali dell'apprendimento. Teorizza il *learning by doing*, metodo che trova la sua massima espressione non solo nelle attività manipolative utili alla trasferibilità di saperi, ma anche in tutte quelle forme di gioco-lavoro che possono aiutare il bambino nella costruzione di capacità di autocontrollo e socievolezza, nell'acquisizione di valori che corrispondono agli aspetti dello stadio iniziale del sapere che consiste nell'imparare il modo in cui fare le cose, raggiungendo la piena conoscenza di cose e processi semplicemente attraverso il comportamento attivo. Il gioco non ha come unico fine quello di svolgere un'attività piacevole, e nemmeno è un'azione fine a se stessa. «Il gioco ha un fine nel senso che vi è in esso un'idea direttiva che motiva gli atti successivi. Le persone che giocano non stanno solo facendo qualcosa (puro movimento fisico): stanno cercando di fare o di effettuare qualcosa, un atteggiamento che implica delle previsioni che condizionano di mano in mano i loro atteggiamenti».<sup>253</sup> La distinzione tra gioco e lavoro va cercata piuttosto nel fatto che il raggiungimento del risultato finale richiede un tempo più lungo nel secondo caso. Ma il lavoro è inteso da Dewey non come mera esecuzione di atti esteriori, riproduzione meccanica, piuttosto come un'attività sostenuta dall'interesse, nella quale è possibile essere profondamente coinvolti.

Nell'ambito della sua teoria dell'intelligenza e dell'educazione della mente, Dewey individua analogie e differenze tra gioco e lavoro. Dapprima ne mostra gli elementi di continuità: il gioco si caratterizza per la libertà con cui le cose e i significati possono essere

---

<sup>252</sup> *Ivi*, p. 35.

<sup>253</sup> J. Dewey, *Democrazia e educazione*, Sansoni, Milano 2004. p. 222.

trattati: «Quando le cose sono trattate come meri veicoli di suggestione, ciò che viene suggerito soverchia la cosa. Quindi l'atteggiamento ludico è un atteggiamento di libertà»<sup>254</sup>. Per tale motivo il gioco risulta un'attività intrinsecamente motivante. D'altra parte tra gioco e lavoro vi è una distinzione di fondo: «la vera distinzione non è tra l'interesse per l'attività in se stessa e l'interesse per il risultato esterno dell'attività, ma tra l'interesse per l'attività nel suo scorrere proprio di momento in momento, e l'interesse per un'attività in quanto tende a un culmine, a un risultato e che quindi possiede un legame continuo che unisce assieme le sue diverse fasi».<sup>255</sup> La distinzione che Dewey fa è dunque tra l'attività definalizzata nel quale l'attenzione è rivolta al processo più che all'esito, che sarebbe il gioco, e attività finalizzata nel quale la progettualità, intesa come capacità ideativa di connettere mezzi, azioni, strumenti e fini da raggiungere, è essenziale, ovvero il lavoro. La contrapposizione non sta dunque né tra libertà e obbligatorietà né tra ideazione ed esecuzione meccanica, ma tra definalizzazione e attività rivolta a scopi. Da qui l'idea deweyana di una continuità gioco-lavoro, e di un percorso educativo che, a partire dalle spontanee attività e occupazioni infantili, le arricchisca di significato finalizzandole, facendole diventare attività costruttive.

---

<sup>254</sup> J. Dewey, *Come pensiamo*, La Nuova Italia, Scandicci 1961. p. 305.

<sup>255</sup> *Ivi*, p. 304.

## II.III.II Gioco come fenomeno culturale

Nel 1938, lo storico olandese Johan Huizinga, una delle figure più interessanti del pensiero storico-culturale contemporaneo, scrive il suo *Homo ludens*, un'opera considerata tutt'oggi tra le più significative nella riflessione sul concetto del gioco nella cultura. L'*homo ludens*, l'uomo che gioca, per Huizinga implica una funzione così necessaria per la vita dell'uomo, tanto quanto quella del fare, e per tale motivo merita un posto accanto all'*homo faber*. In questo testo Huizinga analizza i diversi caratteri fondamentali del gioco, dimostra l'importanza del suo ruolo nello sviluppo stesso della civiltà, trattando la nozione di gioco come una costante dei comportamenti culturali. Da una parte, tenta di fornire una definizione esatta della natura specifica del gioco, dall'altra cerca di mettere in luce quella parte del gioco che è insita o anima le manifestazioni essenziali di ogni cultura. Nel volgere lo sguardo alla funzione culturale Huizinga «trova il gioco nella cultura come una data grandezza, esistente prima della cultura stessa che ne viene accompagnata e poi attraversata».<sup>256</sup> La teoria di Huizinga della *cultura sub specie ludi* gli consente di parlare della cultura<sup>257</sup> mostrandone la genealogia in forma ludica. Lo spirito ludico, che è fantasioso senza essere sregolato, curioso senza essere dispersivo, disinteressato senza essere improduttivo, conduce alla soluzione ingegnosa, alla ricerca della novità, alla esplorazione regolata, tutti tratti che qualificano la produzione culturale.

In *Homo Ludens* il gioco è considerato dunque come fenomeno culturale, vi è una presa di distanza dalla sua funzione biologica o dalle sue possibili interpretazioni psicologiche. Punto di partenza per Huizinga è la constatazione che il gioco oltrepassa i limiti dell'esperienza biologica, anche tra gli animali, in quanto «Già nelle sue forme più semplici, e nella vita animale, il gioco è qualche cosa di più che un fenomeno puramente fisiologico e una reazione psichica fisiologicamente determinata. Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. [...] Ogni gioco

---

<sup>256</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002. p. 6.

<sup>257</sup> Nell'introduzione al volume, Umberto Eco descrive *Homo Ludens* come «un impudente gesto interdisciplinare, una liberale curiosità per le culture non europee, uno spregiudicato coraggio nel livellare, agli occhi dell'indagine, i portati della cultura "alta" alle manifestazioni quotidiane della vita». Ma precisa però che Huizinga possiede una nozione di *cultura* intesa «come complesso di fenomeni sociali di cui fan parte a pari titolo l'arte come lo sport, il diritto come i riti funerari, e una nozione di *invariante culturale*, non nuova ai discorsi dell'antropologia culturale di questo secolo, ma così nettamente alternativa rispetto ai principi delle filosofie idealistiche della storia». U. Eco, «*Homo Ludens*» oggi in J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002. p. VII.

significa qualche cosa».<sup>258</sup> Il gioco è considerato a tutti gli effetti un elemento istintuale, che, senza avere alcuna caratteristica di natura sussistenziale o di sopravvivenza, si colloca all'interno di una sfera spirituale che rappresenta l'altra grande dimensione necessaria dell'uomo. Nello stesso regno animale il gioco è espressione di un oltrepassamento della mera esistenza fisica, per diventare, nell'uomo, un elemento di ricerca spirituale e culturale. Il gioco non può essere fondato su un rapporto razionale, poiché la sua essenza si estende sia al di sopra del mondo umano sia di quello animale.

Dopo aver chiarito questo aspetto, Huizinga delinea i due connotati essenziali del gioco, nello specifico quei giochi che hanno una particolare inclinazione sociale. Non vi è nessun dovere morale o esigenza fisica che ci obbliga a giocare. Il gioco non è un lavoro, né un compito né un impegno. È un'attività che si svolge per piacere. E così Huizinga individua la prima caratteristica del gioco: esso è un atto libero.

Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco. già per questa libertà il gioco esorbita dal processo puramente naturale. Vi si aggiunge, vi si sovrappone come un addobbo. Libertà deve essere intesa qui evidentemente in quel senso aperto e largo, col quale si lascia intatto il problema del determinismo. Libertà dev'essere intesa qui evidentemente in quel senso aperto e largo, col quale si lascia intatto il problema del determinismo. Si potrebbe opporre: quella libertà non esiste per il bambino e per l'animale giovane; essi devono giocare, perché il loro istinto lo comanda, e perché il gioco serve allo sviluppo delle loro facoltà fisiche e selettive. Ma coll'introdurre il termine "istinto", ci nascondiamo dietro una incognita, e con l'implicare d'avanzo la supposta utilità del gioco commetteremmo una *petitio principii*. Il bambino e l'animale giocano perché ne hanno diletto, e in ciò sta la loro libertà.<sup>259</sup>

Immediatamente connessa a questa è la seconda caratteristica:

Gioco non è la vita "ordinaria" o "vera". È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. [...] Non essendo la "vita ordinaria" sta al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri. Interrompe quel processo. Vi s'introduce come un'azione provvisoria che ha fine in sé, ed è eseguita per amore della soddisfazione che sta in quell'esecuzione stessa. [...] Il gioco si fa accompagnamento, completamento della vita in generale.<sup>260</sup>

---

<sup>258</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit. p. 3.

Huizinga continua «La psicologia e la fisiologia [...] cercano di definire la natura e il significato del gioco e di assegnarli il suo posto nell'ordine della vita. [...] tutte queste spiegazioni hanno in comune, come punto di partenza, la supposizione che il gioco avvenga in funzione di un'altra cosa, che serva a una data utilità biologica. [...] L'intensità del gioco non è spiegata da nessuna analisi biologica. Eppure in quella intensità, in quella facoltà di far delirare, sta la sua essenza, la sua qualità».

<sup>259</sup> *Ivi*, pp. 10-11.

<sup>260</sup> *Ivi*, pp. 11-12.

Huizinga distingue il gioco dalla vita vera. Giocando, è come se ci si posizionasse su un altro piano, ci sono delle cose consentite che non ci sarebbero in altre circostanze. Il gioco è un intermezzo della vita quotidiana, uno spazio protetto, una sfera straordinaria, che costruisce un cuscino attorno ai giocatori, per cui abbiamo sempre la possibilità di uscire dal ruolo che abbiamo assunto e spostarci fuori dal gioco. Le caratteristiche dello spirito ludico sono, dunque, la libertà, l'isolamento dalla vita ordinaria, disinteresse, tensione, ansiosa aspettativa, incertezza, presenza di regole, che determinano ciò che varrà dentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso<sup>261</sup>. Huizinga non fa una teoria del gioco, ma una teoria del comportamento ludico.<sup>262</sup>

Il gioco ha uno svolgimento proprio, un inizio e una fine, si svolge entro certi limiti di tempo. «Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o un tesoro dello spirito, è tramandato e può essere ripetuto in qualsiasi momento. Questa possibilità di ripresa è una delle qualità essenziali del gioco.»<sup>263</sup> Ma presenta inoltre una cornice spaziale, viene isolato e limitato fuori dall'ambiente quotidiano. Presenta uno spazio chiuso: solo lì dentro si compie il gioco, solo lì dentro valgono le sue regole. Per Huizinga non vi è distinzione tra gioco e rito, poiché il rito si compie con le forme stesse di un gioco. «Quando si parla di cerimonie magico-sacre dei popoli primitivi, non si può in fondo perder d'occhio neppure per un solo momento la nozione di gioco [...] proprio nel concetto stesso di gioco è espressa meglio che ovunque l'unità e indivisibilità del credere e non credere, l'unione di sacrosanta serietà con ostentazione e scherzo».<sup>264</sup> I partecipanti al culto sono convinti che l'azione realizzi una certa salvezza. Lo spettacolo è giocato, avviene in una sfera gioiosa e libera ed è eseguito entro uno spazio realmente limitato. Per lo storico olandese «l'azione sacra è un *dramenon*, cioè qualcosa che si fa. Quello che si rappresenta è un *drama*, cioè un'azione che si compie sia nella forma di una rappresentazione, sia in quella di una gara. L'azione figura un avvenimento cosmico, non soltanto però come rappresentazione, ma come identificazione. [...] La sua funzione non è un puro e semplice imitare ma un partecipare, nel doppio senso di comunicare e di co-

---

<sup>261</sup> Riassumendo Huizinga dà la seguente definizione di gioco «è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di "essere diversi" dalla "vita ordinaria"». *Ivi*, p. 35.

<sup>262</sup> Eco sostiene che Huizinga «Poteva studiare il gioco culturale come *langue*, e lo studia come *parole*; poteva studiarlo come *competence* e lo studia come *performance*. Non fa una grammatica del gioco, esamina delle frasi, e più ancora le modalità di pronuncia delle medesime e il fatto che alla gente *piace parlare*» U. Eco, «*Homo Ludens*» oggi, op. cit., p. XVII.

<sup>263</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit. p. 13.

<sup>264</sup> *Ivi*, p. 31.



agire».<sup>265</sup> Una delimitazione del luogo consacrato è anche la prima caratteristica di ogni azione sacra.

Ciò che Huizinga vede nel gioco sono le forme della vita collettiva, della credenza, del culto, forme di diritto e di legge, forme di pensiero, forme di creazione artistica, della letteratura, della vita dello stato e del popolo. Ognuna di esse è forma di vita, e perciò ogni forma contiene una funzione. Per Huizinga il gioco rappresenta il presupposto stesso del rapporto sociale. Come afferma Eco: «Se la cultura è gioco allora il gioco nella sua accezione stretta, l'esecuzione ludica dei giochi riconosciuti come tali, dalla corsa alle carte, dai dadi all'enigmistica, costituisce il momento metalinguistico in cui la cultura parla le proprie regole. Il momento in cui la cultura tiene in esercizio le proprie forme, svuotandole di qualsiasi contenuto concreto per poterle riconoscere, esercitare e perfezionare».<sup>266</sup> Anche nel momento in cui il gioco si è concluso, la comunità che gioca ha la tendenza a farsi duratura, a costituirsi come gruppo. Le collettività primitive nel compiere le diverse azioni sacre si ritrovavano insieme in una situazione particolare, partecipavano insieme a una cosa importante allo stesso modo di un gruppo di giocatori che gioca a bridge o a biliardo. Per cui, secondo Huizinga, fra gioco, forme rituali e di culto esistono dei rapporti molto intimi. In *Homo Ludens*, una volta identificate le caratteristiche del gioco, Huizinga arriva all'assunzione che i caratteri del gioco sono quelli della cultura e che quindi la cultura sin dall'antichità si manifesta come gioco.

L'atto ludico diviene indispensabile alla salute della collettività, è pregno di visione cosmica e di sviluppo sociale, è un'azione che si compie fuori e sopra la sfera della vita seria. «Questa sfera del gioco sacro è quella dove si ritrovano il bimbo e il poeta, insieme col selvaggio primitivo. La sensibilità estetica dell'uomo moderno l'ha avvicinato un po' di più a quella sfera».<sup>267</sup> Così Huizinga, in un progetto secondo Eco «fatalmente estetizzante»<sup>268</sup>, nel parlarci della cultura come gioco, la vede «come evasione ludica di aristocrazie raffinate, che al doloroso impegno della vita si sottraggono in un sogno atemporale».<sup>269</sup> Lo storico olandese ci mostra il processo attraverso il quale l'uomo crea un mondo fittizio in cui l'immaginazione si possa distendere, «costruisce questo mondo fittizio

---

<sup>265</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>266</sup> U. Eco, «*Homo Ludens*» oggi, op. cit., pp. XXIV – XXV.

<sup>267</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit., p. 33.

<sup>268</sup> Huizinga afferma: «In quello stretto rapporto con l'idea dell'ordine sta indubbiamente la ragione per cui il gioco [...] pare situato per tanta parte sul terreno dell'estetica. [...] I termini coi quali possiamo definire gli elementi del gioco provengono in gran parte dalla sfera dell'estetica. [...] tensione, equilibrio, oscillamento, scambio di turno, contrasto, variazione, intreccio e soluzione. Il gioco vincola e libera». *Ivi*, p. 14.

<sup>269</sup> U. Eco, «*Homo Ludens*» oggi, op. cit., pp. IX.

che è l'immagine che una cultura dà di sé alla propria epoca attraverso tagli e scelte che sono più estetiche che storiografiche».<sup>270</sup>

L'opera di Huizinga è stata ampiamente riletta, contestata, rielaborata e messa in discussione da numerosi storici, sociologi e teorici del gioco. In un saggio dal titolo *Lo spirito del gioco*, Brian Sutton-Smith sostiene che il gioco si configura come un fenomeno proiettivo a livello culturale: «ogni società usa il gioco come terreno per far fronte ai conflitti tra ordini sociali, uomini e donne, parrocchie e nazioni, adulti e bambini».<sup>271</sup> Ma propone il problema della valorizzazione e della legittimazione dei vari aspetti del gioco. Un aspetto che caratterizza la ricerca sul gioco, secondo Sutton-Smith, è la scarsa attenzione assegnata agli aspetti contestuali. Il gioco è stato studiato come un testo, spesso dimenticandone il contesto dal quale esso trova spunto e arricchimento, e che fortemente lo influenza.

Secondo il sociologo Roger Caillois, Huizinga trascura deliberatamente la descrizione e la classificazione dei giochi stessi, come se corrispondessero tutti agli stessi bisogni ed esprimessero indifferentemente lo stesso atteggiamento psicologico. La sua opera non è uno studio dei giochi, ma una ricerca sulla fecondità dello spirito ludico che presiede a una determinata specie di giochi: i giochi di competizione regolata. Nel suo testo *I giochi e gli uomini*, Caillois individua quattro differenti tipologie di gioco, tra cui i giochi di vertigine, quelli che appaiono più inquietanti poiché il piacere che procurano è uno stordimento. «Essi consistono nel tentativo di distruggere per un istante la stabilità della percezione e di infliggere alla coscienza una sorta di panico voluttuoso».<sup>272</sup> Giostre, otovolanti, altalene, giochi di paura, fino alla roulette russa, costituiscono forme ludiche in cui la vertigine è responsabile del turbamento che ne deriva. La sociologia dei giochi di Caillois illustra bene come lo spirito del gioco non sia di per sé un valore e che l'apprezzamento di questo o quell'altro aspetto sia una questione culturale.

Nella discussione sul gioco, particolare attenzione merita la differenza tra i termini che possiamo trovare nella lingua inglese tra *game* e *play* che servono a individuare due sfere precise del gioco.<sup>273</sup> Il *game* è l'insieme delle regole che descrivono un gioco, il *play* è l'attualizzazione del gioco, il modo particolare con cui un *game* è giocato nella singola

---

<sup>270</sup> *Ibidem*.

<sup>271</sup> B. Sutton-Smith, *The spirit of play*, in G. Fein e M. Rivkin (a cura di), *The young child at play*, NAE, Washington 1986. p. 12.

<sup>272</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2016. p. 11.

<sup>273</sup> La sfera semantica anglofona che definisce il gioco si differenzia dall'italiano, dal francese e dal tedesco, lingua in cui Huizinga scrive il suo *Homo Ludens*. In queste lingue è presente un'unica parola per identificare entrambi i concetti di gioco.

partita. I *games*, caratterizzati dalle norme che li contraddistinguono, configurano per i giocatori una gamma di possibilità: le mosse. Nell'attuazione del gioco, il *play*, i giocatori utilizzano delle strategie e compiono delle scelte all'interno dei vincoli proposti dal tessuto normativo del *game*. Caillois si riferisce ai *games* come materiali sociali aventi un'esistenza istituzionale. I *games* sono già dati, fanno parte della tradizione e della cultura e si presentano ai giocatori nel loro carattere convenzionale-regolato, come strutture sovraindividuali cui deliberatamente, e necessariamente, sottoporsi. La contrapposizione tra *play/game* è adombrata da Caillois nella distinzione tra i due elementi che definiscono l'universo ludico, tra *paidia*, potenza primaria di improvvisazione e spensieratezza che si manifesta «nei movimenti bruschi e bizzarri provocati da un eccesso di allegria e vitalità»<sup>274</sup> e *ludus*, gusto della difficoltà gratuita, arbitrariamente definita e deliberatamente scelta. Il *ludus*, e Caillois utilizza la stessa radice del termine adottata da Huizinga, appare non appena si profilano le convenzioni, le tecniche, gli strumenti del gioco. Il *ludus* nei suoi aspetti psicologici e di convenzionalità sociale, costituisce il versante più adulto del gioco, quello più culturalmente fecondo. Il *ludus* informa invece i giochi cui si può attribuire una funzione civilizzatrice, che illustrano «i valori morali e intellettuali di una cultura e contribuiscono inoltre a puntualizzarli e svilupparli»<sup>275</sup> L'atteggiamento che contraddistingue il gioco, la *playfulness*, e non il gioco in quanto tale, è l'aspetto cruciale, in linea con le concezioni di Huizinga e Caillois secondo cui è l'esperienza del giocatore, non il contenuto dell'attività, a definire la qualità del gioco.

---

<sup>274</sup> R. Caillois, *I giochi e gli uomini*. op. cit., p. 45.

<sup>275</sup> *Ivi*, p. 46.

## II.III.III La pratica del gioco nell'arte e nello spazio pubblico

Dopo aver analizzato i diversi approcci teorici che hanno preso in esame l'atto e il concetto di gioco, emergono chiare le relazioni che l'azione ludica può intrattenere con le pratiche artistiche contemporanee basate sulla partecipazione e la collaborazione di determinate comunità. Come abbiamo visto in Huizinga, sono le strutture della vita collettiva che prendono forma nel gioco, possano essere gruppi di persone riunite per celebrare un rito o diverse compagnie che si incontrano per un torneo di scacchi. Per Huizinga il gioco è la maggior potenza coercitiva, è fondatore di comunità, qualcosa di diverso rispetto all'ordinamento del potere e qualcosa di diverso anche rispetto alla famiglia elementare. La comunità di gioco abbraccia tutte queste forme e figure dello stare insieme e rende possibile la rappresentazione totale di un'intera esistenza. Per Fink la pratica ludica implica la concezione di un'operazione comune e condivisa: «la partecipazione si esprime nel gioco, l'unico strumento utile a stabilire un rapporto dialettico tra i partecipanti del gruppo, che li aiuta a consolidare la propria soggettività».<sup>276</sup> Ogni gioco avviene in un orizzonte di comunione con gli altri. L'apertura verso possibili compagni di gioco è già inclusa nel senso stesso del gioco.

Considerando il suo aspetto relazionale, per qualsiasi arte che innalza a suo campo di azione uno spazio pubblico, inteso come luogo di interazione tra individui, il gioco non può che costituirsi come metodo, come possibile prassi da adottare nel processo artistico. Il gioco è un'azione facilmente accessibile, ognuno di noi indipendentemente dall'età o dall'estrazione culturale è in grado di giocare. Ciascuno può parlare del gioco a partire dalla propria esperienza, ma la domestichezza con il gioco è qualcosa di più che semplicemente individuale, è una domestichezza comune e pubblica. Abbiamo visto come il gioco può essere considerato un mondo a sé, sospeso dalla vita reale, una sfera extra-ordinaria e una liberazione temporanea. Da un lato queste affermazioni possono evidenziare il carattere immaginario del mondo del gioco, dall'altro possono risultare abbastanza discutibili poiché il gioco ha bisogno necessariamente di cose reali cui appoggiarsi. Soprattutto quando si progetta un gioco nella città dove ci sono azioni e relazioni reali, questa divisione tra la vita ordinaria e il gioco, inteso come cerchio magico, vacilla. Il mondo del gioco non è sospeso in un semplice regno del pensiero, ha sempre un palcoscenico reale. Tuttavia l'aspetto legato all'immaginazione diviene centrale in un discorso che guarda alla pratica artistica. Il

---

<sup>276</sup> E. Fink, *Oasi del gioco*. op. cit., p. 21.

gioco è sempre caratterizzato dal momento della rappresentazione e della significatività. Con il gioco si immagina, si rappresenta, si può essere ironici, esso di volta in volta è trasformante, è performativo: tutti aspetti legati all'agire simbolico e alle questioni dell'arte.

Il gioco è stato soggetto di innumerevoli suggestioni per i movimenti artistici dell'avanguardia storica. Specialmente il Dada e il Surrealismo, hanno praticato l'introduzione del gioco nell'opera come sovvertimento delle regole creative. In questo modo scoprono il valore dell'interferenza e della discontinuità, dell'irruzione del caso che entra continuamente in gioco in ogni attività, in ogni ambito della vita e nella formazione del quotidiano. Anche per gli esponenti di Fluxus il senso dell'umorismo e il gioco diventano strategie imprescindibili per intaccare schemi visivi e di pensiero consolidati dalla cultura e dal luogo comune.

Passando alle operazioni più attuali potremmo trovare negli spazi espositivi di un museo di Basilea una performance dell'artista Italo Zuffi dal titolo *Partita a bocce con frutta*. In questo caso Zuffi semplicemente introduce una variante all'interno di una struttura di gioco già esistente, e ne aggiunge al tempo stesso una complicazione, quale la difficoltà nel determinare traiettorie e comportamento della frutta a ogni lancio.

La pratica del gioco sta al centro dell'opera di Anna Scalfi Eghenter. Terreni di gioco, campi da tennis, di ping-pong o scacchiere sono elementi che spesso ricorrono nei suoi lavori. Ma soprattutto le interessano i giochi cooperativi, in cui è necessario il lavoro di squadra, una collaborazione tra tutti i giocatori per il raggiungimento dello scopo finale. In *Agonale*, la Scalfi fa riferimento al campo di azione di diversi giochi con la palla, sovvertendone la prospettiva. Allestisce una conferenza dialogata in forma di gioco, in cui l'elemento dialettico è utile alla condivisione di saperi e linguaggi. «Lo scopo è negoziare un senso condivisibile delle categorie di competenza dei due diversi ambiti e renderlo strumento di azione comune».<sup>277</sup> La palla è rappresentata dalle due metà di un tavolo, che nel gioco tenderanno ad avvicinarsi, a seconda delle conversazioni messe in atto da ogni squadra, fino a ricongiungersi al centro del campo del gioco. Si vince solo se si collabora, non per abilità fisica ma intellettuale.

Ma in questa sede non vorrei concentrarmi semplicemente sul rapporto tra arte e gioco, piuttosto su ciò che concerne la relazione fra l'esperienza ludica e la pratica artistica che si concentra sulla città e le sue diverse comunità. Un esempio è il lavoro *Le Grand Jeu*, che nasce da un'idea di Federico Bonelli ed è stato strutturato attraverso workshop di

---

<sup>277</sup> Si veda A. Scalfi Eghenter, *Scritto per Gioco*, Museo MamBo, 2013.

[http://www.mambo-bologna.org/files/documenti/fogli%20di%20sala/foglio\\_sala\\_agonale.pdf](http://www.mambo-bologna.org/files/documenti/fogli%20di%20sala/foglio_sala_agonale.pdf)

progettazione partecipata, il primo tra i quali nello spazio occupato di Macao, un centro per le arti, la cultura e la ricerca, a Milano. Questo “grande gioco”,<sup>278</sup> intende raccontare, simulare e far comprendere l’economia del futuro, mostrare come le energie rinnovabili possano costituire una scelta economica plausibile per la società e quali tecnologie sia necessario implementare. Si configura come un gioco da tavolo, uno fra le innumerevoli rivisitazioni del monopolì. Il tabellone da gioco rappresenta la città, un terreno sul quale poter costruire strutture, edifici, campi, ma anche un luogo dove i giocatori possono sperimentare le forme della democrazia partecipata, prendendo scelte collettive per l’economia del loro paese. Partendo da uno studio di fenomeni legati all’economia pirata, la quale si evolve nel capitalismo avanzato, il gioco simula diversi tipi di economia, riuscendo a raccogliere dati utili per la comprensione, lo studio e lo sviluppo di metodi alternativi per la risoluzione di problemi.



Le Grand Jeu, workshop a MACAO, luglio 2016

Con *Le Grand Jeu* si gioca, ma allo stesso tempo si parla di attività umane rispettose della biosfera, organizzate tramite micro griglie, connesse a reti di oggetti intelligenti e organizzate in processi sostenibili di cooperazione. Le regole reali di interazione tra soggetti economici sono accorpate in gruppi semplici di regole e lasciate interagire in uno spazio comune. Operatori pubblici e privati, cittadini, capitale sociale e umano, monete digitali, decentralizzazione, permacultura, energie alternative, sostenibilità sono alcuni dei concetti che il gioco con le sue dinamiche di interazione rende evidenti attraverso il loro

<sup>278</sup> Si veda il sito dedicato <http://legrandjeu.net/>

funzionamento. Il giocatore, così, riesce a comprendere l'economia che ne viene disegnata proprio giocando con i suoi meccanismi. L'operazione messa in atto da Bonelli con *Le Grand Jeu*, si concentra sulle città, nonostante esso sia, nella sua forma, un gioco da tavolo. Se presentato in un workshop a Milano, a Roma o a Venezia sarà l'economia di quella città a essere giocata, e gli abitanti di quel preciso luogo ne saranno i giocatori.

Una prospettiva diversa, ma sempre centrata sui luoghi urbani, è assunta da *Il Gioco del Loco*, presentato per la manifestazione torinese *Arti in Reti*<sup>279</sup> nel 2014, che indaga il rapporto tra comunità e territorio. *Il Gioco del Loco* è una performance-dibattito volto ad attivare una discussione partecipata sullo spazio pubblico e sull'arte che opera nella sfera sociale. Trenta carte da gioco danno il via all'azione, ciascuna pone una domanda: Quando uno spazio è pubblico? Come possono l'arte e la cultura migliorarlo? Quali responsabilità ha l'artista? L'opera d'arte pubblica può essere immateriale? Come può l'artista entrare in relazione con le comunità? Quando la partecipazione non è manipolazione? I quesiti prestati al gioco interrogano su tematiche fondamentali per coloro che attraversano, abitano e lavorano nello spazio pubblico. Lo scopo del *Gioco del Loco* è il confronto collettivo, a partire dallo scambio e dalla condivisione di strumenti teorici, progettuali ed esperienziali, sui significati, gli usi e le funzioni dello spazio sociale.



*Il Gioco del Loco*, ARTinRETI, 2014.

Il lavoro realizzato a Cuba nel 2016 dal collettivo artistico colombiano *el puente\_lab* e l'artista Mariangela Aponte produce un gioco da tavolo dal titolo *(d)estructura*. L'idea di fondo del progetto era quella di realizzare una mappatura, conoscere gli attori culturali presenti nei diversi luoghi dell'isola di Cuba, raccogliere le loro impressioni e i loro desideri

<sup>279</sup> Si veda il sito internet dedicato <https://artinreti.wordpress.com/>

per poi cercare di elaborare una strategia di messa in rete di queste diverse comunità. A tale scopo il collettivo *el puente\_lab* sceglie di utilizzare il gioco, ritenendolo strumento adatto per l'osservazione, la raccolta dati e l'analisi dei rapporti tra gli individui che compongono una comunità e il proprio territorio. Nella descrizione del progetto si legge:

A medio camino entre el arte, la lúdica y la investigación social el proyecto se inscribe en los presupuestos de la Cartografía Social al ser un juego que estimula formas de socialidad horizontales en una dimensión micro. *(d)estructura* es un intento por *deconstruir* la teoría piramidal de las necesidades humanas desarrollada por Abraham Maslow en 1943, para reconstruir nuevas estructuras colectivas que representan las voces de quienes la construyen y que se manifiestan desde sus propias experiencias.<sup>280</sup>

*(d)estructura* è un progetto di creazione collaborativa, partecipata e processuale che, attraverso il gioco, invita gruppi di persone a dialogare sui valori fondamentali della vita.



*elpuente\_lab* e Mariangela Aponte, *(d)estructura*, 2016.

La domanda posta ai giocatori li portava a immaginarsi tra dieci anni, uno spostamento dalle problematiche del presente, più quotidiane, verso una prospettiva futura, riempiendo questo tempo di “valori”, elementi importanti che sarebbero stati utili alla temporanea comunità di giocatori per il raggiungimento degli obiettivi futuri che si stavano prefissando. A ciascun valore veniva associato un set di mattoncini di legno, ognuno con una dimensione differente, e veniva chiesto ai giocatori di costruire una torre, che fosse stabile ma più alta possibile. I valori erano scelti di comune accordo, a turno poi i giocatori aggiungevano, toglievano o modificavano la posizione dei mattoncini nella torre. Nella

---

<sup>280</sup> Si veda la presentazione del progetto nel sito internet dedicato <https://d-estructura.tumblr.com/proyecto>



dinamica di gioco vi era un interessante passaggio tra il gesto individuale e le scelte collettive.

Il gioco in *(d)estructura* è stato uno strumento che ha consentito la raccolta di dati sulle dinamiche dei vari gruppi che hanno partecipato all'azione. Ma questo processo è stato una risorsa per i giocatori, utile sia nel processo di re-immaginazione di una comunità, sia nell'aprire uno spazio di discussione, in cui confrontarsi sulle cose delle quali non parliamo tutti i giorni, che ha portato i giocatori a riflettere, porsi delle domande.

Tra i membri del collettivo colombiano *el puente\_lab* vi è l'artista Juan Esteban Sandoval che nel mese di maggio del 2017 ha co-curato il workshop *Ludocity, designig a site-specific game*, uno dei moduli residenziali del programma UNIDEE della Fondazione Pistoletto – Cittadellarte a Biella.



*Ludocity, designig a site-specific game*, modulo residenziali del programma UNIDEE – Cittadellarte.

Oggetto di studio del workshop è stato il gioco, inteso come dispositivo partecipativo, temporaneo e mobile, attraverso il quale poter stabilire forme di interazione con le comunità aprendo a nuovi, possibili, significati e usi dello spazio pubblico. Nell'arco di tempo di una settimana i partecipanti al workshop hanno lavorato sul territorio, tra la Fondazione Pistoletto e il quartiere Riva di Biella, sperimentando come il gioco possa

essere inserito all'interno del processo di trasformazione di un luogo.<sup>281</sup> La ricerca sul territorio si è svolta attraverso una serie di passeggiate per cercare di raccogliere degli elementi che sarebbero poi stati utili nell'elaborazione del gioco. Una serie di elementi già legati all'idea di poter essere gioco: aspetti, dettagli, che potessero suggerire qualcosa a livello ludico. Ci sono stati incontri con i membri di un comitato per la promozione di un *Urban Center* nel quartiere Riva, con associazioni attive nel territorio come il gruppo *Better Places*, incontri con diverse persone dell'amministrazione o con chi conosceva il quartiere perfettamente. Una ricerca che ha permesso di inquadrare il quartiere Riva sia storicamente, attraverso il racconto di diverse storie degli abitanti, sia geograficamente, esplorando i confini del quartiere.

Nella fase di progettazione del gioco si è cercato di lavorare allo stesso modo dei game designer, di decostruire, smontare giochi già esistenti, cercare di comprenderne il funzionamento, dividerli in regole, capire quali regole sono fondamentali, quali possono essere cambiate, quali tengono in piedi la struttura del gioco e quali sono accessorie. In particolar modo si è parlato di progettazione del gioco e design speculativo, ovvero il costruire sistemi ludici che permettono alle persone di riflettere sul futuro, produrre oggetti finzionali, narrazioni diffuse, giochi di ruolo, che facciano pensare a quella che è la prospettiva futura della situazione attuale. E tale è stato il gioco che all'interno del workshop è stato pensato per il quartiere di Riva, dal titolo appunto *Ci sarà una volta in Riva...*, un gioco di carte e di esplorazione, per disseminare micronarrazioni, e raccogliere le storie delle persone su un mondo futuro ipotetico. Un gioco narrativo, che rappresentasse anche un invito a creare altre storie, agendo nei luoghi e nell'immaginario delle persone. Questa esperienza ludica ha permesso di sviluppare un'azione diversa dal nostro solito agire. Il gioco ci fa entrare in un circolo di spostamento rispetto la quotidianità, i ruoli sociali e le interazioni delle persone che in qualche modo possono essere problematiche. Il gioco ti porta a scorgere delle dinamiche, esercitare la tua immaginazione, osservare delle cose o guardare ciò che vedi normalmente con altri occhi.

---

<sup>281</sup> Si veda P. Bommarito (a cura di) *Play is an inherently and deliberately ambiguous concept. Intervista ai partecipanti del modulo residenziale "Ludocity" di UNIDEE*, in roots-routes research on visual culture, anno VII, n° 25, luglio 2017.

## II.III.IV Esperienze ludiche sulla Rete

Negli ultimi anni la sperimentazione artistica legata al gioco ha trovato terreno fertile anche su internet e nell'uso delle nuove tecnologie. È il caso dell'opera SIBI, un generatore di artefatti dell'artista Roberto Fassone, la cui pratica ha una forte attitudine ludica. SIBI è un gioco, ma allo stesso tempo un'opera d'arte, accessibile sotto forma di applicazione web.<sup>282</sup> Attraverso questo dispositivo, chi gioca ha la possibilità di creare la propria "opera d'arte" e per far ciò occorre seguire tre semplici istruzioni generate automaticamente che indicano cosa fare.

Alla base del lavoro di Fassone vi sta una riflessione sul significato dell'operazione artistica: chi decide che un determinato oggetto sia un'opera d'arte? Gli artefatti prodotti tramite questo meccanismo possono essere considerati arte? Sono questioni che affondano le radici nelle riflessioni di Duchamp, che lo portarono a realizzare i suoi ready-made, problematiche che hanno svolto un ruolo cruciale nel dibattito teorico sull'arte contemporanea.



Roberto Fassone, *SIBI*, 2012

L'operazione di Fassone è un lavoro sul processo creativo. Riguarda le strutture delle opere d'arte perché nasce dalla volontà di trovare pattern processuali e schemi retorici che si ripetono nelle opere che vediamo ed esperiamo. Come afferma Fassone «Quando guardo un lavoro non ho interesse per il medium e per i contenuti, sono solo interessato a capire qual è il processo retorico che l'ha trasformato da fenomeno a opera (il come invece del

---

<sup>282</sup> Chiunque ha la possibilità di giocare con SIBI accedendo al sito internet [www.sibisibi.com](http://www.sibisibi.com).

cosa)».<sup>283</sup> Si concentra, dunque, sui processi creativi mettendo su un sistema che possa innescare nei giocatori un processo mentale, che sia in grado di creare fenomeni innovativi. SIBI per Fassone è «un dispositivo che mi consente di approfondire lo studio strutturale delle opere, uno studio per comprendere ed esplicitare i pattern e gli schemi che si ripetono nella creazione degli artefatti contemporanei (il gioco, la metafora, la metonimia, lo spostamento ecc.)».<sup>284</sup> È in questo senso che SIBI si configura come un progetto riguardante la questione dell'arte, le strutture delle opere e i suoi connessi processi creativi.

Fassone comincia a lavorare a questa idea nel 2011, inizialmente pensandola come un libro-game, una sorta di cyber-testo diviso in tre sezioni a cui si poteva giocare attraverso il lancio dei dadi. Solo in seguito SIBI venne trasformata in software<sup>285</sup>, se ne sperimentarono le funzionalità al Politecnico di Milano, dove una ventina di gruppi diedero vita alle prime soluzioni di questa applicazione. Il software è stato successivamente sperimentato in una playroom allestita ad Asti, poi negli spazi milanesi di Viafarini, e presentata in diverse mostre e durante la fiera torinese Artissima.

SIBI ti fornisce tre istruzioni da seguire, un set di indicazioni che stabiliscono i vincoli del lavoro che i giocatori devono realizzare. La prima riguarda il *medium*, ne indica l'atto pratico, come la scultura, un video, una performance o un'operazione sonora, la seconda ti fornisce l'*aboutness*, un tema generale su cui concentrarsi, e infine la terza concerne il titolo da dare all'opera. Ecco un esempio<sup>286</sup> di set di istruzioni che l'applicazione SIBI potrebbe generare:

(M) you have to make an audio documentation, that takes place on the move, between the 10th and the 15th of the month and that features the noise produced by a diggin.

(A) your work has to be about colors and about death.

(T) the title of the work has to feature two adjectives and two verbs.

---

<sup>283</sup> Per le dichiarazioni da parte dell'artista si veda F. Lorenzin, *Generatori d'arte. Roberto Fassone e la sua Sibi*, in *Artribune*, 9 febbraio 2014. <http://www.artribune.com/attualita/2014/02/>

<sup>284</sup> *Ibidem*.

<sup>285</sup> A oggi il software *sibi2.0* può generare oltre 53 miliardi di set di istruzioni (per la precisione 53,597,878,848). Ogni set presenta sempre la stessa struttura.

<sup>286</sup> Si veda *Sibi, la macchina dell'arte*, in *exibart*, 4 febbraio 2014. La presentazione del progetto raccoglie inoltre alcuni pareri degli addetti ai lavori sulla *Sibi* di Roberto Fassone ad esempio quella del curatore Domenico Quaranta: «*sibi* è estetica relazionale implementata in software. Come tutti i software, eccede l'umano. E come tutti i giochi, genera dipendenza. Ma diversamente dalla maggior parte dei giochi e dei software, popola il mondo di artefatti. Non abusatene, a meno che Frank Gehry non vi abbia già costruito un museo da riempire»; o dell'artista Matteo Rubi «Quello che trovo decisivo nel gioco è quella dose di imprevedibilità, di rischio non esattamente calcolabile, quel venir meno della nostra potestà sulle cose. Il mondo così come lo conosciamo, nel gioco viene ridisegnato da capo, innumerevoli volte. Il gioco è una macchina che butta fuori universi come se non dovessero finire mai. Ci rende minuscoli, deformi e un pò più furbi».

<http://www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=41609&IDCategoria=46>

L'operazione di Fassone usa tre semplici regole, delle norme da osservare che rappresentano i limiti entro cui deve muoversi il processo creativo del giocatore. Riflette sulla serietà del costruire un'opera d'arte e, puntando sull'aspetto ludico, sperimenta come i limiti possano avere un aspetto maggiormente creativo. SIBI si inserisce, dunque entro la questione dello sfruttamento dei vincoli, attraverso un processo guidato di creazione artistica, ponendosi una serie di domande che hanno a che fare con la produzione, l'autorialità e anche la proprietà intellettuale dell'opera.

Un'ulteriore esempio è dato dal lavoro degli artisti Ricardo Dominguez e Coco Fusco, dal titolo *Turista Fronterizo*, un gioco accessibile online<sup>287</sup> che riflette sulla zona di confine messicano-statunitense tra San Diego e Tijuana. *Turista Fronterizo* funziona come un percorso solo tecnicamente virtuale che il giocatore intraprende attraverso luoghi realmente esistenti. Un progetto che si interroga sul concetto di frontiera e che reifica, in un'azione che è sia artistica sia legata a una forma di attivismo politico, quello spazio mentale e ideologico che è la frontiera. Il *border* tra Stati Uniti e Messico è un'entità sfaccettata: un muro; una terra di nessuno in cui, dal lato costiero statunitense, è stata rasa al suolo ogni forma di vita per poter meglio controllare i tentativi di accesso illegali dei *latinos*. Come afferma Claire Taylor: «the border is central trope in chicana/o self-conceptualization. Conceived both as a material place and a conceptual space as a geopolitical and geocultural space whose multidimensional nature fosters unique forms of chicana and chicano cultural productions and informs complex cultural frameworks».<sup>288</sup> La Frontiera è anche la storia di chi ha tentato di scavalcare il muro, di aggirarlo. È anche il concetto stesso di diversità, rappresentata da due agglomerati urbani che sulla carta geografica sono distinti e nella teoria parlano due lingue diverse, che sfocia nella fluidità del flusso continuo di esseri umani che la passano. Il gioco di Fusco e Dominguez, secondo la Taylor «analyzes how this work closely engages with the border as both material locality and as representative of particular (corporate) practices».<sup>289</sup> Fusco e Dominguez, dietro l'apparente leggerezza del gioco, intendono proporre una lettura situata della cartografia del confine, che tenendo conto delle diverse variabili storiche e sociali non si offra in modo astratto e puramente spaziale, ma sia in grado di dare voce alle pratiche sociali che ne attivano i diversi significati.

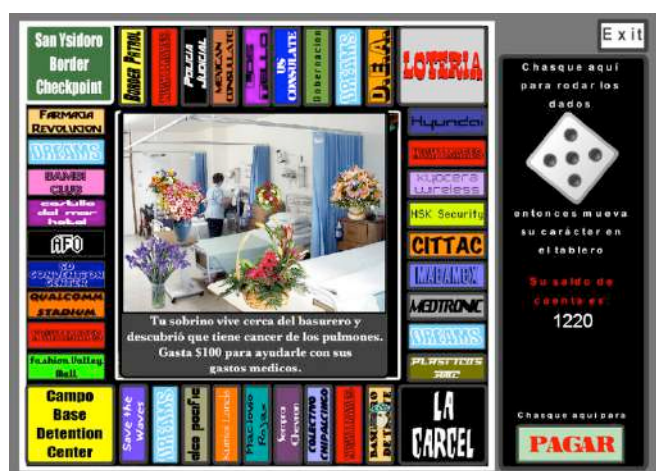
---

<sup>287</sup> Si può giocare a *Turista Fronterizo* attraverso la pagina web: <https://www.thing.net/~cocofusco/StartPage.html>

<sup>288</sup> C. Taylor, *Place and Politics in Latin American Digital Culture: Location and Latin American Net Art*, Routledge, London 2014. p. 189.

<sup>289</sup> *Ibidem*.

*Turista Fronterizo* riprende la grafica di un tabellone da gioco da tavolo, come il monopolio o il gioco dell'oca, ma si presenta come un gioco di ruolo, dal momento che offre la possibilità di scegliere di impersonare diversi possibili ruoli. Nel gioco si può scegliere tra quattro diversi avatar, due di loro sono di nazionalità statunitense e parlano l'inglese, gli altri due, messicani, parlano lo spagnolo. Due di questi sono uomini e due sono donne. I personaggi si caratterizzano anche per le differenze di classe, etnia ed età. *Turista Fronterizo* intende porre così i giocatori in una situazione che tenta di far comprendere le disuguaglianze socio-economiche della vita di confine, di confrontare le esperienze di personaggi provenienti da diversi lati del confine e da differenti stili di vita. Come sostiene Phillip Penix-Tadsen «*Turista Fronterizo's* characters' identification with their material possessions and income is indicative of the game's take on the border region, which problematizes privilege based on socioeconomic class as well as nationality».<sup>290</sup> El Gringo Poderoso è il primo dei personaggi statunitensi, un ricco uomo d'affari di 47 anni, un "high roller" internazionale. Lui è politicamente influente, guida una Lexus e gode del privilegio di attraversare la frontiera liberamente. La sua connazionale, la Gringa Activista, è una studentessa di antropologia che guarda tutto con l'occhio della documentarista, una trentenne che guida una Volkswagen. Anche lei gode dello status fornito dalla sua nazionalità statunitense esteriormente percepibile. La Gringa Activista è di modeste origini economiche, le sue spese sono volte a sostenere le sue cause politiche.



Coco Fusco e Ricardo Dominguez, *Turista Fronterizo*, 2005

Allo stesso modo dei personaggi degli Stati Uniti, le due personalità messicane di *Turista Fronterizo* sono influenzate tanto dalla loro nazionalità quanto da fattori economici e sociali.

<sup>290</sup> P. Penix-Tadsen, *Cultural Code: Video Games and Latin America*, The MIT Press, Cambridge 2016. p. 87.

El Junior, di 25 anni, appartenente alla quintessenza della classe agiata messicana, conduce una vita che per molti versi è più vicina a quella del Gringo Poderoso. In termini di libertà di movimento El Junior ha pochi ostacoli, guida una Mercedes, è un giovane che pensa solo a divertirsi e a farla franca. Infine troviamo la Todologa, una ragazza di 23 anni che svolge più lavori contemporaneamente per riuscire a sbarcare il lunario. È la rappresentante della sottoclasse economica di *Turista Fronterizo*, infatti, è l'unica del gioco che utilizza i mezzi pubblici per spostarsi. L'aspetto che più emerge nella vita della Todologa è la sua precarietà, la sua stessa esistenza è sospesa in un equilibrio controllato dai capricci degli altri: nel gioco può essere accusata di aver rubato da un ospite dell'albergo in cui lavora, incarcerata senza indugi, o può perdere la vita per sfuggire a un giro di prostituzione.

Nonostante i luoghi da percorrere sul tabellone di gioco rimangano gli stessi, la scelta del personaggio muta radicalmente la maniera di farne esperienza, con tutte le conseguenze del caso. Osserva Penix-Tadsen «Because of the way it reflects the impact of privilege and nationality by providing different outcomes to the same set of circumstances depending on the attributes of the avatar being played, *Turista Fronterizo* rewards players who wish to find out how the other half lives, so to speak, by doing a bit of border tourism themselves, offering the player critical insights through the use of humor and highly replayable and contrasting set of game dynamics».<sup>291</sup> Nel gioco *Turista Fronterizo*, i partecipanti possono intravedere il confine come uno spazio vissuto, informato dalle diverse politiche del passaggio di confine che possono riguardare gli affari, la ricerca, il lavoro, o il semplice viaggio di piacere. L'operazione di Fusco e Dominguez si offre come una topologia interattiva, che necessita di essere percorsa e praticata dall'interno perché tutte le sue dinamiche possano emergere. Il gioco mette in pratica una deriva della logica spaziale, che richiede un approccio fluido e discontinuo alle linee del territorio, ridefinite e ricombinate in base ai desideri, ai movimenti e alle esperienze dei differenti soggetti coinvolti.

---

<sup>291</sup> *Ivi*, p. 88.





## Capitolo III

### Due casi studio tra arti partecipative e studi culturali

#### III.I *Hans Haacke*

##### Istituzione artistica e contesto politico come materiale

#### III.I.I Hans Haacke e il contesto della Institutional Critique

L'artista tedesco Hans Haacke, dagli anni Sessanta a oggi, ha lavorato alla produzione di opere in grado di inquietare la natura stessa dell'arte e di mettere in discussione i nessi che inevitabilmente legano la produzione dell'opera e la sua esposizione al contesto politico e al tessuto socio-economico. Haacke è un'artista che, come direbbe Stefano Taccone, «adopera il contesto politico come materiale»<sup>292</sup>, e che ha fatto dell'istanza critica il movente del suo intero percorso creativo. A partire dalla fine degli anni Sessanta, ai nomi di artisti quali Marcel Broodthers, Daniel Buren, Michael Asher e Hans Haacke viene legato un complesso di opere e sollecitazioni teoriche al cui centro sta l'individuazione delle componenti estetiche, sociali, economiche e politiche che caratterizzano l'istituzione-museo e che rendono possibile la sua peculiare produzione di valore. Haacke, così come diversi altri artisti attivi sia in Europa sia negli Stati Uniti, ha assecondato la necessità, emersa in una pratica legata all'arte concettuale, di guardare in maniera critica l'istituzione artistica, per meglio comprenderne i meccanismi e svelarne il funzionamento. Questa esigenza comune avvertita dagli artisti ha preso il nome di *Institutional Critique* e ha definito una pratica che interroga, commenta e problematizza un discorso attorno le diverse "istituzioni artistiche" coinvolte nella produzione, nell'esposizione e nel commercio dell'arte. Le

---

<sup>292</sup> S. Taccone, *Hans Haacke: il contesto politico come materiale*, Plectica, Salerno 2010.

ricerche di questi artisti hanno contribuito a smitizzare il funzionamento dell'istituzione artistica e il suo "sistema", ad avviare una riflessione al cui centro si pone la fondamentale questione della natura e del ruolo sociale di un'esperienza artistica. La pratica della *Institutional Critique* viene definita in generale dal suo esplicito oggetto, l'"istituzione", che a sua volta si riferisce in primo luogo a spazi creati e organizzati per presentare l'arte. Dunque, con le sue prime manifestazioni, la *Institutional Critique* si impegnò nell'analisi critica delle strutture e della logica dei musei e delle gallerie d'arte.

Secondo una concezione ben consolidata a quel tempo, espressa perfettamente da Frazer Ward, «The institution of art, and principally the museum, have predetermined not only the form but the content and meaning of art.»<sup>293</sup> In quegli anni di incandescente fermento culturale, si riteneva di dover smontare l'istituzione, di doverla criticare mostrandone tutti i limiti, le incongruenze, le contraddizioni. Le istituzioni artistiche erano spesso percepite dagli artisti come un luogo del "confinamento culturale", un qualcosa, dunque, da attaccare esteticamente, politicamente e teoreticamente. Si avvertiva l'urgenza di attuare una cesura con questa concezione dell'istituzione artistica e cercare un modo per uscire fuori da queste logiche.

Boris Groys definisce questa idea di "rottura" come un processo di "liberazione dalla storia dell'arte": «Given that we experience art history first of all as represented in our museums, the liberation from the new, understood as liberation from art history – and, for that matter, from history as such – is experienced by the art world in the first place as a chance to break out of the museum. Breaking out of the museum means becoming popular, alive, and present outside the closed circle of the established art world, outside the museum's walls.»<sup>294</sup> In tale "liberazione" Groys vede, da un lato, il desiderio di trasformare la *cella* museo in uno spazio mobile in grado di permettere una circolazione del sapere tra esterno e interno, dall'altro lato avverte la consapevolezza che tutto ciò che riguarda questo spazio è una *trappola* istituita come una forma di *custodia*. Ma soprattutto Groys intravede una possibilità di uscire "fuori" dal mondo dell'arte.

Una prospettiva interessante è data da Antonio Somaini, che ci parla delle pratiche attuate nella *Critica Istituzionale* come un'arte del *fuori* della cesura artistica, intesa come l'esteriorità dell'opera, ciò che nell'arte si sottrae allo sviluppo immanente del suo principio costruttivo e alla sua razionalità specifica. Secondo Somaini le modalità del *fuori* approfondiscono «la separazione fra la residua specificità dell'arte e la sua essenza sociale, il

---

<sup>293</sup> F. Ward, *The Haunted Museum: Institutional Critique and Publicity*, in October, Vol. 73, MIT Press, Summer 1995, p. 89.

<sup>294</sup> B. Groys, *Art Power*, MIT Press, London 2008. p. 23.

suo risvolto istituzionale, intersoggettivo e referenziale.»<sup>295</sup> Facendo un chiaro riferimento agli scritti di Hal Foster e al suo artista come etnografo,<sup>296</sup> manipolatore di segni invece che produttore di oggetti, Somani continua dicendo che questo tipo di artista «sostituisce l'artista come creatore, dedicandosi al compito di desublimare la visione, di farne esplodere la mistificante dimensione estetica.»<sup>297</sup> Hans Haacke dunque, per Somani, è annoverato tra quegli artisti rappresentanti di un'arte sensibile ai contesti espositivi che «decostruiscono gli stili di allestimento tradizionali per smascherare il falso idealismo estetico del museo moderno, il suo corpo mistico, aggredito in quanto supplemento dell'opera, dispositivo di chiusura.»<sup>298</sup> In questo caso si assiste a una politica dell'alterità, a un'alleanza fra l'analisi decostruttiva e la prassi identitaria, che orienta l'arte verso il *fuori*, innestandola sulla «natura sessuale e censoria di uno spettatore-testimone, di uno spettatore indistinguibile dal contesto sociale ed esperienziale.»<sup>299</sup>

Il discorso sulla *Critica Istituzionale* dunque è molto più complesso. Non si limita ad incoraggiare lo sviluppo di pratiche artistiche esclusivamente al di fuori delle mura espositive di un museo o sostenere gli artisti in un lavoro contro l'istituzione. Gli artisti devono essere consapevoli che il loro lavoro si muove in ogni caso dentro la cornice museale e istituzionalizzata nel mondo dell'arte.

Un esempio calzante della politica culturale avviata dall'Institutional Critique a metà degli anni Settanta è dato dal lavoro di Hans Haacke dal titolo *Manet-projekt '74*, pensato in occasione della mostra collettiva *Projekt 74, Kunst bleibt Kunst* al Wallraf-Richartz Museum di Colonia. Il progetto di Haacke prevedeva l'esposizione del piccolo dipinto a olio *Mazzo di asparagi* di Édouard Manet, presente nella collezione del museo, con a fianco vari pannelli che indicavano dettagliatamente la sua provenienza e che presentavano la posizione sociale ed economica di ciascuno dei suoi precedenti proprietari. Il progetto fu rifiutato dal museo di Colonia perché rivelava i trascorsi nazisti di Hermann Josef Abs<sup>300</sup>, in quegli anni

---

<sup>295</sup> A. Somani, *Il luogo dello spettatore: forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005. p. 174.

<sup>296</sup> Si veda H. Foster, *L'artista come etnografo*, in *Il ritorno del reale*, Postmedia Books, Milano 2006.

<sup>297</sup> A. Somani, *Il luogo dello spettatore*, op. cit., p. 174.

<sup>298</sup> *Ibidem*.

<sup>299</sup> *Ivi*, p. 178.

<sup>300</sup> Questa vicenda è stata accompagnata da uno scambio di lettere tra Hans Haacke e Horst Keller direttore del Wallraf-Richartz Museum di Colonia, città natale dell'artista, in cui erano chiarite le motivazioni relative al rifiuto dell'opera. Chiaramente l'interesse del direttore era ben lontano dal voler suscitare l'ostilità di amministratori e donatori del museo. Le informazioni reperite dall'artista erano tratte dal testo *Leading men of the economy*, dunque di pubblico dominio. Nel pannello relativo a Josef Abs si metteva in luce come non solo questi era considerato uno dei custodi principali degli interessi finanziari del Terzo Reich, ma nell'immediato dopoguerra, essendo stato giudicato non responsabile di alcun supporto attivo al nazismo, riprende

presidente della Deutsche Bank, proprio colui che aveva dato il quadro di Manet in prestito permanente al museo. Le ricerche dettagliate di Haacke, confluite nella presentazione documentaria del progetto, servivano a portare in luce le diverse complicità fra il gruppo di mecenati del museo e un inammissibile regime politico. Come afferma Stefano Taccone, il *Manet-projekt* '74 «appare dunque come una sottile quanto chiara denuncia della permanenza subdola negli apparati della democrazia della Germania occidentale del passato nazista, ma è altrettanto pacifico che nessun museo tedesco potrebbe accettare una ricostruzione di tale scomodità.»<sup>301</sup> In questo caso la censura della mostra rimosse effettivamente il fattore “arte”, così che il dibattito si spostò verso la questione ancora aperta del rapporto tra la Germania occidentale e le sue istituzioni con l'eredità culturale ed economica del nazionalsocialismo.

Marcel Broodthaers avvia un'analisi dell'istituzione museo decisamente meno politicizzata rispetto a quella di Haacke. Nel 1968 l'artista belga inaugura nella sua casa di Bruxelles il *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section XIXème Siècle*, in cui si interroga sul valore che l'istituzione conferisce all'opera e sul compito controverso che esso assume mediante l'appropriazione dell'oggetto artistico. L'installazione di Broodthaers viene spesso giudicata forse come la prima vera coerente critica all'istituzione museo in quanto tale. In realtà potremmo considerare questa operazione come il modello di un nuovo tipo di museo, in cui lo spazio dell'installazione artistica funziona in modo totalmente diverso, dove l'intero spazio è concepito come opera d'arte. La riflessione di Broodthaers si incentra sul dibattito che vede esistere l'opera d'arte solo quando discorsi, pratiche e contesto espositivo la riconoscono come arte, la valutano come tale, la consumano come tale, sia che si tratti di un oggetto, di un gesto, di una rappresentazione o solo di un'idea. L'istituzione arte non è qualcosa di esterno all'opera ma l'irrinunciabile condizione della sua esistenza come arte.

In un articolo pubblicato su Artforum dal titolo *From the Critique of Institutions to an Institution of Critique* Andrea Fraser sviluppa un discorso sulla pratica artistica della *Critica Istituzionale* concentrandosi in primis sulla definizione del concetto di “istituzione artistica”. È bene precisare che, dagli anni Settanta in poi, con il termine “istituzione artistica” non si è inteso soltanto il museo, o i siti dove l'arte è fruibile, ma l'intero universo sociale del mondo dell'arte. Dunque quando si parla di “istituzione artistica” si fa riferimento a: i luoghi della produzione artistica, quali gli uffici e gli studi degli artisti; tutti i siti in cui l'arte

---

tranquillamente ad occupare ruoli di alta responsabilità in campo finanziario e politico.

<sup>301</sup> S. Taccone, *Hans Haacke: il contesto politico come materiale*, op. cit, p. 50.

è installata e mostrata, dai musei alle gallerie, compreso lo spazio pubblico; ma anche i luoghi in cui avviene la teorizzazione del discorso artistico, come le riviste specializzate, i cataloghi, oppure i simposi e le grandi conferenze internazionali; e infine, in questa definizione, occorre includere anche le persone, chi l'arte la fa, chi la gestisce e chi la recepisce: gli artisti, il pubblico, i curatori, i galleristi, i collezionisti, estremamente necessari dal momento che l'istituzione artistica è interiorizzata e "performata" da individui. Come afferma Fraser «Moving from a substantive understanding of "the institution" as specific places, organizations, and individuals to a conception of it as a social field, the question of what is inside and what is outside becomes much more complex.»<sup>302</sup> In secondo luogo, per Fraser, diventa importante soffermarsi sul come un'operazione artistica viene legittimata. Un'opera d'arte si costituisce quando vi sono pratiche e discorsi che la riconoscano in quanto arte, la valutano e la consumano in quanto arte, che si tratti di un oggetto, un'immagine, un gesto o un concetto. Fraser sostiene che, al di là di quanto sia pubblico, relazionale, immateriale il suo posizionamento, ciò che viene recepito come "artistico" è sempre già stato istituzionalizzato nel mondo dell'arte, una percezione dunque che non è solamente estetica, ma si tratta di una determinazione sociale. Questo modo di intendere l'istituzione artistica si riflette chiaramente nei lavori di Hans Haacke che, lungi dal cercare di abbattere il museo, ha piuttosto tentato di difendere l'istituzione artistica da strumentalizzazioni politiche e interessi economici. Si tratta dunque di una liberazione dal "contenitore istituzionale" che viene attuata da Haacke e dagli artisti della *Critica Istituzionale*, artisti che pur riconoscono il quadro in cui è confinato il loro lavoro, si prendono la libertà di commentare, e di inserirsi, sul discorso più ampio sulle istituzioni artistiche. «It's not a question of being against the institution: We are the institution. It's a question of what kind of institution we are, what kind of values we institutionalize, what forms of practice we reward, and what kinds of rewards we aspire to.»<sup>303</sup> Infine, Andrea Fraser esprime un atteggiamento nostalgico quando sostiene che in questo momento storico, in un'epoca in cui sorgono "mega-musei" aziendali e con un mercato artistico globale attivo in ogni momento, non vi siano tentativi interessanti in grado di assumere una posizione critica contro l'istituzione, non si avverta la possibilità di un *fuori*. «How, then, can we imagine, much less accomplish, a critique of art institutions when museum and market have grown into an all-encompassing apparatus of cultural reification? Now, when

---

<sup>302</sup> A. Fraser, *From the Critique of Institutions to an Institution of Critique*, in «Artforum», Settembre 2005, p. 103.

<sup>303</sup> *Ivi*, p. 105.

we need it most, institutional critique is dead, a victim of its success or failure, swallowed up by the institution it stood against.»<sup>304</sup>

Indagare il non detto dell'istituzione, svelare ciò che si cela dietro la magnificenza delle collezioni, molto spesso residuo prestigioso di spoliazioni e speculazioni, o sulle motivazioni poco edificanti che muovono gli sponsor e i finanziatori di mostre e musei, è uno dei temi maggiormente presente nella ricerca artistica condotta da Hans Haacke. Con il suo lavoro l'artista tende a produrre documenti, sulla base di informazioni di accessibilità pubblica, con i quali tende ad attuare una rivendicazione politica, attirando l'attenzione su alcuni aspetti non sufficientemente palesati del modo in cui operano i musei e le istituzioni artistiche. Come afferma Benjamin Buchloh, la pratica artistica attuata da Haacke, tratta di «Operations revealing the material conditions of those institutions as ideological.»<sup>305</sup>

Nel saggio di Buchloh, egli descrive l'analisi di Buren e Asher come focalizzata nella funzione dei costrutti estetici all'interno delle istituzioni, o le operazioni di Haacke e Broodthaers come rivelatori della natura ideologica delle condizioni materiali di quelle istituzioni. Il saggio continua con riferimenti al “linguaggio istituzionalizzato”, ai “modelli istituzionali”, ai “temi della mostra istituzionale”, e descrive una delle caratteristiche essenziali del modernismo, ovvero l'impulso a criticarlo dall'interno, a mettere in discussione la sua istituzionalizzazione.

Haacke nel suo lavoro ha condotto questa “critica istituzionale” attraverso una pratica che ha finito col far coincidere questioni politiche generali, che vanno dall'apartheid agli affari dei proprietari di quartieri malfamati alle sponsorizzazioni aziendali o all'economia sociale del collezionismo, con le strutture finanziarie e organizzative di musei o gallerie.

---

<sup>304</sup> *Ivi*, p. 101.

<sup>305</sup> B. Buchloh, *Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art*, in «Artforum», Settembre 1982, p. 48.

### III.I.I Il lavoro dei *Visitor's Profile*

In particolar modo, in questa sede, vorrei concentrarmi su una serie di lavori di Haacke chiamati *Visitor's Profile* o *Visitor's Poll*, dei sondaggi proposti dall'artista ai visitatori delle sue mostre, un'opera costruita proprio sulla partecipazione degli spettatori. La prima installazione *Visitor's Profile* è stata proposta da Haacke, nel 1970, in occasione della mostra *Software, Information Technology: It's New Meaning for Art*, curata da Jack Burnham per lo Jewish Museum di New York, una mostra che si poneva in una cornice più ampia legata al postformalismo artistico, lontano dalla produzione di "oggetti" d'arte e più vicino all'inclusione dei processi filosofico-linguistici nell'arte concettuale. Il *software*, tema centrale della mostra, non vuole essere, per Burnham, un pretesto per delineare una nuova arte tecnologica, ma è inteso come «rather it points to the information technologies as a pervasive environment badly in need of the sensitivity traditionally associated with art.»<sup>306</sup> Il primo *Visitors' Profile* di Haacke ha presentato un sondaggio sociologico strutturato in questo modo: «A terminal prints out the processed information in the form of statistics giving percentages and cross-tabulations between answers, opinions and the visitor's demographic background. The processing speed of the computer makes it possible that at any given time the statistical evaluation of all answers is up to date and available. The constantly changing data are projected onto a large screen, so that it is accessible to a great number of people. Based on their own information a statistical profile of the exhibition's visitors emerges.»<sup>307</sup> Ma in realtà, in questa occasione, il sistema tecnologico che doveva guidare il processo, elaborando i dati in tempo reale creando così un censimento sociopolitico, non funzionò alla perfezione.

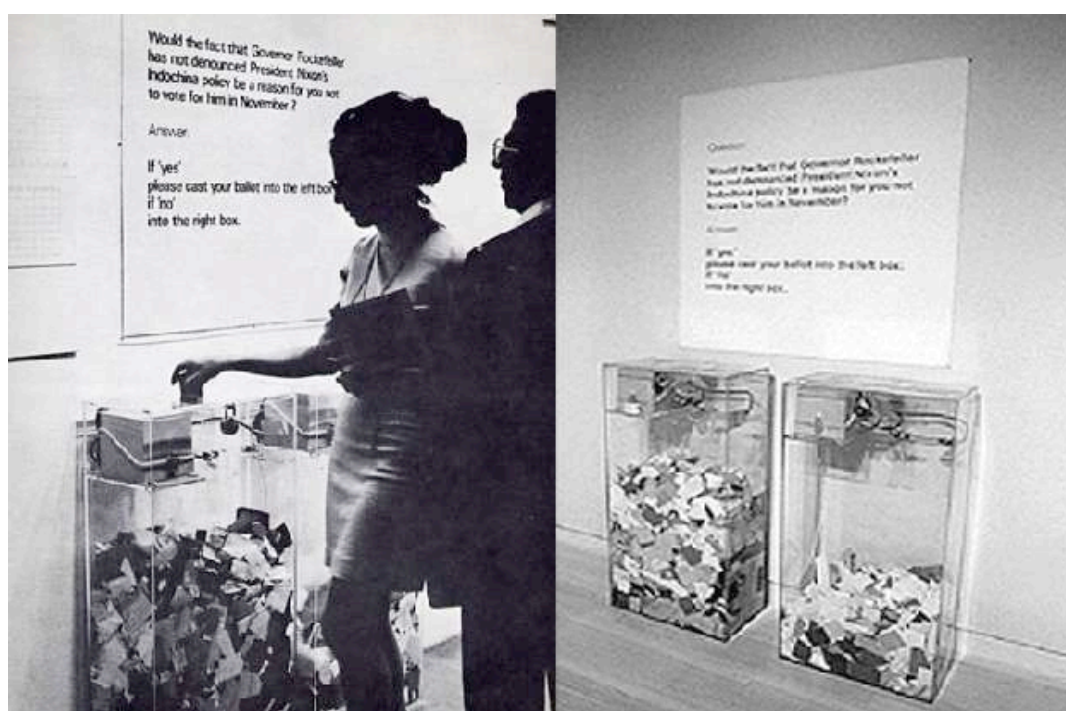
Nello stesso anno Haacke costruisce un nuovo sondaggio per l'installazione *MoMA Poll* presentata al Museum of Modern Art di New York nell'ambito della mostra *Information*, curata da Kynaston McShine. Per tutta la durata della mostra Haacke ha rivolto ai visitatori una sola precisa domanda, con lo scopo di mettere in evidenza il complesso rapporto tra potere politico e promozione artistica. La domanda era: «Would the fact that Governor Rockefeller has not denounced President Nixon's Indochina policy be a reason for you not to vote for him in November? If "yes" please cast your ballot into the left box. If "no" into the right box». Nel 1970 la guerra del Vietnam era ancora in corso, e la sua politica di

---

<sup>306</sup> J. Burnham, *Notes on Art and Information Processing*, in *Software, Information Technology: It's New Meaning for Art*, catalogo della mostra a cura di Burnham J., Jewish Museum, New York 1970, p. 11

<sup>307</sup> *Ivi*, p. 35

guerra in Indocina adottata da Nixon da molti fu ritenuta immorale, al di fuori dei limiti costituzionali ed eccessivamente bellicosa. Nelson Rockefeller in quegli anni era sia un membro del consiglio di amministrazione del MOMA, potremmo considerarlo uno dei maggiori “proprietari” del museo, sia il governatore dello stato di New York, e stava inoltre pensando di candidarsi alla presidenza degli Stati Uniti. «The work was based on a particular political situation circumscribed by the Indochina War, Nixon’s and Rockefeller’s involvement in it, MoMA’s close ties to both, [and] my own little quarrels with the museum as part of the Art Worker’s Coalition’s activities.»<sup>308</sup>



Hans Haacke, *MoMa Poll*, New York, 1970.

Haacke ha cercato di evidenziare come quel particolare museo fosse, in un modo o in un altro, implicato in questo evento politico, mostrando delle connessioni, molto spesso “invisibili” che collegano la politica al mondo dell’arte. Due urne trasparenti erano state posizionate nello spazio espositivo, proprio sotto il grande poster affisso al muro che riportava la domanda, una per raccogliere le risposte del sì, l’altra per raccogliere quelle del no. I visitatori in questo modo avevano la possibilità di esprimere le loro opinioni in merito, lasciare le loro schede con il proprio voto nella rispettiva urna, che venivano

<sup>308</sup> K. McShine, a cura di, *Information*, catalogo della mostra, MoMA, New York 1970, p. 138



conteggiate attraverso un meccanismo foto-elettrico. Il sondaggio era progettato per essere minimal nella sua forma e il più trasparente possibile, grazie alle urne di plexiglass che consentivano in ogni momento la chiara visibilità del suo andamento. Inoltre è stato molto importante assicurarsi del fatto che «the museum instructs its personnel to make sure that no interference with the polling process occurs and that no more than one ballot will be cast by each visitor.»<sup>309</sup>

Qualche anno dopo, nel 1972, Hans Haack è invitato dal curatore svizzero Harald Szeemann a prendere parte alla Documenta 5 di Kassel, una delle più importanti manifestazioni artistiche in Germania e una delle più influenti nel mondo dell'arte. Questa edizione di Documenta rappresentò un'innovazione in campo museale ed espositivo, ciò grazie alla curatela di Szeemann, che concepiva la mostra come un processo di eventi in cui il senso scaturisce dall'interazione con il luogo, con gli altri lavori e con il pubblico, in quanto modello maggiormente confacente al contesto di una società altamente tecnologica.



Hans Haacke, Visitor's Profile, Documenta5, Kassel 1972.

Per Documenta Haacke prepara un questionario in tre lingue (Tedesco, Inglese e Francese) che alterna domande legate alla vita privata dello spettatore, come l'età, il sesso, il titolo di studio o la professione, a domande che chiamano in causa le sue personali opinioni su delle tematiche socio-politiche attuali quali la presenza di membri di organizzazioni comuniste nei pubblici servizi o le preferenze politiche nell'ambito della Germania Federale. Attraverso il sondaggio era dunque possibile definire un profilo del visitatore del

<sup>309</sup> J. Siegel, *An Interview with Hans Haacke*, in «Arts Magazine», Maggio 1971, p. 18

museo, da cui si rilevava il livello di istruzione, il background culturale e la sua personale opinione. Come per gli altri sondaggi le risposte sono analizzate in tempo reale, con l'aiuto di un elaboratore elettronico di dati, e i risultati assoluti, la loro suddivisione in percentuale e le correlazioni dei dati demografici con le opinioni vengono integrati continuamente e affissi pubblicamente nello spazio della mostra, al fine di rendere visibile l'opinione pubblica. L'elaborazione grafica dei dati, il feedback visuale del sondaggio, rappresenta un tentativo di dar forma a un processo, che potremmo definire sociologico.

I *Visitor's profile* di Haacke sono un modo in cui è possibile studiare l'opinione pubblica, seguendo una visione "aggregativa" dell'opinione pubblica secondo cui questa «sia costituita dalla somma delle opinioni personali dei votanti che depositano nel segreto dell'urna le loro preferenze.»<sup>310</sup> Appare chiaro che il sondaggio sia lo strumento più utile per indagare le opinioni individuali, per esplorare le relazioni tra le persone, per ricostruire la loro struttura di personalità e di valori. Il sondaggio di opinione, che pone poche domande in forma strettamente standardizzata e altrettanto esemplificata, è la forma prevalente di indagine, come tecnica di raccolta dati, nella ricerca sociale. La tipologia di domande presentate nei sondaggi di Haacke riguardano principalmente: le domande sociografiche, relative alle esperienze di vita, che danno informazioni utili a comprendere atteggiamenti, valori e stili di vita, e che offrono un quadro generale della condizione sociale ed esistenziale dei soggetti studiati; le domande su atteggiamenti opinioni e valori, che tendono a far esprimere giudizi su fatti, persone e norme sociali, rilevando le opinioni su problemi socio-politici. Un profilo socio-politico del pubblico del museo «aiuta a far luce sul contesto sociale in cui l'arte è prodotta, presentata e recepita. Una tale visuale sollecitata nel contesto artistico potrebbe anche contribuire a cogliere i ruoli che gli artisti, le istituzioni artistiche ed il loro pubblico svolgono di solito in ambito culturale e politico, ruoli che forse non sempre concordano con le intenzioni dichiarate e, in conformità ai loro modi, questi possono essere di volta in volta indifferenti come sinceri e simpatici.»<sup>311</sup>

In quegli anni Hans Haacke, come altri artisti, sente l'esigenza di indagare i fenomeni sociali di quel tempo, ma anche le relazioni sociali, comprendendo benissimo che per farlo occorre sperimentare nuove pratiche, diversi medium e nuove modalità di coinvolgimento del pubblico. L'artista stesso afferma, in un'intervista rilasciata a Paul Taylor, che in quegli anni «I became politicized, like a lot of people. As I had been dealing with what I

---

<sup>310</sup> M. C. Pitrone, *Sondaggi e interviste. Lo studio dell'opinione pubblica nella ricerca sociale*, Franco Angeli, Roma 2009, p. 24

<sup>311</sup> H. Szeemann, (a cura di), *Documenta 5: Befragung der Realitat: Bildwelten heute*, catalogo mostra, Bertelsmann, Kassel 1972, p. 18, cit. in Taccone S., *Hans Haacke: il contesto politico come materiale*, op. cit., p. 40

considered, at the time, to be physical and biological ‘systems’ it appeared to be only logical, from the point of view of general system theory, and particularly in view of what was happening in the social arena, also to address social issues.»<sup>312</sup> Le origini dell’approdo ad una dimensione di antagonismo pienamente politica, sono riconducibili all’incontro tra la visione recentemente assunta ed una nuova di tipologia di sistemi in tempo reale, quella dei sistemi sociali. Nei fenomeni fisici e biologici, anche laddove lo spettatore è coinvolto, il suo contributo non comporta mai un’implicazione mentale, mentre nei fenomeni sociali i processi prendono posto esclusivamente nelle loro menti e senza di esso non vi è nessun materiale sociale da esperire. Come afferma Benjamin Buchloh «The final departure of Haacke’s work from the limitations of a systems-aesthetic approach really occurs in 1969 when - beginning with his Polls - he transfers his interests from biological and physical systems to social systems that implicate the spectator in an immediate interaction.»<sup>313</sup> A partire proprio dai primi anni Settanta Haacke lega le sue preoccupazioni artistiche all’analisi di Pierre Bourdieu sui sistemi sociali, e alla sua concezione dell’arte come “campo” della produzione culturale.<sup>314</sup>

Una recente riproposizione di questa serie di lavori di Hans Haacke sui *Visitor’s Profile* è stata presentata in occasione della Biennale di Venezia del 2015. Oltre all’esposizione dei suoi *Anthology of Poll* realizzati negli anni Settanta, Haacke prepara un nuovo sondaggio dal titolo *World Poll*, specificatamente pensato per il pubblico della Biennale, per discutere su temi legati all’intero mondo dell’arte o su tematiche di scala globale. Anche in questa occasione, per tutta la durata della manifestazione artistica, le risposte al sondaggio venivano raccolte in tempo reale, questa volta con l’aiuto delle nuove tecnologie e con l’uso di tablet e schermi digitali, e mostrate ai visitatori della biennale. In questo modo, l’interazione con il pubblico diviene il medium espressivo, un’estetica del dar voce che rende l’arte socialmente responsabile.

---

<sup>312</sup> P. Taylor, *The Art of Politics, Interview with Hans Haacke*, in «Flash Art», n. 261 Luglio-Settembre 2008, p. 153

<sup>313</sup> B. Buchloh, *Hans Haacke: The Entwinement of Myth and Enlightenment*, in Haacke H., *Obra Social*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona 1995, p. 49.

<sup>314</sup> Sul legame tra il lavoro di Hans Haacke e il pensiero di Pierre Bourdieu si veda Bourdieu P., Haacke H., *Free Exchange*, Polity Press, Cambridge 1995.

### III.I.III Dai sondaggi di Haacke al progetto “Posaggio”

Dopo aver preso parte al sondaggio *World Poll*, avviato da Haacke a Venezia, che si differiva dalla serie di lavori avviati negli anni Settanta esclusivamente per l'uso di una diversa tecnologia per la raccolta dati, ho iniziato a riflettere sugli effetti che un'operazione simile potesse avere nello spazio pubblico. I *Visitor's Poll* di Haacke si configurano come un processo attraverso il quale diviene possibile indagare l'opinione pubblica su temi attuali e centrali per l'interesse comune. Questo lavoro di Haacke, negli anni, è rimasto sempre confinato all'interno dello spazio espositivo di musei e gallerie, concentrandosi su un pubblico che inevitabilmente si identifica con il visitatore del museo, colui che ha interesse nel fruire un'operazione artistica contemporanea. Ma in che modo il *Visitor's Poll* di Haacke può diventare uno strumento utile per l'analisi delle opinioni in un luogo cittadino, pubblico, attraversato indistintamente dai suoi abitanti? Questo interrogativo sta alla base di un lavoro di progettazione avviato da me nel 2016, e condiviso con un'associazione attiva nel territorio di Cinisi, l'Associazione Officina Rigenerazione, impegnata nello sviluppo di manifestazioni culturali, momenti di aggregazione sociale, e vicina a tematiche quali la sostenibilità ambientale e il riciclo. L'attività di ricerca sul lavoro artistico di Haacke mi ha portato a immaginare un *Questionario* nello spazio pubblico, dove le domande si trovavano appese nei muri del paese di Cinisi, formulate in base alle caratteristiche e ai bisogni di quella specifica comunità. Il progetto, dal titolo *Posaggio*, è stato un processo partecipativo che attraverso il riuso creativo di materiali di scarto, quali i mozziconi di sigaretta, ha avviato un sondaggio, ponendo ai cittadini di Cinisi delle domande che riguardano temi attuali relativi alla vita pubblica. Sono stati temporaneamente installati dieci pannelli in prossimità di alcune attività commerciali, che riportavano una domanda, a cui si poteva rispondere con un SI o con un NO, e contenevano due diversi posacenere ricavati da delle cassette per il vino. Le domande rivolte affrontavano temi attuali per quella specifica comunità, quali la raccolta differenziata, l'operato socio-culturale, la vita pubblica, le politiche di integrazione e le azioni dell'amministrazione comunale. Ecco le dieci domande formulate per il *Posaggio*:

Ti impegneresti personalmente a fare qualcosa per migliorare il tuo paese?

Sei tu che lasci l'immondizia per strada non rispettando la differenziata?

Pensi sia una priorità investire soldi pubblici per l'apertura di un canile a Cinisi?

Secondo te si dovrebbe investire nella produzione di energia alternativa?

Ti ritieni soddisfatto dell'operato del sindaco e della sua amministrazione?

Ti piacerebbe avere a Cinisi più luoghi culturali che creino momenti di aggregazione?

Pensi che a Cinisi ci sia ancora una cultura mafiosa?  
 Pensi che sia utile avviare a Cinisi una politica per l'integrazione dei migranti?  
 Sei favorevole alla chiusura di alcune strade per creare zone pedonali?  
 Saresti favorevole all'unione dei comuni di Cinisi e Terrasini?

Le persone hanno così risposto gettando il mozzicone di sigaretta nell'apposito posacenere. Allo stesso modo del *MoMa Poll* di Hans Haacke, i posacenere erano stati costruiti con dei rivestimenti trasparenti, posti a copertura, in modo tale da mostrare a tutti i passanti le percentuali di risposte raccolte. Il progetto aveva il duplice fine di sensibilizzare i cittadini al mantenimento della pulizia delle strade del paese attraverso una raccolta creativa dei mozziconi di sigaretta, e di raccogliere informazioni relative all'opinione pubblica della cittadinanza attivando una pratica culturale collaborativa.



Progetto *Posaggio*, Cinisi, aprile 2016.

Il titolo *Posaggio* contiene sia la parola posacenere che la parola sondaggio, che sono i due elementi principali del progetto “il Posaggio è un posacenere a forma di sondaggio... o viceversa!”. L’atto del posare è l’invito a compiere un’azione. La parola “posa” richiama, inoltre, il modo in cui ti sistemi per una foto, riguarda un comportamento e l’idea alla base di questo sondaggio è stata appunto quella di rivelare quali sono gli atteggiamenti comuni. Il titolo contiene anche la parola “saggio”, uno scritto su una tesi o un argomento che dà avvio a un discorso, che tenta di aprire, attraverso queste domande, una discussione con le persone di Cinisi.

Alla fine del periodo di affissione del *Posaggio*, i mozziconi di sigaretta raccolti in ciascun posacenere, sono stati “pesati”, per ricavare, così, le percentuali di risposta ed evidenziare il peso che ha assunto l’opinione dei cittadini. Alcune domande hanno visto le persone esprimersi quasi all’unanimità mostrando un desiderio condiviso di avere più luoghi culturali, zone pedonali o un canile per i randagi. Su altre tematiche, quali la cultura mafiosa e le politiche di integrazione dei migranti, l’opinione comune ha avuto eviti più problematici. Nei giorni del *Posaggio*, con alcuni membri dell’Associazione Officina, siamo stati per strada a raccogliere pareri, ad ascoltare i commenti della gente, a notare i loro comportamenti. Abbiamo visto non-fumatori raccogliere mozziconi per strada e partecipare al sondaggio, constatato che alcuni si trovavano a proprio agio nel gettare le cicche per terra nonostante vi fosse a lato uno dei pannelli, sentito chi invitava gli amici a usare i *Posaggi*, ma ci siamo anche confrontati con chi si rifiutava di leggere la domanda. Ma l’aspetto fondamentale di questo progetto è stato il dialogo che se ne è instaurato attorno. Le dieci domande, come in una reazione a catena, hanno portato le persone a porsi ulteriori domande. Sono state raccolte numerose riflessioni e ulteriori questioni attraverso diversi commenti sui social, ascoltate da adulti e bambini che si trovavano seduti a un tavolino nei pressi dei *Posaggi*. In questo modo, è stato possibile avviare un discorso sulle problematiche esistenti nel paese e sulle possibili azioni da compiere per migliorare la vita collettiva, che ha evidenziato una risposta critica al *Posaggio* e un senso civico attivo.

### III.II *Progetto Ulissi*

#### Ricerche e pratiche artistiche sugli immaginari mafiosi nelle culture contemporanee<sup>315</sup>

##### III.II.I Indagare la cultura mafiosa attraverso le arti partecipative

Una delle caratteristiche fondamentali nel lavoro che numerosi artisti contemporanei hanno avviato nello spazio pubblico è l'aver affrontato temi attuali e di rilevante importanza culturale, attraverso una pratica analoga a quella dell'attività politica e sociale. L'artista e critico Suzanne Lacy nel suo testo introduttivo al volume *Mapping the Terrain* scrive: «Dealing with some of the most profound issues of your time – toxic waste, race relations, homelessness, aging, gang warfare, and cultural identity – a group of visual artists has developed distinct models for an art whose public strategies of engagement are an important part of its aesthetic language.»<sup>316</sup> Riferimenti a un contesto più o meno ampio della vita culturale sono stati sempre presenti nelle opere di artisti che nell'arte pubblica hanno utilizzato pratiche partecipative e collaborative. Numerosi artisti, con diversi backgrounds e prospettive, si sono occupati di temi peculiari dell'epoca contemporanea quali i diritti per minoranze sociali, l'elaborazione della memoria collettiva, la definizione delle identità culturali, e altri temi attuali molto spesso oggetto di ricerca nell'ambito degli Studi Culturali internazionali. «Art's potential role in maintaining, enhancing, creating and challenging privilege is an underlying theme.»<sup>317</sup> Difficilmente gli artisti hanno sviluppato pratiche per lavorare sul fenomeno mafioso a livello culturale. In un ambito di ricerca sulle arti pubbliche, che mette in relazione le pratiche artistiche con il contesto socio-politico e

---

<sup>315</sup> I testi dei seguenti paragrafi sono frutto di una ricerca comune e pubblicazioni a sei mani, che ho condiviso con Giulia Crisci e Giulia Grechi, co-curatrici del progetto Ulissi di Routes Agency.

<sup>316</sup> S. Lacy, *Cultural Pilgrimages and metaphoric journeys*, in S. Lacy (a cura di) *Mapping the terrain. New Genre Public Art*, op. cit. p. 19.

<sup>317</sup> *Ivi*, p. 31.

culturale, si pone presto l'interrogativo sulle modalità in cui le arti contemporanee e partecipative possano contribuire a decostruire e a sovvertire i linguaggi e gli immaginari stereotipici sulle mafie.

Per molti studiosi l'idea comune è che in Sicilia si sia diffusa una società senza Stato, cioè di un sistema fatto a misura per i ceti abbienti e a misura dei vantaggi che costoro potevano ottenere dalla perenne contrapposizione e negoziazione con lo Stato centrale. Da tale sistema si è progressivamente sviluppato il potere mafioso caratterizzato da una fortissima forma inibitoria per i detentori formali della sovranità e del governo.<sup>318</sup> Bauman scriveva «L'accettazione della violenza e dell'illegalità da parte di larghi strati della popolazione è sicuramente un'istanza che ci riporta ad un ambito principalmente politico. L'esercizio della violenza ed il controllo territoriale da parte delle reti criminali si sono affermati laddove vi è stata un'assenza istituzionale marcata, che, lasciando di fatto un vuoto di potere, ha lasciato spazio a processi che sono stati definiti di destrutturazione politica, ovvero all'insorgenza di gruppi "altri", rispetto agli Stati che hanno potuto creare sistemi politici paralleli e parastatali.»<sup>319</sup> Il termine "mafia", di per sé, è sostanzialmente caratterizzato da una sorta di sovra-determinazione<sup>320</sup> che unisce in un unico termine più universi di significato. Per tale motivo bisogna definire un determinato ambito facendo riferimento a una forma di criminalità organizzata particolare, caratterizzata dalla capacità di radicarsi in un territorio, di esercitare forme di controllo sulla società circostante, di disporre di ingenti risorse economiche e di godere di un certo grado di consenso sociale. Il fenomeno mafioso è molto complesso, radicato nella nostra formazione culturale e soprattutto nel territorio in cui opera. Le memorie legate alle azioni mafiose fanno parte di quelle memorie difficili con cui una comunità deve confrontarsi, traumi che hanno modificato in maniera radicale l'identità di un luogo e di una comunità, e ancora oggi ne impediscono la risoluzione dalla coscienza collettiva. Laddove le mafie sono intese come fenomeno culturale, come reti sociali e relazionali, uno dei modi per combatterle è studiare le forme di costruzione degli immaginari mafiosi, decostruendo le loro mitologie fondanti, attivando nuove reti sociali in grado di costruire alternative possibili.

Da questi presupposti, nel 2016 ho avviato un progetto insieme alla storica dell'arte Giulia Crisci e l'antropologa culturale Giulia Grechi, dal titolo *Ulissi, Ricerche e pratiche artistiche sugli immaginari mafiosi nelle culture contemporanee*. *Ulissi* è un progetto che indaga le

---

<sup>318</sup> Si veda G. C. Marino, *Storia della mafia*, Newton & Compton, Roma 2007.

<sup>319</sup> Z. Bauman, *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano 2002, p. 124.

<sup>320</sup> Si veda G. Fiandaca, *La mafia*, in Occhiogrosso F. (a cura di) *Ragazzi della mafia*, Franco Angeli, Milano 1993.



forme di costruzione degli immaginari mafiosi, il loro ruolo e la loro presenza nelle culture contemporanee. Le pratiche artistiche contemporanee, che tenendo insieme il piano del reale e quello del simbolico agiscono risignificando, possono contribuire alla creazione di nuovi immaginari, partecipare alla risignificazione di luoghi, memorie e identità. La scelta di assumere questo titolo è da rintracciare in diverse motivazioni: *Ulissi* è la prima voce del verbo volere al condizionale, in una delle forme del dialetto siciliano. Sta per volontà di comprendere e di agire. Sta per l'urgenza di avere coscienza e aspirazioni, cioè la possibilità di immaginare il futuro e la necessità di costruirlo. *Ulissi* fa riferimento anche a una forma plurale di eroismo, mossa dall'esigenza di pensare alle azioni di contrasto alle mafie e alle culture mafiose come frutto di una forza collettiva, piuttosto che atti di coraggio dei singoli. Uno dei principali obiettivi di *Ulissi* è quello di produrre un'analisi critica profonda degli immaginari mafiosi in relazione alla percezione dell'identità italiana, dentro e fuori dai confini nazionali, di progettare specifiche modalità per la loro decostruzione, attivando e sostenendo azioni e processi culturali sul territorio, pratiche artistiche ed esperienze creative. Per fare ciò, all'interno del progetto Ulissi, si è cercato di avviare una modalità di ricerca strettamente legata a una sperimentazione attraverso le pratiche artistiche partecipative, per generare esperienze prodotte da una processualità condivisa, aperta e interdisciplinare.

Questo lavoro sulla memoria, su un passato (e un presente) difficili, non è tanto teso a costruire un ulteriore regime di ricordo o commemorazione. Non è un lavoro legato al passato, ma al futuro. Alla possibilità cioè di *immaginare* che le cose possano andare diversamente. Immaginare che questo possa accadere è il primo passo per costruire delle diverse *aspirazioni*, passare cioè a un piano maggiormente concreto e progettuale: all'innescare di un cambiamento *culturale*. Si tratta di un lavoro che richiede tempo e soprattutto quella che Arjun Appadurai chiama una "politica della pazienza".<sup>321</sup> La capacità di aspirare, come scrive Appadurai, è una capacità culturale, che può sostenere una persona nell'affrontare situazioni difficili, legate all'esclusione economica, alla povertà, ma anche alla criminalità o alla pervasività di una cultura mafiosa in molti ambiti della vita quotidiana. Si tratta di una meta-capacità non solo individuale: può diventare un punto di forza collettivo, in grado di accelerare la costruzione di altre capacità, prima fra tutte quella di progettare delle alternative per il futuro.

---

<sup>321</sup> Si veda A. Appadurai, *Le aspirazioni nutrono la democrazia*, Et al., Milano 2011.

### III.II.II Campi di ricerca e pratiche artistiche nei beni confiscati alla mafia

Nei due anni di lavoro del progetto *Ulissi*, si è cercato di sperimentare e attivare processi artistico-culturali sui beni confiscati alle mafie, collaborando con le cooperative sociali e le associazioni che a oggi li gestiscono, agevolando la mediazione tra questi beni, il territorio d'appartenenza e le relative comunità, affinché vengano sentiti e vissuti come beni comuni. Il riutilizzo sociale dei beni confiscati è già di per sé atto creativo. Parte dall'esistente, per trovare nuova forma, e richiede per essere compiuto a pieno, non solo un "passaggio di proprietà", quanto uno spostamento di senso. Ciò che deve di fatto avvenire, come gesto politico verso la riappropriazione comune, è una risignificazione legata a nuovi e possibili immaginari. Quando questo non avviene l'atto fortissimo della confisca è compiuto solo in parte, limitandosi a ledere la proprietà del mafioso, non si apre alla costruzione di un bene comune. In questo stato di transizione, *In between*<sup>322</sup> di significato l'arte può giocare un ruolo fondamentale. Ogni processo artistico lavora del resto risignificando, tenendo insieme, senza soluzione di continuità, il piano del reale con quello simbolico. In questo *In between* possiamo auspicare l'innescare di una produzione culturale che richiede ricerca e interroga il nuovo senso sociale di uno spazio, che può diventare nuovo luogo. La ricerca, che non stabilisce separazioni e gerarchie tra teoria e lavoro sul campo, è risorsa che assicura consapevolezza e conoscenza, in un'ottica di inscindibilità tra potere e sapere. In questo senso appare importante introdurre le pratiche artistiche nella lotta antimafiosa, vedendo possibilità molteplici in questo innesto. Parliamo di una ricerca artistica contemporanea sganciata dal volere documentativo che si orienta piuttosto a processi di facilitazione per la rielaborazione di una memoria difficile, verso nuove interpretazioni che spostano la narrazione, lasciando emergere la dimenticanza.<sup>323</sup> Continuamente oscillanti tra visibile e invisibile, tra detto e indicibile, ci si assume la responsabilità di parteggiare, interpretando e continuamente rimettendo in discussione. Solo così è possibile spostarsi dal corredo iconografico della notizia o dall'illustrazione del pensiero altrui, verso arti in grado di stimolare capacità culturali. Capacità di aspirare e di reimmaginare società e futuro come fatti culturali,<sup>324</sup> partendo dal sovvertimento della visione che regge e rinnova la possibilità d'esistenza del fenomeno mafioso, non solo nella sua declinazione indigente e

<sup>322</sup> Si veda R. Rosaldo, *Cultura e verità*, Meltemi, Roma 2001.

<sup>323</sup> G. Crisci, *Assumere una posizione che ci sconcerta. La rappresentazione del corpo nella lotta anti-mafia e di mafia*, in «roots§routes», anno VI, n.23, 2016.

<sup>324</sup> Si veda A. Appadurai, *Il futuro come fatto culturale*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

accondiscendente, quanto piuttosto come sfera di possibilità d'azione. Di fatto la forza più grande delle mafie sta fuori dalle mafie, in uno spazio sospeso tra la potenza, il simbolico e il reale.<sup>325</sup> Basti pensare al potere dell'intimidazione mafiosa, non ancora azione, ma esercizio simbolico di potere violento. Un piano simbolico sapientemente abitato dalle mafie, nella necessità d'affermarsi ed essere rispettate per l'esercizio effettivo, ma allo stesso tempo mantenere riserbo. L'arte e nella fattispecie i processi collaborativi attivati nel campo dell'educazione vanno verso una capacità sovversiva del potere, della gerarchia intellettuale, permettendo la circolazione di conoscenza e coscienza orizzontale, verso un *empowerment* umano, prima di qualsiasi nozione e norma. Oltrepassata la dicotomia legalità/illegalità, ordine/caos, dove è lo stato di *non order* che diventa interessante e promiscuo, contro qualsiasi tentativo dell'ordine di normalizzare, non cercando il potere, quando lo si incontra piuttosto lo si decentra. L'arte così intesa e praticata, diventa uno strumento efficace di mediazione tra comunità e territori.

Il progetto *Ulissi* ha previsto la realizzazione di due diversi campi di ricerca e pratiche artistiche, svolti nell'estate 2016 e 2017, presso il bene confiscato alla mafia<sup>326</sup> *Fiori di Campo* a Cinisi (PA). Il bene, che comprende un'area in cui sorgono quattro villette bifamiliari, è stato sequestrato all'imprenditore edile Vincenzo Piazza, "colletto bianco" della mafia arrestato a Palermo nei primi anni novanta, e dal 2012 è gestito dalla cooperativa sociale Liberamente Onlus che ha investito impegno, energia e capitale sociale per restituire il bene confiscato alla collettività. Dallo stato di abbandono, il bene è stato riportato in vita nell'arco di tre anni: sono stati realizzati interventi strutturali (impianti idrici e fognari), ma molti lavori di ripristino sono stati attuati grazie all'aiuto di migliaia di persone che hanno partecipato ai campi estivi di volontariato proposti dalla cooperativa. Un modo collettivo per trasformare questi luoghi in una struttura ricettiva. Nel momento in cui i lavori di ripristino del bene sono terminati, nel settembre 2015, la cooperativa inizia a riflettere sul come possa essere utile l'aiuto e il lavoro dei volontari, ospitati nella struttura ricettiva, per il territorio e la comunità. Da un lato continuano i lavori di manutenzione del bene e si avviano interventi disseminati nel territorio al fine di garantire la pulizia di strade, spiagge e spazi verdi; dall'altro la cooperativa avvia un processo di lavoro e progettazione condivisa

---

<sup>325</sup> N. Dalla Chiesa, *Passaggio a nord, la colonizzazione mafiosa*, EGA – Edizioni Gruppo Abele, Torino 2016.

<sup>326</sup> I beni confiscati alla mafia sono appartamenti, ville, beni aziendali o terreni edificabili che sono stati sottratti e confiscati alle famiglie mafiose. Questi beni hanno un alto valore simbolico, perché rappresentano in modo concreto il potere che il boss può esercitare sul territorio che lo circonda. La legge n. 109 del 7 marzo 1996 sul riutilizzo sociale dei beni confiscati alle mafie, prevede l'assegnazione dei patrimoni e delle ricchezze di provenienza illecita a quei soggetti - Associazioni, Cooperative, Comuni, Province e Regioni - in grado di restituirli alla cittadinanza, tramite servizi, attività di promozione sociale e lavoro.

con il collettivo curatoriale del progetto *Ulissi*. Con *Ulissi* la cooperativa condivide la stessa voglia di rendere i beni confiscati veri e propri centri di sperimentazione culturale e comunitaria, l'idea di poter comunicare con un linguaggio artistico i temi dell'antimafia e della memoria, partendo dal territorio e interfacciandosi con esso. Si configura sotto queste prospettive una relazione con il territorio, durata un anno, che porterà all'avvio del primo campo di residenza artistica dal titolo *Dimenticato a memoria. Pratiche artistiche e memoria collettiva, oltre il monumento*.



Campo *Dimenticato a memoria*, bene confiscato Fiori di Campo, agosto 2016. Progetto *Ulissi*

Il titolo in sé ha un richiamo straniante, tiene insieme oblio e memoria, non come contrapposti e opposti ma come coesistenti. Si riferisce allo sforzo di una dimenticanza sociale, una rimozione di tutte quelle “memorie difficili” che ci portiamo addosso come siciliani, come italiani, ma soprattutto come esseri umani. Si riferisce al fatto che alcune memorie sembrano essere inarchiviabili. Soprattutto se si tratta di un passato traumatico, c'è sempre qualcosa che sfugge «tanto alla memoria che all'oblio»<sup>327</sup>. Già dal titolo sono chiare le intenzioni di un bisogno di ricostruire e tornare a riconoscere le memorie collettive che emergono dalle persone e dalle loro storie. Un voler riflettere e lavorare sulle

<sup>327</sup> G. Agamben, *Quel che resta di Auschwitz. L'archivio e il testimone*, Bollati Boringhieri, Torino 1998. p. 147.

storie di mafie e antimafia che ci hanno riguardato da vicino, che forse tutti avremmo voglia di dimenticare, ma che invece hanno bisogno d'essere smascherate.

I partecipanti al campo *Dimenticato a memoria* hanno lavorato sulle memorie legate alle azioni criminali mafiose e alle lotte antimafiose, sperimentando una modalità di conservazione della memoria collettiva che fosse diversa dalla costruzione del monumento commemorativo, attraverso la pratica artistica dell'anti-monumento. Dopo aver avviato una riflessione sui luoghi della memoria e sulle storie delle persone, il campo si proponeva di sperimentare una nuova modalità artistica di conservazione di tali memorie difficili. Sono stati posti degli interrogativi: *Chi decide cosa è giusto ricordare e cosa delegare all'oblio? Chi costruisce e commissiona i nostri monumenti? Di chi e di cosa racconta il monumento? Può una comunità riconoscersi e sentirsi rappresentata dai suoi monumenti? Può esistere un monumento senza monumentalità?* La riflessione è partita dal chiedersi come funzionano, e come parlano, i monumenti. I monumenti sono importanti, e molto presenti nel nostro spazio pubblico. Non sono solo una forma d'arte, ma una forma culturale, preziosa per la costruzione di una comunità, che può riconoscersi nei valori o nella memoria che essi rappresentano. Tuttavia spesso i monumenti parlano della "Storia", ma dimenticano "le storie". Come scrive Robert Musil «Fra le particolarità che possono vantare i monumenti [...] la più importante è alquanto contraddittoria: la cosa più strana nei monumenti è che non si notano affatto. Nulla al mondo è più invisibile»<sup>328</sup> A volte i monumenti trasformano le memorie in eventi esemplari e le persone in eroi o simboli, per questo a volte rischiano di passare inosservati. Spesso ai monumenti si delega la responsabilità del ricordo di una memoria difficile, ma a volte il passato non passa, e la responsabilità del ricordo di certi eventi non può essere delegata a un freddo e immobile monumento di marmo, né a una cerimonia di commemorazione. Il campo di residenza artistica *Dimenticato a memoria* ha cercato di sperimentare pratiche alternative di narrazione di una memoria collettiva, diverse dal monumento tradizionale. Non si è trattato di negare l'importanza del monumento, ma di mettere in discussione il monumento nella sua forma classica, che chiama le persone alla contemplazione ma non all'azione.

La strategia artistica adottata è stata quella dell'*Anti-monumento*, che si occupa di decostruire o invertire le forme estetiche e le narrazioni messe in scena dal monumento tradizionale. Nella sua analisi del contro-monumento James E. Young articola il suo discorso proprio a partire dal riconoscimento del ruolo civico e storico del monumento

---

<sup>328</sup> R. Musil, *Pagine postume pubblicate in vita*, Einaudi, Torino 1957. p. 52.

come “mnemonie maker”<sup>329</sup> come segno tangibile che organizza l’accesso di un individuo e di una comunità al ricordo di un passato rielaborato e trasformato in Storia. Ma il monumento tradizionale da un lato sostiene la memorializzazione tesa alla costruzione di una memoria collettiva, dall’altro lato rimuove tutto ciò che vi è di intrattabile e traumatico negli eventi del passato. Come afferma l’antropologa Giulia Grechi «la memoria articolata dal monumento, come in ogni dispositivo archivio, ha a che fare tanto con la costruzione del ricordo, quanto con la sua rimozione, con un processo di costruzione della dimenticanza, una sorta di amnesia attiva di quelle parti del passato che per qualche ragione costituirebbero una frattura nella visione unitaria e positiva, nella narrazione dominante della Storia.»<sup>330</sup> La pratica dell’anti-monumento spesso lavora a partire dal riconoscimento della potente retorica del monumento tradizionale, sul loro livello funzionale utile all’elaborazione di miti e narrazioni che legittimino l’identità di una comunità. L’*Anti-monumento* esprime il tentativo di sovvertire il potere estetico e politico della retorica monumentale nello spazio pubblico.

Durante il campo i partecipanti hanno utilizzato la pratica situazionista della “deriva”, un camminare come pratica estetica, perdendosi, scoprendo il paesaggio, incontrando persone e ascoltando le loro storie. Hanno chiesto agli abitanti di Cinisi che incontravano per strada cosa pensassero dei loro monumenti, e poi chiesto loro quale monumento avrebbero voluto per il loro paese. Dopo questa ricerca, questo dialogo avviato con le persone e la comunità, i partecipanti hanno immaginato e dato una forma a nove *Anti-monumenti* per Cinisi, nel tentativo di ripensare il monumento, la sua logica e il suo funzionamento sia come oggetto nello spazio pubblico, sia nella sua relazione con le persone. Il tentativo di relazionarsi alle memorie difficili di lotta e di mafie si è unito in questo modo alla realizzazione di nove *Anti-monumenti* che possano ricordare diversamente, cercando di nuove narrazioni possibili, non istituzionali ma comunitarie.

L’ultimo giorno il campo di residenza artistica *Dimenticato a memoria* ha previsto la presentazione dei nove *Anti-monumenti*, ideati dai campisti, attraverso delle azioni performative in piazza a Cinisi. La performance artistica è stata la modalità in cui si è tentato di riappropriarsi dei processi narrativi di costruzione storica, politica e visuale della memoria, e di violare sul piano estetico/etico i luoghi deputati alla conservazione della memoria pubblica e alla sua “mostrazione”. La performance di questi *Anti-monumenti* per

---

<sup>329</sup> J. E. Young, *The counter-monument: memory against itself in German today*, in «Critical Inquiry» n°18, pp. 267 – 296.

<sup>330</sup> G. Grechi, *Counter-monument and Anti-monument: “the absolute impatience of a desire of memory”* in Bassanelli M., Postiglione G., *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, Lettera Ventidue Edizioni, Siracusa 2013, p. 322.

Cinisi prende il via con un corteo carnevalesco, che dal corso principale portava alla piazza, con dei fischietti manomessi, che a stento emettevano dei suoni, per iniziare con il *Monumento al Carnevale Silenzioso*, simbolo di una manifestazione importante per il paese e molto sentita dai suoi abitanti, che da alcuni anni non viene più organizzata con lo stesso splendore. Le richieste dei Cinisensi per i loro monumenti vertevano principalmente su alcuni personaggi ed elementi caratteristici del territorio. Il monumento dedicato a Peppino Impastato è diventato quello *Ai caduti nella lotta all'afa*, legato a un racconto che Pino Manzella ha fatto durante il campo, sulla costruzione del monumento in tufo che si trova tuttora nella piazza di Cinisi, ma che non presenta la targa, e che ai tempi della sua installazione è stata manomessa cancellando alcune lettere, in modo da trasformare in *afa* la parola *mafia*. In questo *Anti-monumento* i performer hanno lavorato sulla cancellazione di alcune poesie di Peppino, sulla sovversione del significato di un testo. Nel *Monumento a Giovanni Meli* sono intervenuti cambiando il testo di una delle sue poesie più note, *apuzza Nica*, in *'a puzza nica*, e in un tiro alla fune hanno giocato sul contrasto tra bellezza del paesaggio ed emergenza rifiuti, mentre il *Monumento di Bovina Eccellenza alla Vacca Cinisara* consisteva in un'ironica intervista alla mucca stessa, simbolo del territorio. Hanno utilizzato dei proverbi siciliani, riletti con ironia, per il *Monumento alla Cucchiarella, che educa al palato e alla vita*, realizzato una caccia al tesoro per il *Monumento alle Battaglie perse*, dedicato a coloro che non smettono di cercarle e di lottare. Una performance di danza ha raccontato del *Viandante che resta*, che rappresentava il monumento alla famiglia e ai legami che inevitabilmente si stringono con il luogo di appartenenza. Nell'elaborazione di tali *Anti-monumenti* i partecipanti hanno anche scelto di confrontarsi con alcuni aspetti negativi che sono emersi durante le diverse conversazioni con i cinisensi, con chi vede Cinisi o la Sicilia stessa come un luogo che non offre opportunità. Così, attraverso una traccia sonora, è stato presentato il *Monumento al Niente*, che alterna frasi di sconforto a suoni e voci sulla bellezza di questa terra, evocando i sentimenti conflittuali che tante persone sentono per la Sicilia. Infine alla richiesta di dedica a Tano Badalamenti si è deciso di non censurare, ma di provare a ribaltare il senso, del resto pur partendo dai desideri delle persone, i partecipanti al campo si sono assunti la "responsabilità artistica" di reinterpretarli. L'ultima delle performance dal titolo Bada-Lamenti, volutamente non indicato come un vero monumento, è partita dalla ricerca sull'etimologia di questo cognome, legata alle antiche figure incaricate di piangere ai funerali. Diventando una riflessione poetica sul lamento, sul dolore, su chi si prende cura di queste grida, chi le vuole controllare e mettere a tacere.





Antimonumento "ai caduti nella lotta all'afa". Campo *Dimenticato a memoria*, agosto 2016. Progetto *Ulissi*



Le tracce delle performance presentate in piazza a Cinisi hanno dato vita a delle “postazioni” per nuovi *Anti-monumenti* a Fiori di Campo. Camminando negli spazi del bene confiscato si incontrano piedistalli di riciclo, con delle targhe, le stesse targhe parte delle azioni performative realizzate per i nove anti-monumenti, che riprendendo il classico formato della targa commemorativa, riportano però frasi ironiche o dissacratorie. In questo parco di anti-monumenti è possibile giocare, dare corpo, con il nostro corpo, alle nostre memorie, metterci nei panni dei nostri monumenti. Come afferma Benjamin «La storia è oggetto di una costruzione il cui luogo non è costituito dal tempo omogeneo e vuoto, ma da quello riempito dell'adesso.»<sup>331</sup> Quello di cui abbiamo bisogno non è la fredda e distaccata Storia di marmo o di bronzo, quanto piuttosto di tornare a sentire vive sulla pelle le nostre storie. Noi tutti siamo i monumenti.

Nell'estate 2017 l'esperienza del campo di ricerca e pratica artistica nel bene confiscato “fiori di Campo” è stata riproposta nella realizzazione di *Sconzajuocu*. Al centro del secondo campo vi è stato il gioco, inteso come metodo, pratica e tema aperto, attraversabile trasversalmente per incontrare questioni sociali e culturali. Nel legame con le pratiche artistiche contemporanee il gioco è visto come dispositivo di scoperta e ripensamento dello spazio pubblico, come strumento relazionale e comunitario che disvela e lascia emergere le dinamiche di potere. È giocando che sin da bambini si sperimentano i ruoli, le norme, le regole e il loro sovvertimento attraverso la negoziazione con l'altro. Lo Sconzajuocu è colui che sovverte le regole. Come afferma Huizinga:

Il giocatore che s'opponesse alle regole o vi si sottrae, è n guastafeste. L'idea della lealtà è inerente al gioco. il guastafeste è tutt'altra cosa che non il baro. Quest'ultimo finge di giocare con il gioco. i partecipanti al gioco gli perdonano la sua colpa più facilmente che al guastafeste, perché quest'ultimo infrange il loro mondo stesso. Sottraendosi al gioco questi svela la relatività e la fragilità di quel mondo-del gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione, l'*inclusio* (che corrisponde in realtà a *l'essere nel gioco*), espressione preta di significato. Perciò egli dev'essere annientato; giacché minaccia l'esistenza della comunità “giocante”. [...] a meno che, e ciò accade sovente, questi ultimi non creino a loro volta immediatamente una nuova comunità con una propria regola nuova. Proprio l'outlaw (il fuori legge), il rivoluzionario, il carbonaro, l'eretico hanno una fortissima tendenza a formare gruppo, e quasi sempre hanno contemporaneamente un carattere profondamente ludico.<sup>332</sup>

Durante il campo *Sconzajuocu*, la maggior parte delle attività sono state pensate e proposte in forma di gioco, per esplorarne la componente educativa non gerarchica e

<sup>331</sup> W. Benjamin, *Sul Concetto di Storia*, Einaudi, Torino 1997, p. 46

<sup>332</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, op. cit., p. 15-16.

circolare e i momenti laboratoriali sono stati integrati ad approfondimenti con esperti sulle ricadute sociali del gioco e sulle implicazioni reali e simboliche con le mafie, tra le quali il gioco d'azzardo.

I partecipanti al campo, dopo una prima fase di ricerca e relazione col territorio, hanno progettato e realizzato un gioco dal titolo *Cu conza Sconza/ Chi fa disfà!*.



Gioco “Cu conza sconza”, campo *Sconzajuocu*, luglio 2017. Progetto *Ulissi*.

Il gioco mira alla costruzione e decostruzione collettiva di una struttura di mattoncini, in cui ogni passaggio è atto ad esperire le decisioni all'interno del gruppo. L'intero gioco prende avvio dall'idea di ostacolo, chiedendo ai partecipanti di riflettere su cosa sia da ostacolo nelle loro vite, per le loro città, per le società nelle quali vivono.

Le persone che hanno partecipato al campo hanno condiviso momenti di vita comune all'interno del bene confiscato e preso parte a un laboratorio, modalità di lavoro focalizzato guidata da due artisti visivi, che ha reso possibile l'elaborazione collettiva di un progetto artistico. Entrambi i campi, nella loro forma di residenza artistica, hanno permesso una pratica di progettazione condivisa, un laboratorio di lavoro focalizzato durante il quale è stato possibile condividere esperienze e racconti, confrontarsi sulla complessità del materiale raccolto durante le ricerche sul campo, ed elaborare collettivamente un intervento

artistico. Si è dato spazio a quell'autorialità collettiva, tema di centrale importanza nelle pratiche partecipative, che vede l'inclusione diretta nel processo creativo. I partecipanti avevano varie provenienze. Molti di loro erano studenti universitari, in particolare studenti di Accademie di Belle Arti, di Architettura e Design che volevano sperimentare un modo diverso di fare formazione e di fare arte. Molti di loro venivano da Napoli, qualcuno dalla Sicilia, da Roma, Milano e altre città. Qualcuno aveva già fatto esperienze nell'ambito dell'antimafia ma non artistiche, mentre la maggior parte di loro si avvicinava per la prima volta all'antimafia. Durante il campo sono state previste delle attività formative e sono state invitate a intervenire persone e associazioni attive nel territorio nei movimenti antimafia come Umberto di Maggio di *Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie*, Amico Dolci che ha raccontato le esperienze di Danilo Dolci in Sicilia o Giovanni Paparcuri che cura il "bunkerino" del tribunale di Palermo dove lavorava insieme a Falcone e Borsellino, adesso diventato museo. Il lavoro del campo è stato dunque portato avanti in stretta relazione con il territorio, in particolar modo con Cinisi: è stata prevista una visita a "Casa Memoria Felicia e Peppino Impastato" e il bene confiscato "ex-casa Badalamenti", un incontro con Pino Manzella, Giacomo Randazzo e Maria Concetta Biundo, amici di Peppino Impastato e attivisti del Circolo Musica e Cultura, e con Antonio Zangara, familiare di vittima innocente di mafia e cittadino attivo.

La processualità condivisa con le persone che hanno partecipato al campo, con quelle intervenute nella formazione, con la cooperativa che gestisce il bene confiscato, e con i cittadini di Cinisi, ha spostato in maniera radicale il significato di alcune pratiche legate alla didattica, sia in ambito "accademico", sia nell'ambito più generale della "formazione". Lavorare in modo collaborativo e informale può essere un modo efficace di elaborare un sapere contestuale e condiviso, intorno a un argomento scivoloso e complesso. Non si tratta cioè di ricevere dei contenuti elaborati altrove, ma di far emergere le asperità, le idiosincrasie (in gergo medico, l'eccessiva "sensibilità" a una sostanza) della memoria e del racconto di storie dolorose. Le memorie difficili portano con loro un carico di emozioni irrisolte che è necessario far emergere affinché sia possibile il piano del racconto e della rielaborazione (artistica). Perciò abbiamo provato a costruire uno spazio dialogico e riflessivo, assolutamente distante da qualunque modello educativo autoritario e/o disciplinante, all'interno del quale le persone coinvolte in tutte le fasi dell'esperienza si potessero sempre sentire autorizzate a parlare. Questo procedimento, fortemente legato all'antropologia contemporanea intesa come critica culturale, è teso anche alla defamiliarizzazione di un metodo educativo e di costruzione/rappresentazione del Sapere, per

sperimentare modalità diverse, radicalmente riflessive e partecipative, di elaborazione e ri-elaborazione dei saperi microscopici e delle storie intime, personali, del modo in cui sono legate alla Storia. L'aspetto polifonico, dei nove anti-monumenti e dei giochi prodotti in entrambi i campi, nel quale sono confluite le voci, le storie, le provocazioni, le paure, le fantasie delle persone che abbiamo incontrato nell'intero percorso, è l'aspetto cruciale, il momento di "verifica" rispetto alle aspettative metodologiche che ci eravamo poste nella progettazione di questa esperienza, come un lavoro di vera e propria ricerca sul campo tra antropologia e arte partecipativa.

L'esperienza sperimentale del progetto *Ulissi* è stata una conferma che ci sono molti modi per intraprendere un percorso di impegno civile di lotta alle mafie. Uno di questi passa per la cultura, per la ricerca e la sperimentazione di nuovi linguaggi, necessari e urgenti.

Con il progetto *Ulissi* si conclude un progetto di ricerca e pratiche, attuato in questi tre anni di dottorato, ma allo stesso tempo si apre a una nuova prospettiva, fatta di produzioni artistico-culturali, esperienze e teorie ancora tutte da scrivere.

## Bibliografia

- AA.VV., *Internazionale Situazionista (1958-1969)*, Nautilus, Torino 1994.
- Agamben, G., *Quel che resta di Auschwitz. L'archivio e il testimone*, Bollati Boringhieri, Torino 1998.
- Appadurai, A., *Il futuro come fatto culturale*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Appadurai, A., *Le aspirazioni nutrono la democrazia*, Et al., Milano 2011.
- Arns, I., Sasse, S., *Subversive Affirmation. On Mimesis as Strategy of Resistance*, in «*Irwin East Art Map*», London/Ljubljana 2005.
- Baravalle, M., *Curare e governare. Bourriaud e Obrist: la svolta relazionale della curatela*, «Opera Viva Magazine», (19 dicembre 2016).
- Bassi, S., *Sì, doman: il futuro di Venezia tra incanto e disincanto*, in «California Italian Studies», vol. 2, 2011.
- Bateson, G., *Questo è un gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.
- Bauman, Z., *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano 2002.
- Birozzi, C., Pugliese, M., (a cura di) *L'arte pubblica nello spazio urbano. Committenti, artisti, fruitori*, Bruno Mondadori, Milano 2007.
- Bishop, C., *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship* (2012), trad. it. *Inferni Artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Milano 2015.
- Bishop, C., *The Social Turn: Collaboration and its Discontents*, in «Artforum», Vol. 44, Issue 6, 2006.
- Bishop, C., (a cura di), *Participaton*, Whitechapel Gallery & the MIT Press, London-Cambridge, 2006.
- Bishop, C., *Antagonism and Relational Aesthetics*, in «October», n. 110, Fall 2004.
- Bommarito, P., (a cura di) *Play is an inherently and deliberately ambiguous concept. Intervista ai partecipanti del modulo residenziale "Ludocity" di UNIDEE*, in «roots-routes research on visual culture», anno VII, n° 25, luglio 2017.
- Bourdieu P., Haacke H., *Free Exchange*, Polity Press, Cambridge 1995.
- Bourriaud, N., *Radicant. Pour une esthétique de la globalisation* (2009), trad. it. *Il radicante, per un'estetica della globalizzazione*, Edizioni Postmedia Books, Milano 2014.

- Bourriaud, N., *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain* (2003), trad. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Edizioni Postmedia Books, Milano 2004.
- Bourriaud, N., *Esthétique Relationnelle* (1998), trad. it. *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010.
- Bourriaud, N., *Le manque*, in *Traffic*, catalogo mostra, ed. CAPC Musée d'Art Contemporain, Bordeaux 1996.
- Buchloh, B., *Hans Haacke: The Entwinement of Myth and Enlightenment*, in Haacke H., *Obra Social*, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona 1995,
- Buchloh, B., *Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art*, in «Artforum», Settembre 1982.
- Burnham, J., *Notes on Art and Information Processing*, in Burnham J., (a cura di), *Software, Information Technology: It's New Meaning for Art*, catalogo della mostra, Jewish Museum, New York 1970.
- Caillois, R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2016.
- Careri, F., *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006.
- Castells, M., *The Rise of The Network Society: The Information Age: Economy, Society and Culture*. Wiley-Blackwell, 2000.
- Cresswell, T., *Towards a politics of mobility*, in «Environment and Planning D: Society and Space», vol. 28, February 2010.
- Crisci, G., *Assumere una posizione che ci sconcerta. La rappresentazione del corpo nella lotta anti-mafia e di mafia*, in «roots&routes», anno VI, n.23, 2016.
- Dalla Chiesa, N., *Passaggio a nord, la colonizzazione mafiosa*, EGA – Edizioni Gruppo Abele, Torino 2016.
- De Kerckhove, D., *Prefazione* in T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2006.
- De Souza e Silva, A., *From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, in «Space and Culture», Vol. 9, n. 3, August 2006.
- Debord, G., *La società dello spettacolo* (1967), Baldini Castoldi Dalai editore, Milano 2008.
- Debord, G., *Tesi sulla rivoluzione culturale*, in «Internazionale Situazionista» n.1, giugno 1958.
- Detheridge, A., *Sculptori della Speranza, L'arte nel contesto della globalizzazione*, Einaudi, Torino 2012.

- Deutsche, R., *Evictions. Art and spatial politics*, MIT Press, Cambridge 1996.
- Dewey, J., *Art as Experience* (1934), trad. it. *Arte come esperienza*, Aesthetica Edizioni, Palermo, 2007.
- Dewey, J., *Democrazia e educazione*, Sansoni, Milano 2004.
- Dewey, J., *Come pensiamo*, La Nuova Italia, Scandicci 1961.
- Downey, A., *Towards a Politics of (Relational) Aesthetics*, in «Third Text», vol. 21, Issue 3, May, 2007.
- Duarte, F., *Rerouting borders: politics of mobility and the Transborder Immigrant Tool*, in A. de Souza e Silva, M. Sheller (edited by), *Mobility and Locative Media. Mobile communication in hybrid spaces*, Routledge, New York, 2015.
- Eco, U., *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (1962), Tascabili Bompiani, Milano 2006.
- Eco, U., “*Homo Ludens*” oggi in Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.
- Esposito, R., *Communitas. Origine e destino della comunità*, Einaudi, Torino 2006.
- Felshin, N., *But is it Art? The Spirit of Art as Activism*, Bay Press, Seattle 1995.
- Fiandaca, G., *La mafia*, in Occhiogrosso F. (a cura di) *Ragazzi della mafia*, Franco Angeli, Milano 1993.
- Fink, E., *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008
- Foster, H., *Arty Party*, in «London Review of Books», vol. 25, n. 23, (4 dicembre 2003).
- Foster, H., *L'artista come etnografo*, in *Il ritorno del reale*, Postmedia Books, Milano 2006.
- Foucault, M., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*. Biblioteca Universale Rizzoli, Roma 2009.
- Foucault, M., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2001.
- Foucault, M., *Foucault (1984)*, in *Archivio Foucault 3*, Feltrinelli, Milano 2005.
- Fraser, A., *From the Critique of Institutions to an Institution of Critique*, in «Artforum», Settembre 2005.
- Gablik, S., *Connective Aesthetics: Art After Individualism*, in S. Lacy, *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Bay Press, Seattle, 1995.
- Gennari Santori, F., Pietromarchi, B., (a cura di), *Osservatorio Nomade. Immaginare Corviale. Pratiche ed estetiche per la città contemporanea*. Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Gravano, V., *Paesaggi attivi. Saggio contro la contemplazione*, Costa&Nolan, Milano 2008.

G. Grechi, *Counter-monument and Anti-monument: "the absolute impatience of a desire of memory"* in Bassanelli M., Postiglione G., *Re-enacting the past. Museography for conflict heritage*, Lettera Ventidue Edizioni, Siracusa 2013.

Groys, B., *Art Power*, MIT Press, London 2008.

Guattari, F., *Chaosmose*, Éditions Galilée, Paris 1992.

Guida, C., *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti*, Franco Angeli, Milano 2012.

Hemment, D., *Locative Arts*, in «Leonardo» (The MIT Press), Vol. 39, No. 4, August 2006.

Huizinga, J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.

Ingram, S., *Schlingensief's Container: Translating Europe in the Age of Media Spectacle*, in Reisenleitner M., Ingram S., (a cura di), *Historical Textures of Translation: Traditions, Traumas, Transgressions*, Mille Tre Verlag, Vienna 2012.

Jacob, M. J., *Il "Pubblico" nell'Arte Pubblica*, in R. Pinto, M. Senaldi, (a cura di), *La città degli interventi*, Comune di Milano, Milano, 1997.

Jestrovic, S., *Performing like an asylum seeker: paradoxes of hyper-authenticity*, in «RiDE Research in Drama Education», vol 13, 2008.

Kenney, M., *A street by any other name: Group tackles monikers as art*, Boston Globe, August 6, 2006.

Kester, G., *Conversation pieces: community and communication in modern art*, University of California Press, Berkeley 2004.

Knight, C. K., *Public Art: Theory, Practice and Populism*. Blackwell publishing, 2008.

Kwon, M., *One place after another: Site-specific art and locational identity*, MIT press, 2004.

Lacan, J., *Il seminario. Libro XXIII. Il sinthomo 1975-1976*, Casa Editrice Astrolabio, 2006.

Lacy, S., *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, Bay Press, Seattle, 1995.

Lippolis, M., *Internazionale Sconosciuta. Contributo all'aborto di una familiarità fittizia* (1993), in AA.VV., *Internazionale Situazionista (1958-1969)*, Nautilus, Torino 1994.

Lorenzin, F., *Generatori d'arte. Roberto Fassone e la sua Sibi*, in «Artribune», 9 febbraio 2014.

Manning, J., *A Conversation with iKatun*. Big Red & Shiny, Issue #40. April, 2006.



- Marelli, G., *L'ultima Internazionale. I situazionisti oltre l'arte e la politica*. Bollati Boringhieri, Torino 1999.
- Marino, G. C., *Storia della mafia*, Newton & Compton, Roma 2007.
- Martin, S., *Critique of Relational Aesthetics*, in «Third Text», Vol. 21, Issue 4, July, 2007.
- McShine, K., (a cura di), *Information*, catalogo della mostra, MoMA, New York 1970.
- Musil, R., *Pagine postume pubblicate in vita*, Einaudi, Torino 1957.
- Nietzsche, F., *La gaia scienza*, RL Gruppo Editoriale, Santarcangelo di Romagna 2010.
- Nietzsche, F., *Ecce Homo*, in *Opere complete*, Adelphi, Milano 1964, vol. VI, III.
- Obirst, H. U., *Interviste*, vol. 1, Charta, Milano 2003.
- Penix-Tadsen, P., *Cultural Code: Video Games and Latin America*, The MIT Press, Cambridge 2016.
- Perniola, M., *Come leggere Art as experience nel quadro dell'orizzonte estetico attuale?* in L. Russo (a cura di) *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Aesthetica, Palermo 2007.
- Perniola, M., *I Situazionisti*, Castelveccchi, Roma 1998.
- Pinto, R., *Il dibattito sull'arte degli anni Novanta*, in N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010.
- Pinto, R., Senaldi, M., (a cura di), *La città degli interventi*, Comune di Milano, Milano 1997.
- Pinto, R., (a cura di), *Forme di relazione*, catalogo mostra, Galleria Neon, Brescia 1993.
- Pitrone, M. C., *Sondaggi e interviste. Lo studio dell'opinione pubblica nella ricerca sociale*, Franco Angeli, Roma 2009,
- Rancière, J., *Problems and Transformations in Critical Art*, in *Malaise dans l'esthétique*, Editions Galilée, Paris 2004.
- Rumney, R., Woods, A., *The Map Is Not the Territory*, Manchester University Press, Manchester 2000.
- Rosaldo, R., *Cultura e verità*, Meltemi, Roma 2001.
- Schmidt, T., *Christoph Schlingensiefel and the Bad Spectacle*, in «Performance Research», vol. 16, 2011.
- Senaldi, M., *Art as Experience e l'arte contemporanea*, in L. Russo (a cura di) *Esperienza estetica a partire da John Dewey*, Aesthetica, Palermo 2007.

- Siegel, J., *An Interview with Hans Haacke*, in «Arts Magazine», Maggio 1971.
- Spector, N., *Felix Gonzalez-Torres*, The Solomon Guggenheim Foundation, New York 2007.
- Solnit, R., *Storia del camminare*, Mondadori, Milano 2005.
- Somani, A., *Il luogo dello spettatore: forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005.
- Stalker, *Stalker attraverso i territori attuali/à travers les territoires actuels*, Jean Michel Place, Parigi 2000.
- Sutton-Smith, B., *The spirit of play*, in Fein G., Rivkin M., (a cura di), *The young child at play*, NAE, Washington 1986.
- Szeemann, H., (a cura di), *Documenta 5: Befragung der Realität: Bildwelten heute*, catalogo mostra, Bertelsmann, Kassel 1972.
- Taccone, S., *Hans Haacke: il contesto politico come materiale*, Plectica, Salerno 2010.
- Taylor, C., *Place and Politics in Latin American Digital Culture: Location and Latin American Net Art*, Routledge, London 2014.
- Taylor, P., *The Art of Politics, Interview with Hans Haacke*, in «Flash Art», n. 261 Luglio-Settembre 2008.
- Tuters M., Varnelis K., *Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things*, in «Leonardo» (The MIT Press), Vol. 39, No. 4, August 2006.
- Virno, P., *Grammatica della moltitudine. Per un'analisi delle forme di vita contemporanea*, Derive Approdi, Roma 2014.
- Young, J. E., *The counter-monument: memory against itself in German today*, in «Critical Inquiry» n°18.
- Ward, F., *The Haunted Museum: Institutional Critique and Publicity*, in «October», Vol. 73, MIT Press, Summer 1995.
- Weiss, K., *Recycling the Image of the Public Sphere in Art*, in «Thresholds Journal» vol. 23, 2002.
- Wilken, R., *A Community of Strangers? Mobile Media, Art, Tactility and Urban Encounters with the Other*, in «Mobilities» n. 4, 2010.
- Wood, D., *Rethinking the Power of Maps*. Guilford Press, 2010.
- Zeffiro, A., *Locative Praxis: Transborder Poetics and Activist Potential of Experimental Locative Media*, in Wilken R., Goggin G., (edited by) *Locative Media*, Routledge, New York, 2015

## Sitografia

[www.alfredojaar.net/milano\\_questions.questions](http://www.alfredojaar.net/milano_questions.questions)

[artinreti.wordpress.com](http://artinreti.wordpress.com)

[www.artribune.com](http://www.artribune.com)

[d-estructura.tumblr.com/proyecto](http://d-estructura.tumblr.com/proyecto)

[www.exibart.com](http://www.exibart.com)

[felixgonzalez-torresfoundation.org](http://felixgonzalez-torresfoundation.org)

[www.ikatun.org/institute/infinatelysmallthings](http://www.ikatun.org/institute/infinatelysmallthings)

[www.ikatun.org/institute/infinatelysmallthings/corporatecommands/index.php](http://www.ikatun.org/institute/infinatelysmallthings/corporatecommands/index.php)

[www.istitutosvizzero.it](http://www.istitutosvizzero.it)

[legrandjeu.net](http://legrandjeu.net)

[www.mambo-bologna.org](http://www.mambo-bologna.org)

[www.osservatorionomade.net](http://www.osservatorionomade.net)

[www.sibisibi.com](http://www.sibisibi.com)

[www.thing.net/~cocofusco/StartPage.html](http://www.thing.net/~cocofusco/StartPage.html)

[www.undo.net](http://www.undo.net)

[www.vivereconlentezza.it](http://www.vivereconlentezza.it)

