

*Raffaele Pavoni*

## **Sabotaggi gestuali.**

### **Pratiche *hacking* museali come appropriazione di spazi pubblici**

Nel 2018, un collettivo artistico chiamato MoMAR ha trasformato, con il suo progetto “Hello, We’re from the Internet”, la sala Jackson Pollock del MoMA in una mostra personale di realtà aumentata (d’ora in avanti, AR). L’evento, tra gli ultimi di una serie di esperimenti simili, è una dimostrazione significativa, in campo sia artistico che politico, di un approccio critico alla dialettica tra ambienti *online* e *offline*. Attraverso il semplice gesto di riprendere le opere “reali” con uno *smartphone*, quindi di operare una mediazione attraverso il corpo dello spettatore, queste pratiche artistiche ambiscono a esplorare l’interdipendenza tra questi due ambienti, per mettere in questione il concetto di autorità.

Il fenomeno si iscrive pienamente, come vedremo, nella cultura visuale contemporanea, caratterizzata da una natura sempre più conflittuale dell’immagine digitale, e della gestualità a essa connessa. In queste pagine si vedrà come tale conflitto passi sempre più spesso attraverso il corpo dello spettatore, chiamato ad agire, o a percorrere spazi museali che diventano, a loro volta, sempre meno gerarchici. I visitatori, attraverso il loro gesto – sia esso quello di navigare attraverso gli spazi o quello, più sovversivo ed estremo, dei casi di studio presi in esame – possono appropriarsi delle opere d’arte, fino ad annullarle, o a trasfigurarle. In questo senso, come si argomenterà, il ruolo dell’artista è essenzialmente quello di un creatore di interfacce, attraverso le quali concedere un certo grado di libertà di fruizione senza, tuttavia, rinunciare completamente alla propria istanza artistica. Se consideriamo il gesto, infatti, nella sua duplice valenza, ossia come atto al contempo subordinato a un fine e autonomo, in quanto tale generatore di senso, possiamo vedere come la ridiscussione dell’autorità passi anche, e principalmente, attraverso il riconoscimento del carattere intimamente liberatorio di qualunque gestualità.

Il tema, pur apparendo inedito, in quanto strettamente connesso all’evoluzione e alla diffusione dei dispositivi di creazione e fruizione di immagini digitali, si lega a stretto giro a un dibattito più ampio sulla funzione del gesto nell’arte. Quest’ultimo, come si vedrà, è da intendersi

non solo come rappresentazione, ma anche e soprattutto come *codice*, che l'arte può reificare in senso strettamente comunicativo o esaltare in senso allegorico, glorificandolo. Prima di passare all'analisi dei singoli casi di studio, allora, elaborerò alcune riflessioni sulla natura del gesto, in un'ottica sia fenomenologico-percettiva che "culturale", in modo da sviluppare l'ambiguità appena descritta. Attraverso un *framework* interdisciplinare, quindi, cercherò di analizzare il fenomeno del cosiddetto *museum hacking*, sia per tracciare linee di continuità con il passato sia, euristicamente, per proporre una metodologia di analisi.

## Il gesto come forma e significante

In un suo recente volume Giorgio Agamben riflette sulla natura del gesto, in chiave sia giuridica che filosofica, cercando di svincolarlo dalla sua finalità pragmatica. Già Walter Benjamin in una lettera a Schoen definiva il gesto come modo di disattivare le opere umane, "indipendentemente dai fini che esso persegue"<sup>1</sup>, e destinarle, come chiosa Agamben, "a un nuovo, possibile uso"<sup>2</sup>. Il gesto, in questo senso, può essere considerato nei termini di una politica dei mezzi *puri*, distinti dai mezzi *effettivi* in quanto i primi indicano qualunque cosa "abbia il suo criterio in sé stessa e debba, come tale, essere preservata", e tuttavia sia "sempre subordinata a una condizione, cioè al rapporto con qualcosa di esterno"<sup>3</sup>. È significativo, nota Agamben, che Benjamin mantenga il termine "mezzo": "un mezzo puro è [...] un mezzo che, pur restando tale, si è emancipato dalla relazione con un fine [...] come se alla kantiana 'finalità senza fine', Benjamin facesse qui puntualmente corrispondere una paradossale 'medialità senza fine'<sup>4</sup>.

Agamben, quindi, mutua dall'etimologo Adolphe Pictet la riflessione sulla radice comune di *crimen* ("crimine", nel senso di "forma che l'azione umana assume quando è imputata e chiamata in causa nell'ordine della responsabilità e del diritto"<sup>5</sup>) e del sanscrito *karman* ("opera" in generale, buona o cattiva, facente parte di una serie di eventi concatenati)<sup>6</sup>, per evidenziare come entrambi i concetti abbiano una sorta di entità comune,

<sup>1</sup> W. Benjamin, "Zur Kritik der Gewalt", in Id., *Gesammelte Schriften*, II, 1, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1991 [1921], p. 196.

<sup>2</sup> G. Agamben, *Karman. Breve trattato sull'azione, la colpa e il gesto*, Bollati Boringhieri, Torino 2017, p. 138.

<sup>3</sup> Ivi, p. 134.

<sup>4</sup> *Ibidem*.

<sup>5</sup> Ivi, p. 46

<sup>6</sup> A. Pictet, *Les Origines Indo-européennes, ou les Aryas Primitifs. Essai de Paléontologie Linguistique* (1859-1863), 3 voll., Sandoz et Fischbacher, Paris, vol. III, 1877, pp. 149-150.

a prescindere dallo scopo per cui sono stati commessi e dal contesto che li ha generati. Scrive l'autore: "la medialità senza fine è in qualche modo attiva, perché in essa il mezzo si mostra come tale nell'atto stesso in cui interrompe e sospende la sua relazione al fine [...] ciascun membro, una volta liberato dalla sua relazione funzionale a un fine – organico o sociale, può per la prima volta esplorare, sondare e mostrare senza mai esaurirle tutte le possibilità di cui è capace"<sup>7</sup>.

Lo stesso termine "gesto", con i suoi derivati, è l'unica derivazione, sempre in un'ottica etimologica, del verbo latino *gerere*, intraducibile (e non riconducibile ai verbi *facere* e *agere*, che hanno un significato e un impiego diversi)<sup>8</sup>. Simile e complementare a tale distinzione è quella di Aristotele, che nell'*Etica Nicomachea* differenzia tra il genere dell'agire (*praxis*) e quello del fare o del produrre (*poiesis*) ("il fine della produzione è altro dalla produzione stessa, mentre il fine dell'azione no: l'agire moralmente bene è un fine in sé stesso"<sup>9</sup>). Quest'ambiguità del gesto, come snodo di una catena di causa-effetto e come azione evidente e bastante a sé stessa, sembra aver dato origine, nel campo degli studi sulle arti figurative e performative, a due tipi di approcci. Il primo, più vicino alla semiotica e ai *cultural studies*, è teso a considerare il gesto come atto subordinato a un fine; per il secondo, più vicino all'analisi estetologica e fenomenologica, il gesto rappresenta invece un mezzo puro, una forma che, in sé, produce un valore, a prescindere dal suo significato finale.

È a quest'ultimo filone, ad esempio, che si ascrive, tra i tanti, André Chastel, sicuramente il più programmatico a riguardo. Lo studioso apre il suo *Il Gesto nell'Arte* con un paragone tra le due versioni di *San Matteo e l'Angelo* di Caravaggio, entrambe del 1602, la prima delle quali fu scartata dai committenti della Cappella Contarelli proprio per una gestualità ritenuta inappropriata. Se dunque, in questo come in pochi altri casi, la gestualità è la chiave di volta per l'analisi comparativa delle due opere, viene da chiedersi quale sia il tipo di gestualità proposto (o i tipi, se ve n'è più d'uno), quindi i termini, di tale comparazione. Nelle parole dello stesso Chastel, siamo "costretti a fare un passo indietro rispetto alla prassi abituale della storia dell'arte. Occorre mettere provvisoriamente fra parentesi l'analisi stilistica a vantaggio dell'esame delle *forme*, trattando queste ultime come luoghi di passaggio specifici dal significante al significato"<sup>10</sup>.

<sup>7</sup> G. Agamben, *Karman*, cit., p. 134.

<sup>8</sup> Marco Terenzio Varrone, *De lingua Latina*, Libro VI, 77.

<sup>9</sup> Aristotele, *Etica Nicomachea*, Libro VI, 1140b.

<sup>10</sup> A. Chastel, *Il gesto nell'arte*, trad. it. di D. Pinelli, GLF editori Laterza, Roma-Bari 2010, p. 8.

La gestualità quindi, secondo questa linea di analisi, si configura come luogo quasi inconsapevole di passaggio, di soglia: questo concetto, che si rivelerà centrale nella nostra analisi, è già stato ampiamente elaborato in altri ambiti di studio. Tra tutti, e con specifico riferimento al gesto che prenderò in esame (la mediazione attraverso un dispositivo) possiamo citare i *sound studies*, che hanno analizzato il ruolo dell'iPod (poi *smartphone*) e dell'autoradio nel conferire nuovi significati al paesaggio circostante, trasfigurandolo<sup>11</sup>; o nei *film studies*, in cui la fruizione delle opere cinematografiche (o post-cinematografiche) attraverso *smartphone* sembra aver dato vita, per usare il lessico deleuziano, a nuove forme "aptiche" di spettatorialità, in cui l'immagine "permette all'occhio di procedere come di toccare"<sup>12</sup>. Le immagini aptiche sono cioè intese sia nel senso di un'interferenza del tatto sulla vista, attraverso le interfacce grafiche del dispositivo<sup>13</sup>, sia, nel senso contrario, di sguardo che si fa tatto, che "tende a muoversi sulla superficie del suo oggetto invece di immergersi in un'illusoria profondità, non tanto per distinguere la forma quanto per riconoscere la *texture*; [ed] è più incline a muoversi che a focalizzare, a sfiorare che a osservare"<sup>14</sup>.

In tutti questi casi, per nominare solo alcuni esempi del dibattito recente, il gesto può essere inteso sia come pratica artistica e spettatoriale diretta a un fine, sia come fine in sé: questo vale anche per un gesto comune, quotidiano, quale l'utilizzo di *smartphone* o *touch device*. Hubert Damisch, per restare nel campo della storia dell'arte, propone un approccio a certi temi che medi tra queste due concezioni, ossia lo studio del dispositivo come "oggetto teoretico", come rivelatore di uno *status* sociale e storico, definito quindi principalmente da fattori culturali e ambientali. "Un'opera d'arte è teoreticamente forte (ossia, propone la sua stessa teoria) se contribuisce in qualche misura al modo in cui guardiamo all'arte – a quel particolare oggetto, ad altri simili, o all'arte in generale"<sup>15</sup>. Nell'ambito dei *film studies*, il dispositivo informatico è stato concepito, nella stessa ottica, sempre meno come medium e sempre più come "pro-

<sup>11</sup> M. Bull, *Sound Moves. iPod Culture and Urban Experience*, Routledge, New York (NY) 2007; T. Wall, N. Webber, *Changing Cultural Coordinates. The Transistor Radio, and Space, Time and Identity*, in S. Gopinath, J. Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford University press, Oxford 2014, pp. 118-131.

<sup>12</sup> G. Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation* (1981), Editions du Seuil, Paris 2002, p. 115, trad. mia.

<sup>13</sup> K. Szita, *Haptic Cinema. Smartphone and the Spectator's Body*, in A. Brodesco, F. Giordano (a cura di), *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies*, Mimesis, Milano-Udine 2017, pp. 113-122.

<sup>14</sup> L.U. Marks, *The Skin of The Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and The Senses*, Duke University Press, Durham/London 2000, p. 162; trad. mia.

<sup>15</sup> H. Damisch, *A Theory of Cloud. Toward a History of Painting*, Stanford UP, Stanford (CA) 2002, p. XIX, trad. mia.

tesi” del soggetto fruitore<sup>16</sup>. Sintomo di questo mutamento in senso protesico del dispositivo filmico è la trasformazione dello schermo in *display*, che corre in parallelo a quella dello spettatore in utente.

Non stupisce, in questo senso, che Francesco Casetti, pur partigiano della nozione per lui sempre valida di cinema, in quell’opera esplicitamente (e onestamente) conservativa che è *La galassia Lumière* (2015), ravvisi proprio nello “schermo-display” una delle cesure più profonde rispetto al nostro modo di intendere l’immagine in movimento: se la sala tradizionale è un luogo in cui recarsi per potersi affacciare a un mondo diverso da quello della vita quotidiana, e dunque in cui si lascia un “qui” per spostarsi verso un “altrove” (visione *eterotopica*), nei nuovi ambienti di visione il cinema porta al contrario “un ‘altrove’ nel nostro qui”<sup>17</sup> (visione *ipertropica*). Sempre Casetti parla a questo proposito di spettatore come *bricoleur*, che si costruisce ciò di cui ha bisogno sfruttando una serie di opportunità o di materiali, combinandoli tra di loro, e trovando una loro adeguata disposizione.

Il concetto di *bricolage* ben si lega a quello dell’inutilità, almeno potenziale, del gesto spettatoriale, a quella medialità senza fine che abbiamo citato in precedenza, e che possiamo ipotizzare essere cifra stilistica non solo di una determinata forma artistica, ma della contemporaneità *in toto*. Sempre Agamben, in un suo volume precedente, scriveva che “il gesto spezza la falsa alternativa tra fini e mezzi, che paralizza la morale, e presenta dei mezzi che, come tali, si sottraggono all’ambito della medialità, senza diventare, per questo, dei fini. [...] Una finalità senza mezzi è altrettanto estraniante di una medialità che ha senso solo rispetto a un fine. [...] Il gesto è l’esibizione di una medialità, il render visibile un mezzo come tale”<sup>18</sup>. È un mezzo puro, appunto, per usare l’espressione con cui Stéphane Mallarmé descriveva i gesti del mimo (*milieu pur*)<sup>19</sup>. Le pratiche di archiviazione e di esibizione delle opere d’arte, come i casi di studio qui presi in esame sembrano evidenziare e mettere in corto circuito, si rivelano in questo senso partecipativi di questa natura “dispositivale” del gesto, che si presenta da una parte come nuova, in quanto determinata da precise coordinate tecnologiche e commerciali, dall’altra – come ogni “nuovo medium” – legata a una concezione quasi ancestrale del gesto come mezzo puro. Cercherò, prima di passare all’analisi dei casi di studio, di approfondire la natura di questo mutamento.

<sup>16</sup> Cfr. A. Amaducci, *L’occhio nella mano*, in M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici Editore, Pisa 2009, pp. 143-55.

<sup>17</sup> F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015, p. 210.

<sup>18</sup> G. Agamben, *Mezzi senza fine. Note sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996, pp. 51-52.

<sup>19</sup> S. Mallarmé, *Mimique*, in Id., *Divagations*, E. Fasquelle, Paris 1897, pp. 186-7, p. 187.

## Il gesto come contenuto e significato

Le riflessioni appena proposte si applicano in maniera particolarmente calzante, come già abbiamo accennato nell'introduzione, alla nuova funzione dei musei contemporanei, in cui il gesto viene investito di una funzione, sia pragmatica, ossia finalizzata a una diversa fruizione dello spazio espositivo, sia autosufficiente, come attrazione in sé, oggetto stesso di interesse, talvolta anche a fini commerciali o divulgativi. Ovviamente, per raggiungere tali fini, la narrazione è, da sempre, il veicolo più efficace<sup>20</sup>. Negli ultimi anni, i musei hanno spesso fatto ricorso a schemi narrativi per comunicare con il loro pubblico, al punto da diventare essi stessi "narrazioni che usano oggetti d'arte come elementi in storie istituzionalizzate promosse presso un'audience"<sup>21</sup>. Lo *storytelling*, in questo senso, si presenta, sottolinea Tiina Roppola, come l'insieme delle scelte prese "per veicolare i contenuti del museo, essendo la sua assenza percepita come sconcertante dai visitatori"<sup>22</sup>. In questo senso, l'intera storia delle esibizioni museali può essere letta come una costante narrativizzazione strategica<sup>23</sup>, aspetto che tuttavia diventa predominante in quella che i *museum studies* chiamano "nuova museologia". La nuova museologia non è necessariamente legata a quella classica ("troppo interessata ai metodi dei musei, e troppo poco ai suoi scopi"<sup>24</sup>); al contrario, presenta spesso una forte impostazione cinematografica o meta-cinematografica<sup>25</sup>, e critica nei confronti dell'eventuale passato coloniale dei singoli paesi<sup>26</sup>. La questione principale, come scrive programmaticamente Amanda Lohrey, è quella di porre fine al "trofismo", inteso come esibizione frammentata di manufatti, per conferire alla narrazione della nostra Storia una "manifesta passione e intuizione"<sup>27</sup>.

<sup>20</sup> H. Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge University Press, Cambridge (MA) 2002.

<sup>21</sup> B. W. Ferguson, *Exhibition Rhetorics: Material Speech and Utter Sense*, in Id., R. Greenberg, e S. Nairne (a cura di), *Thinking about Exhibition*, Routledge, New York (NY) 1996, pp. 175-90, p. 175.

<sup>22</sup> T. Roppola, *Designing for the Museum Visitor Experience*, Routledge, New York (NY) 2012, p. 5, trad. mia.

<sup>23</sup> E. Sitzia, *Narrative Theories and Learning in Contemporary Art Museums. A Theoretical Exploration*, "Stedelijk Studies", 4, 2016, p. 3. URL: [https://stedelijkstudies.com/wp-content/uploads/2016/06/Stedelijk-Studies\\_Narrative-Theories\\_Sitzia.pdf](https://stedelijkstudies.com/wp-content/uploads/2016/06/Stedelijk-Studies_Narrative-Theories_Sitzia.pdf)

<sup>24</sup> P. Vergo, *Introduction*, in Id. (a cura di), *The New Museology*, Reaktion Books, London 1989, pp. 1-5, p. 3, trad. mia.

<sup>25</sup> Cfr. M. Bal, *Exhibition as Film*, in R. Ostow (a cura di), *(Re)Visualizing National History. Museums and National Identities in Europe in the New Millennium*, University of Toronto Press, Toronto 2008, pp. 15-43.

<sup>26</sup> Cfr. J. L. Amselle, *Il museo come nuova forma di narrazione culturale*, in E. Albinati (a cura di), *La cultura ci rende umani. Movimenti, diversità e scambi*, Utet, Milano 2018, pp. 37-46.

<sup>27</sup> A. Lohrey, *The Absent Heart*, "The Monthly", giugno 2010, pp. 46-51. URL: <https://www.themonthly.com.au/issue/2010/june/1276143346/amanda-lohrey/absent-heart>, trad. mia.

Se al concetto di narrazione museale è legato quello di autorità, come si vedrà, le pratiche che verranno analizzate nel prossimo paragrafo sembrano mettere in crisi la legittimità stessa dell'istituzione museale, attraverso il ricorso a tecnologie e ambienti virtuali; queste appropriazioni digitali possono essere lette, fenomenologicamente, come una costruzione di nuovi significati attraverso una *mediazione gestuale*. L'aspetto che tale mediazione farebbe emergere, come vedremo, è la natura non gerarchica delle immagini, quindi il potenziale sviluppo di narrazioni alternative nella percezione delle opere d'arte. Altre riflessioni sulle pratiche museali contemporanee, non a caso, propongono una concezione dei musei come "habitat narrativi, in cui la frammentazione di storie favorisce l'approccio esperienziale e il linguaggio interattivo valorizza le condizioni di dialogo e partecipazione"<sup>28</sup>; oppure, come "contenitori di narrazioni inscritte nei muri e nei pavimenti [...], spazio di molteplici narrazioni sovrapposte"<sup>29</sup>; oppure, sempre nell'ottica dei *film studies*, come luoghi in cui le immagini in movimento sembrano configurare nuove relazioni narrative con il visitatore, oltreché nuovi *framework* istituzionali di riferimento<sup>30</sup>; non a caso, su questa falsariga, molti studiosi hanno cercato, più pragmaticamente, di sviluppare nuove strategie narrative, generatrici di significato<sup>31</sup>. Tutti questi approcci, al netto delle differenze specifiche, sembrano avere un minimo comun denominatore: la concezione dei luoghi museali, quindi delle pratiche di fruizione, come elementi intrinseci all'opera d'arte stessa (che *vive*, potremmo dire, nell'occhio e nei sensi del visitatore), ma al contempo inevitabilmente culturali, essendo l'offerta al pubblico lo scopo ultimo di qualsiasi istituzione museale, per sua stessa natura. In questo senso, il gesto riveste una finalità pragmatica ben precisa, in quanto appropria-

<sup>28</sup> P. Rosa, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, "Disegnare Con", 8/4, *Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale*, a cura di E. Ippoliti e A. Meschini 2011, pp.129-138, p. 131.

<sup>29</sup> F. Penz, *Museums as Laboratories of Change. The Case for the Moving Image*, in A. Dalle Vacche (a cura di), *Film, Art, New Media. Museum Without Walls*, MacMillan, Basingstoke/New York (NY) 2012, pp. 278-300, p. 290, trad. mia.

<sup>30</sup> Cfr. M. Henning, *Museums, Media and Cultural Theory*, Open University Press, Maidenhead-New York (NY) 2006; Id. (a cura di), *Museum Media. The International Handbook of Museum Studies*, Wiley Blackwell, New York (NY) 2015; S. Arnold-de Simone, *Mediating Memory in the Museum. Trauma, Empathy, Nostalgia*, Palgrave Macmillan, Houndmills 2013; S. De Jong, *The Witness as Object. Video Testimony in Memorial Museums*, Berghahn Books, Oxford 2018.

<sup>31</sup> Cfr. S. Allen, *Designs for Learning. Studying Science Museum Exhibits that Do More than Entertain*, "Science Education", 88 (Suppl. 1), 2004, pp. S17-S33, doi: 10.1002/sce.20016; Id., *Finding Significance*, Exploratorium, San Francisco (CA) 2004; K. Knutson, *Exploring Art and History at the Warhol Museum Using a Timeweb*, in K. Drotner, K. Schroder (a cura di), *Museum Communication and Social Media. The Connected Museum*, Routledge, Abingdon/New York (NY) 2013, pp. 93-110.

zione e narratizzazione di un sistema di rappresentazioni preesistente, percepito come frammentario e dispersivo. Il gesto è quindi, all'interno dell'ambito museale, necessariamente un mezzo *effettivo*, definito in base a un fine: è qui che entra in gioco un'altra interpretazione del gesto, che fa capo al filone dei *cultural studies* e, più nello specifico, a quel filone "culturale" di analisi visuale che da circa tre decenni prende il nome di *visual studies*.

La visualità contemporanea, infatti, è stata spesso interpretata in termini gestuali, analizzando cioè in chiave culturologica sia i gesti rappresentati dalle immagini sia, sempre più frequentemente, quelli relativi alla loro produzione e fruizione. Nel porsi, usando le parole di Martin Jay, domande su "come le mediazioni tecnologiche rappresentino delle estensioni dell'esperienza visiva"<sup>32</sup>, dobbiamo presupporre, scrive W. J. Thomas Mitchell, l'assunto che "l'esperienza visuale o la *visual literacy*, non siano pienamente spiegabili con i modelli della testualità"<sup>33</sup>. Nicholas Mirzoeff, già alla fine del secolo scorso, definiva la cultura visuale non solo nel senso, letterale, di un atto del vedere, ma come qualcosa che "riguarda gli eventi visuali nei quali l'informazione, il significato o il piacere sono ricercati dal consumatore in un'interfaccia e attraverso una tecnologia visuale", intendendo con quest'ultima espressione "ogni forma di apparato progettata sia per essere vista sia per accrescere la visione naturale, dai dipinti a olio alla televisione e a Internet"<sup>34</sup>.

Un dispositivo quale lo *smartphone*, appunto, è senza dubbio il simbolo più efficace della trasformazione avvenuta, e se – citando nuovamente Damisch, esso si presenta come oggetto teoretico, lo stesso si può dire per la gestualità a esso connessa. I *visual studies*, potremmo quindi dire, sembrano studiare il gesto come codice, nella sua funzione pragmatica e comunicativa, e in quanto tale profondamente legata al contesto culturale di riferimento; questa linea di analisi arriva al punto estremo, in Mirzoeff, di farsi essa stessa culturale, eminentemente pragmatica, quasi anti-accademica nella sua ambizione attivista e demistificatrice<sup>35</sup>. Questo approccio sembra essere condiviso da parte degli *hacker artist* che andremo ad analizzare; e tuttavia, come abbiamo già accennato nei primi due paragrafi, e come vedremo nel finale, in cui

<sup>32</sup> M. Jay, *That Visual Turn*, "Journal of Visual Culture", 1/87, 2002, pp. 87-92, p. 88, trad. mia. URL: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Jay-VisualTurn-JVC-2002.pdf>

<sup>33</sup> W. J. T. Mitchell, *Picture Theory*, The University of Chicago Press, Chicago (IL) 1994, p. 16, trad. mia.

<sup>34</sup> N. Mirzoeff, *What Is Visual Culture?*, in Id. (a cura di), *The Visual Culture Reader*, Routledge, New York (NY) 1998, pp. 3-13, p. 3, trad. mia.

<sup>35</sup> Cfr. Id., *How To See The World. An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More*, Basic Books, New York (NY) 2015.

riprenderemo le riflessioni di Chastel su questo punto, uno studio culturale dei gesti di *museum hacking* mostra dei limiti evidenti: il concetto per cui tutto è cultura, o almeno, per cui ogni *testo* può essere interpretato come occorrenza empirica di un determinato *contesto*, rischia di far perdere di vista la natura intimamente – ed etimologicamente, come abbiamo visto – *insubordinata* del gesto, in quanto tale irriducibile alle singole contingenze spazio-temporali. Vediamo di affrontare i casi di studio accennati alla luce di questi concetti.

### **Museum hacking e gestualità. Alcuni casi di studio**

L'ambiente museale, come abbiamo visto, può rappresentare un terreno prediletto per un conflitto che è al contempo di immagini e di gesti. Questo duplice conflitto può essere oggetto di interpretazioni contrapposte, talvolta complementari. Il gesto, infatti, nella sua accezione *pura*, può condurre a una ridefinizione delle logiche di inclusione ed esclusione proprie dell'immagine contemporanea, rideterminando gli spazi fisici e sociali. Nell'esempio che segue, in particolare, le immagini sono virtualizzate e visualizzate tramite uno schermo, e tramite lo schermo possono sovvertire, o ambire a farlo, quelle reali.



Fig. 1. L'installazione MoMAR nella sala Jackson Pollock del MoMA di New York.

Nel marzo 2018, come detto nell'introduzione, un collettivo d'arte chiamato MoMAR trasforma la sala Jackson Pollock del MoMA di New York in un'area espositiva personale di AR. Gli artisti coinvolti, in sostanza, utilizzano la galleria di Pollock al quinto piano del museo come il loro parco giochi AR personale (fig.1). Attraverso una *app* specifica, MoMAR Gallery, i visitatori possono accedere a dei cosiddetti *augmented painting*, realizzati dal collettivo sulla base delle opere d'arte di Pollock. Il progetto può essere inserito in una riflessione più vasta sul potenziale espressivo dell'AR, e sulla sua relazione con il clamore commerciale generato dai produttori di dispositivi per la sua visualizzazione. La diffusione delle tecnologie AR è indotta dal mercato per vendere nuovi prodotti, o può portare, al contrario, a nuove, e critiche, pratiche artistiche? Quanto, nel secondo caso, la gestualità intrinsecamente connessa a tali dispositivi, per la loro stessa natura e *affordance*, può generare una nuova relazione tra opera d'arte e corporeità? Attraverso un'azione fisica, prima ancora che virtuale, tali dispositivi sembrano ambire a un'appropriazione delle immagini "reali" del mondo (in questo caso, del museo), anche nei casi più apparentemente innocui, e su cui vertono le strategie promozionali di tali prodotti (la sovrapposizione alla realtà fisica di informazioni riguardanti luoghi, persone, edifici, opere d'arte, etc.). In quanto strumento di appropriazione, qualsiasi dispositivo AR sembra implicare, necessariamente, una ridiscussione del concetto di autorità, che a sua volta chiama in causa la natura politica, e in quanto tale *subordinata*, del gesto.

Quello di MoMAR, infatti, è uno degli episodi più significativi di questa pratica artistica, in quanto rappresenta un'aperta reazione all'elitismo culturale. Attraverso la *MoMAR Gallery app*, gli *action painting* di Pollock diventano i punti di riferimento sui quali mostrare i lavori degli artisti, otto in totale. Alcune delle opere di Pollock sono trasfigurate al di là di ogni riconoscibilità, altre sono interamente rimpiazzate. Un artista trasforma un quadro di Pollock in un'illustrazione interattiva su Instagram; un altro lo combina con teorie cospirative di estrema destra; un terzo sfrutta il dipinto *White Light* come sfondo per un gioco interattivo, dove piccoli scheletri entrano nel quadro da ognuno dei suoi lati, come ragni, che i visitatori possono abbattere con i loro dispositivi.

In questo caso, possiamo dire, questa ricerca sembra avere un carattere ludico, in quanto è implicitamente integrata nella politica dell'istituzione stessa, che ha concesso una parziale rinuncia alla sua autorità nel nome della sperimentazione, seppur non ufficiale, di un "museo aumentato". L'applicazione MoMAR, infatti, non ha ricevuto il permesso dell'istituzione museale, ma neanche una rimozione ufficiale (ammesso e non concesso che una "rimozione virtuale" sia possibile). Inoltre, questa sperimentazione mette in discussione, prospetticamente, l'intera storia

delle istituzioni museali, essendo l'ultimo passo di una serie di contestazioni e pratiche espositive alternative.

L'AR, ad esempio, a mio avviso presenta una qualche analogia con le pratiche di *art squat*, in quanto entrambe tendono ad occupare, direttamente o attraverso una virtualizzazione, i luoghi fisici, modellandoli ai gusti e ai valori dei loro utenti. Un precedente più diretto, in questo senso, è una performance del 1991 al Metropolitan Museum of Art, a opera degli artisti Spencer Finch e Paul Ramírez-Jonas. I due hanno distribuito audioguide non autorizzate per le opere presenti all'interno del museo, con lo scopo di sviluppare uno *storytelling* alternativo, per ridiscutere il modo in cui le persone percepiscono l'arte. Un esperimento simile ha avuto luogo, ancora una volta, al MoMA, nel 2010, quando gli artisti Sander Veenhof e Mark Skwarek, creatori dei progetti "WeARinMoMA", hanno dislocato opere virtuali in varie sezioni del museo, invitando i visitatori a individuarle attraverso il proprio *smartphone* (quindi, anche qui, attraverso una gestualità ricontestualizzata). Sempre al MoMA, l'artista australiano Hal Kirkland, fondatore e direttore creativo di Audio Tour Hack, già noto per aver "trasformato" la mostra di John Chamberlain al Guggenheim di New York in un tour dei Transformers, ha registrato interpretazioni cosiddette "Unadulterated" delle opere del MoMA da parte di bambini da tre a dieci anni. L'azione tendeva a ridiscutere le logiche dei critici e galleristi d'arte, attraverso una percezione che non fosse condizionata tanto dalla storia dell'arte, quanto da cartoni animati e libri per bambini.

In alcuni questi casi, il sabotaggio dell'istituzione museale può essere considerato come una vera e propria pratica artistica, o un *gesto in sé*, valutato con grande interesse anche dai critici e dai galleristi contro i quali la sovversione è diretta (a riprova, ancora una volta, della parziale insubordinazione del gesto artistico ai propri fini). In MoMAR, è particolarmente interessante notare come tale sovversione sia il risultato di una sovrapposizione, in senso letterale, degli ambienti *online* e *offline*.

Se tali performance artistiche non sono nuove, come abbiamo visto, è pur vero che ultimamente sono state stimulate dalla diffusione di strumenti proprietari come il kit AR di Apple o l'ARCore di Google, i quali hanno reso più semplice, ad esempio, accedere ai prodotti già esistenti, o lavorare su superfici verticali (come dipinti o pareti), sfruttando quindi una gestualità quotidiana anch'essa, prevalentemente, verticale. In entrambi i casi, l'azienda proprietaria del software ha interesse che gli utenti sfruttino la propria tecnologia in senso *disruptive*, al fine di migliorarla e di testare i suoi limiti e le sue potenzialità. Coerentemente con questa posizione, l'*app* MoMAR è *open source*, scaricabile sul sito web del collettivo insieme a un manuale di istruzioni che consente agli utenti di modificare le opere dei singoli artisti. Nello stesso sito, possiamo vedere, peraltro, un riferimento a Google Maps,

che “fisicamente” geolocalizza il MoMAR al posto del MoMA: la sovrapposizione delle due contrapposte immagini del mondo, *online* e *offline*, diventa in questo caso letteraria. Le stesse pagine del sito web MoMAR utilizzano quelle del sito ufficiale del MoMA come immagini di sfondo e rappresentano una sorta di cristallizzazione delle riflessioni sviluppate sopra.



Fig. 2. L'impiego dell'AR al Gardner Museum di Boston.

Casi simili sono sorti in tutto il mondo. Il Centre Pompidou, a Parigi, ha avuto il suo equivalente AR nel maggio 2018, quando il collettivo Recycle Group ha lanciato un progetto pirata dal titolo *They Were Lying to You, Everything Is Different*. In esso, le opere fisiche vengono fatte interagire con i dati prodotti dall'intelligenza artificiale, in una rappresentazione distopica di un mondo in cui i processi cognitivi sono interamente guidati da una macchina. Altri impieghi sono più pratici e istituzionalizzati: il Gardner Museum di Boston, ad esempio, ha sviluppato un'applicazione di AR per reinserire, sempre attraverso il gesto dei visitatori, alcune opere rubate nel 1990 nelle loro rispettive cornici (fig.2). Pionieristico, in un certo senso, è anche il sistema di *public engagement* progettato dall'agenzia Leo Burnett Warsaw per il Museo Nazionale di Cracovia, in Polonia. In Italia, abbiamo avuto un interessante esempio al MAUA, a Milano: cinquanta opere di *street art*, virtualizzate, sono state l'occasione per esplorare quartieri meno conosciuti e meno centrali della città. O ancora il SFMOMA, il quale ha commissionato una *app* capace di geolocalizzare il visitatore per fornirgli, senza bisogno che egli le selezioni, informazioni personalizzate sulle opere

d'arte che sta osservando: la polisemia delle narrazioni museali è qui sfruttata nel senso di una diversificazione dell'offerta, che possiamo interpretare altresì come un'ambizione al controllo del significato. Altri esempi possono essere visti in Florida (pubblicizzata come la prima esposizione ufficiale di AR di tutti i tempi), Los Angeles, Washington, Cina, Germania e Serbia.

In tutti questi casi, la questione riguarda il controllo gestuale delle narrazioni della realtà, intese come rappresentazioni medialità attraverso cui attribuiamo a un luogo "fisico" determinati valori. In questo senso, il gesto sembra annullare la differenza tra le strategie di appropriazione reali e virtuali, poiché entrambe risultano essenzialmente una costruzione dello spazio all'interno del quale ci orientiamo. La costruzione e la decostruzione di luoghi attraverso il gesto, detto altrimenti, implica la costruzione e decostruzione di un sistema di valori, in quanto lo stesso, se inteso come *mezzo puro*, non riconosce, per definizione, alcuna autorità prestabilita. Cerchiamo di approfondire, nelle ultime righe, questo concetto.

### Conclusioni. La sovversione (irrisolta) dei mezzi effettivi

Chastel, in un altro passaggio del già citato *Il gesto nell'arte*, polemizza e attacca frontalmente i *cultural studies* (quindi implicitamente, se parliamo di opere d'arte, anche e soprattutto il filone *visual*), sistematizzando una dicotomia simile a quella che abbiamo proposto nei precedenti capitoli (sin dai rispettivi titoli) e che applicata al nostro caso di studio sembra, in un certo senso, deflagrare. Si tratta della contrapposizione tra un'interpretazione del gesto "naturalistica" e un'altra, appunto, "culturalistica", definita da Chastel "alla moda"<sup>36</sup>. Essa, nota lo studioso, si fonda su "una relazione trasmettitore-ricevitore che presuppone l'esistenza di un *codice* perché l'esperienza del messaggio abbia un senso"<sup>37</sup>. Da qui lo spunto polemico:

Capovolgendo i termini del problema, vorrei chiedermi se con la definizione "culturalistica" dei gesti espressivi, regolati da un codice convenzionale e facile da illustrare, tali gesti non abbiano perso per strada un aspetto importante della loro funzione. Essi sono ricondotti interamente al messaggio che li inserisce nella rete della comunicazione, ma se si considerano alcuni gesti chiave, ci si può chiedere se la loro rappresentazione non sia stata un mezzo per dar loro consistenza, coerenza e continuità nel corso delle varie epoche. In altri termini, oltre ad essere una conseguenza, un effetto della definizione convenzionale, in certi casi l'immagine può forse essere anche uno dei fattori che assicura l'autorità di tale definizione.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> A. Chastel, *Il gesto nell'arte*, cit., p. 19.

<sup>37</sup> Ivi, pp. 19-20.

<sup>38</sup> Ivi, pp. 23-4.

L'autore ha qui buon gioco a citare esempi come le rappresentazioni del Pantocrator, le grandi immagini della divinità cosmica, e altre rappresentazioni tese ad *esaltare* un gesto simbolico, quindi a conferirgli, quasi automaticamente, un certo grado di *autorità*. Ed è proprio questa critica ai *cultural* e *visual studies* che chiarisce la dualità del gesto, di cui ho parlato nei primi capitoli, e che i casi di studio presi in esame in un certo senso emblemizzano. Gli esempi analizzati infatti, sembrano plasmare e dare vita a nuove forme di spettatorialità, facendo interagire codici preesistenti, o tentando di decostruirli attraverso pratiche mutate dall'ambito *hacker*; allo stesso tempo, tuttavia, essi legittimano ed esaltano in senso liberatorio e democratizzante, per il semplice fatto di implicarlo, un gesto quotidiano quale la visione di immagini attraverso *smartphone*. Tale gesto, in sé, possiede una sua specifica consistenza: se l'impiego dello *smartphone* come strumento di visione, in un'ottica appunto "culturalistica", si impone come gesto legato a uno scopo (e il dispositivo, come abbiamo visto, acquista una funzione *teoretica*), in un'ottica "naturalistica" esso è equiparabile a qualsiasi gesto umano, presente e passato, in quanto *karman*, atto in sé autosufficiente.

Se quindi il gesto ha una natura duplice, e può essere interpretato – come abbiamo tentato di fare – come tale, gli esperimenti di *museum hacking*, come volendo dell'AR in generale, sembrano essere caratterizzati da un'irrisolta contraddizione. Quello del MoMAR, e dei casi appena citati, sembra essere infatti, essenzialmente, un gesto finalizzato alla fruizione alternativa di un'opera d'arte, e in quanto tale realmente sovversivo e capace di ribaltare le gerarchie di potere tradizionali; contemporaneamente, tuttavia, si tratta di un gesto che è *in sé* un'opera d'arte, e in quanto tale – al netto della portata effimera dell'innovazione tecnologica – pienamente istituzionale e quasi connaturato a una tradizione artistica e museale (quindi, di potere). In questo senso, questi sabotaggi si rivelano come parzialmente incompiuti, come gesti che non sanno se essere mezzi *puri* o *effettivi*, se porsi come luoghi di passaggio da un significante a un significato o come significanti in sé, in quanto aperti, ma non subordinati, a nuovi, possibili, significati. In questo senso, questi esperimenti, pur nella loro manifesta – e talvolta estrema – pragmaticità, polarizzando la dicotomia fin qui esposta, rimandano paradossalmente a una concezione eminentemente naturalistica del gesto, quale è stato codificato nella storia dell'arte. Il gesto infatti, in tutti questi casi, al netto delle finalità narrative (o contro-narrative) che caratterizzano i musei contemporanei, e anche al netto della parziale delega allo spettatore di funzioni tradizionalmente affidate all'apparato istituzionale, politico ed economico che sorregge tali istituzioni, sembra mantenere intatta la propria ambiguità; quindi, la propria interpretabilità.

## **Gestural Sabotage Hacking Museums as an Appropriation of Public Spaces: Some Case Studies**

In 2018, an art collective called MoMAR has transformed, with its project “Hello, We’re from the Internet”, New York MoMA’s Jackson Pollock room into a personal augmented reality exhibition area. The event, the last of a series of similar experiments, is a significant demonstration, both in the political and artistic domain, of a critical approach to the online/offline environments. Through the mediated gesture, indeed, these artistic practices aim to explore the interdependence between these two spheres, to question the concept of authority.

Paradoxically, as this paper will argue, the artist’s agency is expressed through technologies that are intimately authoritarian and participative at the same time. This ambiguity seems to have an impact, to some extent, in contemporary visual culture, characterised by an increasingly conflictual nature of digital images. Through this lens, this essay will analyse this clash in terms of an appropriation, or sabotage, of offline physical spaces through online virtual practices. This appropriation, in turn, can be seen as a construction of new meanings through a gestural mediation, where this gesture can be interpreted in both cultural and naturalistic terms.

**KEYWORDS:** gesture, augmented reality, museum hacking, new media, visual culture.