

Augmented Reality Urban Art Dallo squatting urbano al museo diffuso

Federico Biggio

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione, Università degli studi di Torino, IT
federico.biggio@unito.it

Abstract

The combination of Augmented Reality (AR) art and urban art has been at the centre of numerous experiments and pioneering aesthetic research that have progressively interpreted this medium as subversive and expressive. Such processes create spaces of fruition beyond the real, at the same time situated and geo-localised within the physical space of the city and are thus capable of transforming the urban map into a walkable, accessible and interactive territory. The contribution aims to outline a theoretical framework for the analysis of textual and performative forms in contemporary art, tracing and describing some of the most important AR urban hacking operations, from those of the group Manifest.AR by Sander Veenhof to those carried out by Mark Skwarek on the occasion of the Occupy Wall Street protest in 2011, from the work Riot by Les liens invisibles (2010), to MAUA, the augmented urban art museum promoted by Bepart (2019) and the Augmented Reality Museum by Apple and the New York Museum (2020).

Key Words

Urban Art; Aura; Semiosphere; Squatting; Visibility

Contents

1. Premesse semiotiche, estetiche e sociologiche
 2. Squatting urbano
 3. Al centro della semiosfera dell'arte aumentata
 4. Conclusioni
- Bibliografia

1. Premesse semiotiche, estetiche e sociologiche

Quando si pensa alla realtà aumentata (AR), il pensiero va solitamente a Pokémon Go, il gioco (o meglio, l'*alternate reality game*) che, nell'estate del 2016, ha portato migliaia di persone a "scendere in strada", non tanto a protestare quanto per cercare e catturare gli animaletti fantastici targati Niantic, visibili sullo schermo del proprio device.

Tuttavia, sebbene la realtà aumentata condivida senza dubbio, ad esempio con la realtà virtuale, la propensione ad implementare l'esperienza di *gaming*, se si guarda alla sua storia sono altrettanto numerosi i casi di sperimentazione artistica che hanno adottato questo medium nell'ambito di ricerche sia sui linguaggi visivi, sia dell'innovazione socioculturale.

Dal punto di vista *semiotico*, tali processi sono in prima istanza analizzabili con un focus sulla tipologia di *forma testuale* che l'opera d'arte in AR costituisce: l'immagine aumentata, ovvero l'immagine digitale che presenta contenuti virtuali (auree) – spesso entità tridimensionali in computer grafica – che possono assumere diverse configurazioni, poiché stiamo parlando di arte. È tuttavia possibile individuare una caratteristica comune: nelle immagini aumentate dell'AR urban art, spesso i contenuti virtuali – cioè le opere o le auree – non significano tanto in relazione alla propria articolazione semiotica di materiale espressivo – per di più che in diversi casi, come vedremo, si tratta di opere d'arte astratta – quanto in relazione all'atto di fruizione e al programma di azione che l'opera stessa prescrive o presuppone.

Tali processi, dal punto di vista *estetico-antropologico*, sono perlocutivi nella misura in cui prescrivono un atteggiamento *flâneuristico* e "orientato all'ambiente" che concerne operazioni di scrittura (Zinna 2004) e di "partizione del sensibile" (Rancière 2000) all'interno del territorio urbano.

Maria Engberg (2015) ha definito la "scrittura geo-localizzata" (*locative writing*) della Mixed Reality come "poliestetica", sottolineando in particolare tre aspetti di questa pratica: la *serialità* del formato in cui l'esperienza si realizza e si offre all'utente; l'indebolimento della narrazione che contraddistingue i diversi frammenti della serie in quanto tali – questo non è da intendersi come mero prosciugamento del significato, bensì come una riconfigurazione non-lineare della narrazione, che porta alla progettazione di frammenti al contempo autonomi ed ipertestuali; e l'alteramento della traccia, intesa come effimerità della scrittura digitale in rapporto alla persistenza della scrittura (intesa come "iscrizione" su una superficie materiale). Anche sulla effimerità della scrittura digitale si potrebbe discutere. L'attestazione a "formato culturale" dell'AR urban art passa necessariamente dall'affermazione della persistenza nel tempo dei contenuti e dei "punti di ancoraggio" (*anchor points*) per le esperienze di AR, e quindi dalla progettazione urbanistica e paesaggistica, che è una forma di scrittura del territorio in grado di abilitare dinamiche sociopolitiche, in linea con i modelli descritti da Foucault e De Certeau. In riferimento alla progettazione dell'interconnettività, un saggio del compendio sull'AR Art (Gerouimenko 2015) ha proposto l'idea di "pre-connessione":

Pre-connection precludes the idea that eventually the entire world will be universally connected to the Internet, so it is a temporal descriptor, albeit based on a very optimistic prediction about the future of technological ubiquity. Pre-connection is going to be a contemporary, temporal condition of some areas on the planet, where either a lack of human population or environmental factors, keep the space signal from integrating with the local media ecosystem via ambient radio waves (Wi-Fi). (Shafer 2015: 217)

A queste forme di “scrittura dei canali” si aggiunge poi la scrittura performativa della comunicazione vera e propria, che concerne tanto la progettazione che la fruizione di questo tipo di opere d’arte “aumentate”. Sia la progettazione che la fruizione – spesso realizzate come co-creazione e co-fruizione – si configurano come pratiche situate e localizzate, che assumono valore proprio in virtù di un’operazione di posizionamento. In un caso, si tratta di un posizionamento *sociale* all’interno di un contesto specifico, e quindi dell’adozione di un sistema di valori in rapporto allo spazio pubblico della città; d’altra parte, di un posizionamento *topologico* in rapporto a diversi livelli di scrittura del corpo mediale nello spazio rappresentato, in accordo con i paradigmi dell’interattività e della localizzazione (Finocchi 2016).

Dal punto di vista *sociologico*, infine, tali pratiche individuano differenti tipologie di attori sociali e differenti pratiche enunciative di scrittura e lettura dello spazio urbano.

Un contributo significativo in questa direzione è quello di Francesco Careri che, in *Walkscapes* (2006), ha ripercorso la storia del cammino come pratica esperienziale, ponendo l’attenzione sui primi interventi urbani avanguardistici del 1900 che vanno dall’anti-walk di Dada nel 1921 – ovvero le “visite-e-scursioni” nei luoghi banali della città – a quelle dell’Internazionale Lettrista degli anni 50 che stabilisce il concetto di “*dérive* (Debord e Jorn 1957) e di “deambulazione” (Breton 1952), fino ad arrivare alle “transurbanze” di Stalker negli anni 90: “il rimosso, lo scarto, l’assenza di controllo hanno prodotto un sistema di spazi vuoti che possono essere percorsi andando alla deriva” (Careri 2006: 6). Come scrive Careri (2006: 60), la deriva lettrista elabora la lettura soggettiva della città, ma la trasforma in metodo oggettivo di esplorazione della città: nel surrealismo, convivevano effettivamente sia tentativi di realizzare un nuovo *uso della vita* che una reazionaria *fuga dal reale*.

In quest’ultima idea è possibile rintracciare le radici delle parole di Walter Benjamin che, descrivendo i *Passages* parigini (1982), individuava al loro interno la figura del *flâneur* urbano (concetto ereditato da Baudelaire), il personaggio errante e senza meta alcuna che sospende il legame con l’immaginario condiviso della realtà cittadina e con le sue regole in favore di una ricerca del *genius loci*.

Sebbene nella prospettiva benjaminiana il *flâneur* rappresenta il simbolo della post-modernità in quanto incarnante il desiderio di libertà errabonda dell’individuo imprigionato da vincoli territoriali, ideologici, professionali, oggi non di meno, il *flâneur* digitale è rappresentativo di una libertà di movimento ritrovata e prescritta dal programma di fruizione dell’opera d’ar-

te aumentata.¹ A questo proposito, è anche interessante notare che alcune ideologie del design dei sistemi di AR insistano molto, come i discorsi della psicogeografia, sulla “soggettivazione” dello spazio pubblico, attraverso la proiezione (e filtraggio) delle etichette che presumibilmente interessano maggiormente.

Quindi, se pensiamo l’aura come una forma di iscrizione, non soltanto visiva, ma la cui realizzazione concerne la dimensione estetica (in quanto *engaged* con un processo tecnico di scrittura/lettura) e sociologica (in quanto interconnessa con programmi d’azione e relazioni di potere), le strade interpretative divengono molteplici. Una delle possibili è quella che cerca di scoprire se esista un rapporto semantico fra il funzionamento semiotico dell’immagine aumentata e quello del contesto socio-geografico nel quale l’immagine va a inserirsi. Come vedremo, le possibilità di significazione dipanate dall’ambiente ibrido della realtà aumentata pongono interrogativi e opportunità riguardanti non solo lo statuto del “fare artistico” – come per esempio la riformulazione concettuale a fronte dell’importanza assunta dalla dimensione immateriale e intangibile o i significati culturali di un’arte “in uscita”. Queste possibilità riguardano anche il livello espressivo e semantico dell’opera stessa, in cui la dialettica tra visibile-invisibile occupa un posto di rilievo e permette di elaborare una lettura semi-simbolica dell’AR urban art. Tenendo insieme la dialettica visibile/invisibile a livello del funzionamento interattivo dell’immagine e quella trasparenza/opacità a livello semantico-ideologico, l’AR urban art si rileva, in questo senso, una pratica estetico-artistica caricata di valore socio-politico, volta a far vedere qualcosa, i quartieri urbani dimenticati, periferici, diventati “invisibili” alla città stessa, così come, all’opposto, volta a *non far vedere*, trasformando la tecnologia in “arma” per occupare virtualmente spazi interdetti.

2. Squatting urbano

In virtù dell’immaterialità dei contenuti, che vengono visualizzati come *sovrapposti* all’immagine del reale, spesso la realtà aumentata in ambito urbano è stata interpretata come forma di riappropriazione e democratizzazione dello spazio pubblico, nonché correlata a operazioni di “squatting” o “hacking” urbano in cui il fare artistico si carica di un valore sociopolitico e apre tanto uno spazio di legittimazione dell’arte quanto di discussione delle forme di potere istituzionale.

Questi fenomeni possono essere interpretati concependo l’arte aumentata come pratica urbana sviluppata in accordo a un’idea di promozione della funzionalità partecipativa, di costante miglioramento delle condizioni di vita metropolitane, così come di promozione di una forma d’arte delocalizzata e rilocata. La loro analisi, quindi, permette di spiegare tanto le implicazioni socioculturali, quanto quelle urbanistiche ed estetiche, legate alla riscrittura

¹ Sulla reinterpretazione contemporanea del flâneur benjaminiano vedi anche Nuvolati (2013); sulla questione del cyberflâneur (Morozov 2012) e della rete di link (cioè Internet) come “passages” (La Porta 2015).

e rifunzionalizzazione tanto della pratica artistica e fruitiva quanto di quella esperienziale dello spazio urbano.

Una delle più mediaticamente fortunate “occupazioni urbane” di AR urban art è stata quella nata nell’ambito di *Occupy Wall Street*, il movimento anarchico di protesta esploso a New York, ad ottobre del 2011, contro gli abusi del capitalismo finanziario, che, fra i suoi *flash mob*, ha visto la creazione e l’attivazione di diverse “auree” in AR da parte dei manifestanti. La pratica artistica che ha preso vita in questo contesto è esemplare della processualità performante che ha caratterizzato l’occupazione. L’idea nasce quando le forze dell’ordine proibiscono ai manifestanti di Zuccotti Park di manifestare in alcuni luoghi strategici della città, in corrispondenza di importanti edifici.²

Fu l’artista Mark Skwarek a rispondere ai divieti lanciando una *call to action* sul web per invitare i manifestanti a scattarsi una fotografia che li ritraesse nell’atto contestativo e ad inviargliela, al fine di divenire essi stessi un’aura. Le immagini dei luoghi interdetti, aumentati dai volti auratici dei manifestanti, hanno così dato vita a un’azione di hackeraggio dello spazio urbano, di “cybersquatting”, divenendo ben presto contenuti virali sui social network, che sono stati in grado di dare visibilità mondiale alla rete decentralizzata costituita da artista, performers (i manifestanti, in questo caso) e pubblico.

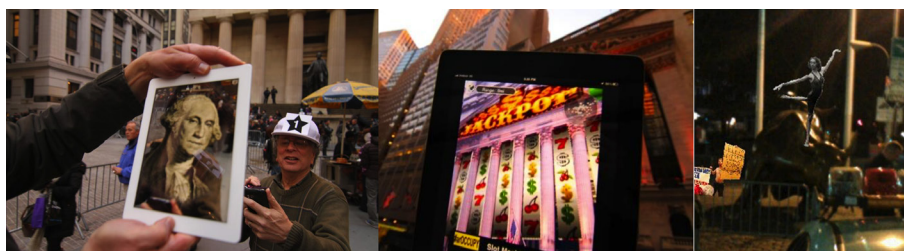


Figura 1. Alcuni contenuti creati nell’ambito di AR Occupy Wall Street (Skwarek 2011).

Quelle dei volti dei cittadini non sono state comunque le sole “auree” create da Skwarek nell’ambito di questo intervento artistico. Cercando all’interno dell’archivio del MIT³ se ne trovano diverse, rappresentanti il volto di Washington stampato sul dollaro statunitense – utilizzate per aumentare quello dei manifestanti – quasi a ricalcare polemicamente la connessione cittadino/valore economico (fig. 1A), un display di una slot-machine (fig. 1B) – creata per la facciata della New York Stock Exchange, attraverso il quale si sono applicate al “gioco di borsa” le connotazioni negative del gioco d’azzardo e della ludopatia – o la ballerina dalle forme sinuose e delicate che sovrasta il Charging Bull

² Questo incipit ricorda la “manifestazione degli ologrammi” avvenuta a Madrid nell’aprile del 2015 contro la “ley mordaza”: in seguito al divieto di manifestare imposto dal governo, un collettivo ha creato una piattaforma digitale “dal basso” che permetteva ai cittadini di scansionare il proprio corpo e volto, al fine di dare vita a un sosia virtuale che, in seguito, sarebbe stato proiettato su una superficie semitrasparente davanti al Parlamento spagnolo. Url: <<https://www.youtube.com/watch?v=v6zHzjBNVGs>>.

³ <<https://docubase.mit.edu/project/ar-occupy-wall-street/>>.

(fig. 1C), che nella simbologia dei *brokers* di Wall Street rappresenta l'indice delle borse che sale, la forza e fortuna nel guadagno, e che, seguendo un sistema semi-simbolico, simboleggia i cittadini-risparmiatori che riescono a mantenere l'equilibrio nonostante le oscillazioni degli indici di mercato (questa immagine è inoltre il *concept* dell'intera protesta). Queste ultime auree, create dall'artista, costituiscono a tutti gli effetti delle interpretazioni degli spazi urbani e dei significati culturali ad essi associati da parte dell'artista in un'ottica di *détournement* situazionista.

Mark Skwarek è stato un artista pioneristico in questo campo, fondatore insieme a Sander Veenhof del collettivo *Manifest.AR*, che a partire dagli anni Dieci ha condotto diversi interventi di "invasione" e cybersquatting mediante l'uso creativo della AR, reinterpretando e risemantizzando non solo la città e i suoi luoghi nevralgici, ma anche gli spazi sacrali delle esposizioni (si pensi all'hackeraggio del MoMa⁴ o a quello alla Biennale di Venezia del 2011)⁵ e contribuendo così ad alimentare la riflessione sulla trasformazione del paesaggio culturale non come luogo pre-scritto, ma continuamente riscritto e rinegoziato in una rete di scambi "dal basso".

Inoltre, dal punto di vista culturale, la relazione fra AR urban art e processi sovversivi testimonia di un legame storico con le pratiche tradizionalmente considerate illegali della *street* e *graffiti art*.

Il legame con la *graffiti art* caratterizza il medium della AR sin dai suoi esordi: in primo luogo, per la similarità dei significati associati alle pratiche creative, spesso nascenti da una volontà di riappropriazione dello spazio pubblico da parte dell'artista; in secondo luogo, per ragioni tecnologiche: il muro e la facciata costituiscono superfici piane, facilmente mappabili dai primi e perciò elementari software di AR come LayAR o Aurasma; infine, in entrambi i casi, i processi di fruizione si configurano non tanto come prescritti e dotati di un ordine definitivo, ma come percorsi "possibili", attraverso i quali si fa una scoperta "epifanica" dell'opera.

Inoltre, se da un lato, l'esperienza di fruizione di questo tipo di arte in AR si configura nella forma di vita tipica della "cultura partecipativa" (Jenkins 2013), dall'altro lato la stessa morfologia dell'immagine appare ricalcare il funzionamento del discorso ideologico (fondato sull'opposizione trasparenza/opacità) attraverso il discorso visivo (fondato sull'opposizione visibile-invisibile).

Quella di *Occupy Wall Street* è una "scoperta epifanica", sia in termini ideologici che visivi. Ideologici perché l'occupazione virtuale di Wall Street è conseguenza della scoperta degli abusi del capitalismo finanziario che il discorso dei manifestanti ha interpretato come passaggio dall'opacità alla trasparenza. Visivi perché l'occupazione virtuale di Wall Street è *de facto* invisibile nel mondo non-mediato.⁶

⁴ <http://www.markskwarek.com/We_AR_in_MoMA.html>.

⁵ <<http://tamikothiel.com/AR/shades-of-absence.html>>.

⁶ Altri lavori che sono andati in questa direzione sono *the leak in your hometown* (Skwarek 2010), *Pirate Banker* (The Heavy Projects 2011), *Erase the separation barrier See through the Israeli Palestinian Separation Barrier with AR* (Skwarek et Chandler 2011), *Battling Pavilions* (Veenhof 2011), *Show Me Your Digital* (IOCOSE 2011) *Exit Glacier Terminus Project* (Shafer 2011).

3. Al centro della semiosfera dell'arte aumentata

Infine, è doveroso riconoscere che non tutta la AR urban art è riconducibile alla pratica attivistica e interventistica. Sebbene le radici dell'AR urban art siano da rintracciarsi nella cultura hacker e cyberpunk, è quindi in una marginalità paragonabile a quelle in cui sono nate le avanguardie del 900, la progressiva avanzata di questo format verso il centro della semiosfera testimonia di un'attenzione anche istituzionale.

Ricordando il museo Guggenheim di Bilbao come esempio di interventi urbani di stampo artistico, Giulio Lughì scrive che:

l'intervento artistico può funzionare come strumento di recupero rispetto alle situazioni di abbandono e di degrado urbano, riuscendo a suscitare il senso di appartenenza di coloro che vi abitano. L'arte negli spazi pubblici, inizialmente relegata alla sua dimensione monumentale (dove l'etimologia ne evidenzia la funzione di ammonimento etico e di ricordo di grandi eventi), si pone oggi infatti come veicolo di funzionalità partecipativa, portando il cittadino a mobilitarsi verso un miglioramento delle condizioni abitative e di condivisione sociale. (Lughì 2015: 273)

È sintomatico notare come queste pratiche artistiche abbiano progressivamente iniziato a “scrollarsi di dosso” il carattere sovversivo e “contro-culturale” che caratterizzava le prime sperimentazioni per essere adottate da importanti media player come istituzioni, artisti di fama internazionale e attori sociali del mondo dell'industria.

Come le pratiche tradizionalmente considerate illegali della *street* e *graffiti art* sono diventate, nel tempo, forme di strategie istituzionali, volte a promuovere una rivalorizzazione dello spazio urbano e il coinvolgimento di quelle sub-culture che originariamente erano considerate marginali alla vita pubblica, allo stesso modo, quelle di AR urban art possono configurarsi come pratiche inclusive e partecipative, volte ad attivare processi di costituzione dell'identità cittadina e di educazione alla cittadinanza attiva, portando, inevitabilmente, a un mutamento delle forme estetiche e dei contenuti dell'opera.

Questa evoluzione dinamica dei linguaggi artistici segue la dinamica lotmaniana tra la periferia e il centro della semiosfera (Lotman 1985) che fa sì che il non-culturale, esterno alla semiosfera, progressivamente scavalchi i confini di questa e si situi nella sua periferia sotto forma di sperimentazioni avanguardistiche, per poi giungere gradualmente al centro della semiosfera, divenendo un testo integrato nel culturale e riconosciuto come “proprio” dalla collettività sociale.

Un esempio che ricalca i temi dell'AR urban art a carattere sovversivo, ma che è già iscritto all'interno di una manifestazione culturale e istituzionale è RIOT – Reality is out there, creato dal duo Les Liens Invisibles. Presentato in occasione del Torino Share Festival del 2010, il progetto si è posto in linea con il tema della manifestazione Sm-Art Mistakes, il cui tema erano gli “errori intelligenti”, ovvero tutti quegli imprevisti, fallimenti progettuali e disturbi del testo che rappresentano un'opportunità per la creatività digitale.

Le opere de *Les Liens Invisibles* erano fruibili nelle principali piazze della città, portando a far immergere lo spettatore in una irrealtà paradossale e sognante, in cui il senso di reale è sospeso. Le aeree erano rappresentazioni dinamiche dal sapore ludico a cavallo fra satira, illegalità, allucinazione collettiva, avanguardia artistica e cyberpunk in cui il cittadino si ritrova davanti ad una realtà paradossale: dalla pioggia degli uomini in bombetta della *Golconde* di René Magritte, ai teschi simbolo di *The Pirate Bay* – che offrono la possibilità di scaricare e caricare file musicali – dal monumento *Banana Revolution* all’invasione degli alieni, dalla *Riot in University* – in cui si svelano invece le creazioni degli studenti dell’Università di Torino al *Porn is Out There*: immagini silenziose che, una volta attivate dall’applicazione *LayAR*, raccontano di una nuova modalità possibile di comprensione del reale, lontana da quella canonica e prescrittiva, meno lirica e soggettivistica.

Diversi artisti hanno poi pensato di usare la AR per promuovere un’arte diffusa e disseminata, come nel caso di *(un)seen sculptures*,⁷ la mostra di sculture virtuali allestita a Surry Hills (Sydney) e a Melbourne nel 2011. Questa e altre installazioni urbane di carattere prettamente artistico (nel senso istituzionale del termine) come *We Are in MoMA* – in cui le opere d’arte in AR, posizionati su pareti vuote o in spazi intermedi rispetto alle opere d’arte fisiche, raffigurano forme astratte, personaggi immaginari e noti come Bansky o Bruce Sterling – denotano l’intenzione di realizzare un’inversione di tendenza, o almeno di moltiplicazione e diversificazione, nell’ambito della progettazione dell’esperienza museale. In prospettiva storicistica, queste installazioni si pongono in continuità con una certa tradizione di arte urbana disseminata, che prevede e richiede l’atteggiamento flâneristico di cui abbiamo parlato. Ad esempio, *Rider Spoke* di Blast Theory invitava il pubblico a percorrere le strade della città in bicicletta, munito di dispositivo con il quale registrare brevi messaggi in luoghi specifici e per cercare quelli registrati da altri utenti. Nel campo della pixel art, invece, è richiamabile il progetto *Space Invaders* (Frank Slama 1996-) che è stato realizzato con la disseminazione di mosaici in vari punti (perlopiù non immediatamente visibili) di diverse città.

Per tornare alla AR urban art, il caso di *Bepart* è esemplare in questa prospettiva. Nato come progetto di museo pubblico per la rigenerazione urbana a Milano nel 2013, proseguito a Palermo e Venezia, e infine approdato a Torino nel 2019, si è articolato, nella prima fase, in diversi workshop, durante i quali i partecipanti hanno prima osservato e interpretato alcune opere di Street Art presenti in città, e poi progettato le opere che sarebbe stato possibile visualizzare attraverso l’applicazione omonima, dando vita a un Museo di Arte Urbana Aumentata (Maua).

L’applicazione che è stata sviluppata per l’occasione si compone di una sezione “Mappa”, attraverso cui si possono cercare le installazioni urbane negli spazi urbani, e di una sezione “Camera” che, come in diverse applicazioni di AR, mostra l’inquadratura della videocamera del dispositivo che, se orientata verso i murali, permette di visualizzare le opere in AR ancorate ad essi.

⁷ <<http://www.unseensculptures.com>>; online il 3 febbraio 2020.

Quest'ultimo caso di AR urbana, nato in concomitanza con le politiche di riqualificazione dei territori periferici, è esemplare per descrivere il processo partecipativo e performativo sia della produzione di contenuti aumentati che della loro fruizione. Da un lato, il "cittadino-flâneur" è invitato a perdersi non più tra le vetrine commerciali, ma davanti ad opere d'arte urbane diffuse, in cui la città, l'artista e i cittadini stessi si mettono in mostra, offrendo allo spettatore, così come al cittadino comune, una forma di esperienza estetica la cui essenza risiede nello spazio "ri-velato" e riqualificato; dall'altro, l'artista diventa "plurale" (Balzola e Rosa 2011), rifiutando gerarchie e chiusure e ricollegando l'azione creativa alla dimensione rituale e partecipativa per una risensibilizzazione dei processi percettivi, comportamentali e relazionali, progettando esperienze di esplorazione della superficie urbana, in una sinfonia di pratiche spontanee dal valore socio-territoriale, culturale e politico.

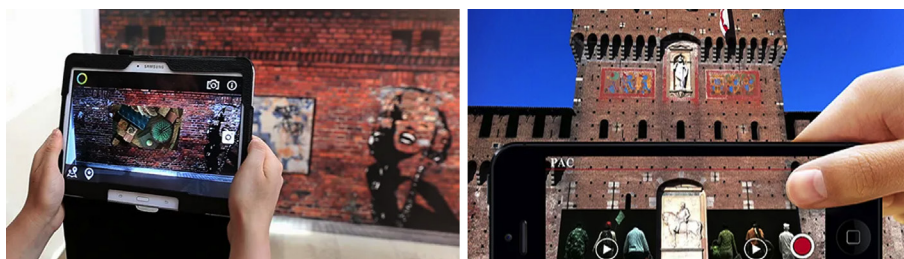


Figura 2. Il funzionamento di Bepart (wired.it).

Un ulteriore esempio che va in questa direzione è il percorso museale urbano nato dalla collaborazione tra Apple e il Museo di New York.

Da qualche anno Apple ha iniziato a offrire agli utenti dei suoi "stores" la possibilità di partecipare a passeggiate urbane all'interno di sei metropoli globali per fruire di opere d'arte create in AR.



Figura 3. Apple AR Museum in Paris, Odéon (screenshot of the author). Cao Fei, *Trade Eden*; Nathalie Djurberg e Hans Berg, *This Is It*; John Giorno, *Now at the Dawn of My Life*; Pipilotti Rist, *International Liquid Finger Prayer*.

Fra i temi prettamente testuali, che tuttavia non rappresentano il fulcro della significazione dell'esperienza, osserviamo principalmente la critica al capitalismo industriale della prima opera di Cao Fei, *Trade Eden* (fig. 3A), in cui ogni spettatore ha la propria esperienza che comincia quando il dispositivo viene puntato verso il punto di ancoraggio, in questo caso il portone di un palazzo. I temi delle opere successive non riguardano tanto il piano prettamente testuale, quanto quello dell'esperienza dell'utente/spettatore nella sua totalità, che il testo comunque semantizza: il testo visivo sembra svolgere la funzione di accompagnare la "promenade" dell'individuo nello spazio reale. Nella seconda opera di Nathalie Djurberg e Hans Berg, *This Is It* (fig. 3B), si entra ai Jardin du Luxemburg, seguendo un percorso descritto come discesa verso l'inconscio, prima di fruire il contenuto che prende vita in un'apertura nella corteccia di un albero. Qui è lo stile fiabesco a rappresentare il vero tema dell'opera, che prescrive un gesto intensivo (quello verso l'albero, per l'appunto), come quando ci si avvicina all'emittente di un racconto per ascoltare meglio, sul quale appaiono le parole recitate, per poi frammentarsi e scomparire all'orizzonte. Bisogna stare fermi, per leggere tutto.

Nel continuo della passeggiata ai Jardin du Luxemburg, si incontra l'opera di John Giorno, *Now at the Dawn of My Life* (fig. 3C), che è la più poetica: il gesto torna estensivo e, camminando sopra di un arcobaleno, si arriva alla terrazza che dà sulla zona centrale dei giardini. Qui i contenuti sono testi scritti la cui sostanza dell'espressione è alterata al fine di simulare la consistenza materica delle nuvole.

Si arriva infine all'opera principale di Pipilotti Rist, *International Liquid Finger Prayer* (fig. 3D), in cui forme sinusoidali astratte schizzano fuori dalla fontana centrale, come il mostro di Lochness che risorge dal lago: il gesto dell'artista è proiettato sull'utente, che deve muoversi di continuo per seguire il flusso di colore.

4. Conclusioni

Da questi esempi emerge una concezione complessiva del *fare arte* "in uscita", inteso come pratica democratica e partecipativa – come dimostra la progressiva liberalizzazione dell'accesso ai software di progettazione interattiva – e soprattutto più "aperta", non limitata alle sedi espositive tradizionali.

Tuttavia, com'è stato detto, le stesse opere descritte non possono essere confinate alla sola dimensione artistica, al gesto "invasivo" dell'artista ed "estetizzante" dell'esperienza quotidiana: esse concernono le relazioni sociali, politiche e culturali, che solo a livello dell'espressione finale si configurano come artistiche.

Esse vanno considerate contestualmente a una riflessione più ampia sulla produzione di contenuti per l'intrattenimento in realtà aumentata: Pokémon Go non è stato l'unico alternate reality games a sfruttare il territorio cittadino come terreno di gioco, ed è innegabile che le forme di esplorazione urbana analizzate, sebbene mosse da una vocazione artistica, associno il valore estetico a quello dell'intrattenimento, del coinvolgimento attivo dell'utente in

un’ottica di reincanto e gamification del quotidiano attraverso le nuove tecnologie digitali.⁸

A questo proposito, “sia l’arte d’avanguardia che l’AR riguardano una svolta performativa, una realtà in cui i segni sono in grado di fare e viceversa” (Wamberg 2012: 475). Nei media *location-aware* come la AR troviamo una tensione tra le azioni e il luogo in cui si verificano nello spazio-tempo, che dovrebbe essere pensata come produttiva. In questo senso, i processi di significazione dell’AR urban art riguardano la dimensione pragmatica dell’augmentation che porta a risemantizzare il mondo reale: il vero significato di questi interventi, come si è detto, non sta tanto nell’articolazione formale dell’immagine aumentata, quanto nella possibilità di visualizzare qualcosa (non importa cosa) di invisibile, illecito e potenzialmente inaccessibile.

Non solo: le performance urbane fornite dagli artisti di AR urban art corrispondono a una perfetta realizzazione della pratica di *cyber-flânerie*: se pensiamo all’AR come forma simbolica di pratica, quelle che caratterizzano il campo dell’AR urban art sono sicuramente fra i candidati più promettenti a farsi rappresentazione della gestualità simbolica a cavallo fra le due dimensioni ontologiche, il reale e il digitale.

Infine, dal punto di vista semantico, il binomio arte urbana e realtà aumentata è interessante in virtù dell’invisibilità di partenza e della visibilità potenziale che possiedono le opere. Esse non solo non esistono se non nella contingenza dell’atto fruitivo, non essendo fissate in modo permanente e lasciando, in questo modo, la superficie aumentata “libera” da ogni interpretazione. Tali opere sviluppano una poetica ed una estetica dell’invisibile e del surreale, il cui gesto artistico si carica inevitabilmente di valore configurandosi, in ogni occorrenza, come un gesto di *visualizzazione dell’invisibile*.

In questo senso, la realtà aumentata diventa uno strumento per *rendere visibili* quartieri della città dimenticati, denunciare, *far-vedere* o far-conoscere verità celate dal capitalismo, come nel caso di di *Occupy Wall Street*.

Tuttavia, al di là di questi pensieri, la realtà aumentata viene associata prevalentemente alla dimensione ludica, o alla scoperta di segreti nascosti, configurandosi sempre di più come un medium le cui pratiche di produzione, ricezione e fruizione dei contenuti coincidono con situazioni prettamente individuali e soggettive, che vanno perdendo quella vocazione alla performatività da parte di una collettività sociale coesa che aveva caratterizzato i suoi esordi.

La realtà aumentata – che inizia a essere intesa come medium invece che come mera tecnologia – è giunta a una fase di maturazione, per cui si inizia a riconoscere uno specifico “linguaggio” e pratiche d’uso standardizzate. Non si è tuttavia interrotta la tendenza alla sperimentazione estetica, specie nel caso di applicazioni che prevedono l’utilizzo di *wearable technologies* e caschi per l’*extended reality*.

Allo stesso tempo, però, la AR per la creazione di contenuti l’arte urbana ha subito una frenata – ad eccezione di alcuni casi, come Bepart ed Apple – a favore di una diffusione sempre più capillare di nuove forme d’arte aumenta-

⁸ Per un approfondimento su queste tematiche vedi anche Lughì (2014), Thibault (2016).

ta, come quelle create dagli utenti dei social network, mediante software più accessibili, o quelle di spettacolarizzazione del paesaggio urbano attraverso video mapping e proiezioni, promosse da soggetti istituzionali a fini turistici e di valorizzazione del patrimonio culturale.

Bibliografia

- Balzola, Andrea; Rosa, Paolo
2011 *L'arte fuori di sé*, Roma, Feltrinelli.
- Benjamin, Walter
1982 *Gesammelte Schriften*, a cura di Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- Breton, André
1952 *Entretiens: 1919-1952*, Parigi, Gallimard.
- Careri, Francesco
2006 *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Torino, Einaudi.
- Debord, Guy; Asger, Jorn
1957 *Mémoires. Structures portantes d'Asger Jorn*, Copenaghen, Permild & Rosengreen.
- Engberg, Maria; Bolter, Jay David
2015 "MRx and the aesthetics of locative writing", *Digital Creativity*, 26, 3-4, 182-192.
- Finocchi, Riccardo
2016 *Ipermedia e locative media. Cronologia, semiotica, estetica*, Roma, Nuova cultura.
- Geroimenko, Vladimir (a cura di)
2014 *Augmented Reality Art. From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*, Londra, Springer.
- La porta, Filippo
2015 "Nuovi passages. Benjamin e la città contemporanea", in *Scienze del territorio*, 3, 38-43.
- Lotman, Jurij
1985 *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo delle strutture pensanti*, a cura di Salvestroni Simonetta, Venezia, Marsilio.
- Lughi, Giulio
2015 "Impatto culturale dei media digitali nell'arte urbana", in De Biase F. (a cura di), *I pubblici della cultura. Audience development, audience engagement*, Milano, Franco Angeli, 271-293.
- Morozov, Evgeny
2012 "The Death of the Cyberflâneur", in *The New York Times*. Url: <<https://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html>>.

Nuvolati, Giampaolo

2013 *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*, Firenze
University Press, Firenze.

Rancière, Jacques

2000 *Le Partage du Sensible : Esthétique et politique*, Parigi, La Fabrique.

Shafer, Nathan

2015 "Augmenting Wilderness: Points of Interest in Pre-connected Worlds", in
Geroimenko V. (a cura di), 215-236.

Thibault, Mattia (a cura di)

2016 *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*,
Torino, Aracne.

Wamberg, Jacob

2012 "Toward a (Re)Constructed Endosemiotics? Art, Magic, and Augmented
Reality", in Ekman U. (a cura di), *Throughout: Art and Culture Emerging
with Ubiquitous Computing*, Cambridge MA, The MIT Press, 465-478.

Zinna, Alessandro

2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*,
Milano, Meltemi.

Federico Biggio è PhD in Semiotica dei Media e in SIC (Sciences de l'Information et de la Communication). Le sue ricerche vertono sull'esperienza e sulle culture dei media immersivi e digitali. La sua tesi di dottorato *The Augmented Image. Optical Ideologies of the AR Languages* ha trattato la questione dell'interazione umano-computer con la Augmented Reality e il design delle interfacce utente per ambienti immersivi. Si è occupato anche di media art, storytelling interattivo e socio-semiotica della data visualization. Attualmente è ATER presso l'Université di Tours (Lab. PRIM), professore a contratto di Semiotica visiva presso l'Università di Torino e di Gamification presso il Politecnico di Torino.