

## Niente paura di sovraffollamenti: pratiche espositive, fruizione e socialità in VR

DAVIDE DA PIEVE

Le esposizioni in realtà virtuale hanno recentemente acquisito notorietà, più precisamente intorno al 2015, in seguito alla commercializzazione di massa delle nuove generazioni di visori VR (Pennacchini, 2015). Già nel 2002, Oliver Grau intuì che i parametri della realtà virtuale avrebbero mutato lo status dell'opera d'arte e la funzione delle esposizioni artistiche (Grau, 2002, p. 343). Oggi possiamo invece rilevare che lo scopo di queste ultime – di mostrare e dimostrare contenuti –, in realtà, è pressoché inalterato, mentre dalle possibilità della nuova tecnologia scaturiscono piuttosto mutazioni riguardanti la pratica, la fruizione e la socialità: grazie ai visori VR, per esempio, è infatti possibile immergersi in prima persona all'interno di spazi espositivi interamente simulati restando comodamente nella propria abitazione, senza doversi preoccupare di orari di apertura o di dover rispettare norme anti-contagio imposte in seguito alla diffusione della pandemia Covid-19. Al contrario, tali spazi, non dovendosi preoccupare delle restrizioni sanitarie, nel corso degli ultimi anni sono cresciuti esponenzialmente.

Mutuando le proprie peculiarità dalla configurazione dei videogiochi, come già sottolineato da Steve Guynup (2016), le esposizioni in VR aprono una nuova frontiera, apparentemente senza limiti, del mettere in mostra produzioni artistiche. La necessità di questo studio nasce, infatti, dalla volontà di fare luce su questo neonato fenomeno e per dimostrare che, come accade già nella realtà, anche il fare arte in VR debba tenere in conto regole che determinano i gradi di libertà stabiliti in parte dalla tecnologia e in parte dal creatore del software. Si vedrà perché il virtuale non è il luogo dove tutto può accadere, contrariamente a quanto ci si possa aspettare, quanto piuttosto tecnologia che «può scomparire come interfaccia e dare allo spettatore le stesse emozioni che proverebbe nel mondo reale» (Bolter e Grusin, 2000, p. 165) e che si sviluppa nascondendo i propri limiti (Lanier, 2017).

Oltre a voler dimostrare che la funzione delle esposizioni resta inalterata nell'esperienza di spazi in VR o dedicati a esso, questo studio cercherà di comprendere in che modo la VR giunga ad aggiornare e mutare aspetti cruciali come la fruizione, la pratica espositiva e la socialità.

Sarebbe poco significativo cercare di fare un elenco complessivo di tutti gli spazi espositivi in VR o di tutti gli spazi espositivi reali che si dedicano a esso. Per questo, si è scelto di suddividere lo studio in tre nuclei tematici (fruizione, pratica espositiva e socialità) attraverso cui è possibile vedere gli aspetti più originali e le mutazioni veicolate dagli spazi VR. Inoltre, si è scelto di trattare principalmente spazi *browser* o *software-based* perché sono questi a introdurre o a mettere in discussione una serie di aspetti storico-critici cruciali.

Chiaramente non si vuole cercare di legittimare o rivendicare le ricerche *browser* o *software-based* rispetto a esperienze più tradizionali e legate al mondo reale: più semplicemente si è cercato di individuare quelle pratiche che, in qualche modo, mettono in crisi modalità note e sperimentano intraprendendo nuove strade. Insomma, questo studio non vuole mettere da parte la realtà: siamo d'accordo con Jerome Lanier, informatico tra i padri fondatori della VR, quando scrive che «si dovrebbe godere della realtà virtuale come uno dei doni della vita, non come una alternativa alla vita» (Lanier, 2017, p. 217).

### *Fruizione e gradi di libertà*

Per meglio comprendere le novità relative agli aspetti legati alla fruizione delle esposizioni in VR è doveroso cominciare dalle prime esposizioni d'arte visitabili attraverso PC, le quali si sono configurate inizialmente come archivi multimediali di contenuti di vario tipo (immagini, video, Gif ecc.).

La Microsoft Virtual Gallery, lanciata in CD-ROM nel 1993 e realizzata in collaborazione con la National Gallery di Londra, è molto probabilmente il primo esempio di questa tipologia di esposizioni digitali (Sharratt, 1994), a cui seguiranno numerosissimi esempi di Istituzioni e progetti indipendenti che, grazie alla capillare diffusione di internet, hanno reso fruibili opere e collezioni via web (Parry, 2010; Paul, 2017; Schweibenz, 2019). L'avanzamento tecnologico, nel giro di pochi anni a cavallo tra il primo e il secondo decennio del nuovo millennio, ha presto introdotto nuove possibilità grafiche legate alla terza dimensione e nuove opportunità di interazione con i contenuti, permettendo l'evoluzione di questi

spazi digitali da semplici archivi in veri e propri luoghi espositivi, molti dei quali, dal 2015, hanno cominciato a consentire l'immersione in ambienti simulati, andando oltre la comune fruizione da PC.

Dai primi anni Dieci del nuovo millennio, non solo assistiamo alla crescita esponenziale della realizzazione di opere d'arte digitali e smaterializzate, ma è lo spazio espositivo stesso a trasformarsi in un luogo di finzione generato da codici. Più precisamente lo spazio espositivo diventa un software utilizzabile attraverso pagina web, oppure scaricabile, restituendo anche un nuovo tipo di spettatorialità.

Il visitatore, nel momento in cui si appresta a svolgere una visita virtuale da PC o con visore VR, è costretto a utilizzare dispositivi elettronici per accedere e muoversi nello spazio espositivo. Ciò significa che il visitatore non è solo colui che osserva, ma è utente, in quanto è costretto a interagire con un dispositivo elettronico – con delle sue peculiarità diverse da quelle di uno spazio espositivo – per effettuare la sua visita. Tale rinnovata condizione va a sommarsi all'ambivalenza del termine *osservatore* sottolineata da Jonathan Crary (2013, p. 9), perché l'utente deve usare un dispositivo prima ancora di entrare nello spazio espositivo virtuale, all'interno del quale vestirà poi i panni del classico visitatore.

Il luogo fisico è dunque trasformato in nodo virtuale o piattaforma di raccordo, nel quale l'utente deve interagire con un menù di opzioni per poter accedere nell'esposizione vera e propria, come se si trovasse nella lobby di un videogioco. Questa mutazione è cruciale perché porta con sé altri cambiamenti rilevabili ancor prima di accedere nelle esposizioni virtuali: l'utente è da solo, la fruizione è un'esperienza individuale e non socialmente condivisa (aspetto che verrà approfondito in seguito). Inoltre, non essendoci persone ad accogliere l'utente, l'apparato testuale e le immagini funzionano sia come elemento esplicativo dei contenuti sia come supporto all'uso.

Uno spazio espositivo che ci permette di cogliere molto bene tutte queste novità e, soprattutto, la fase di transizione della visita virtuale da una fruizione con PC verso il carattere immersivo del visore VR è Float Gallery, Artist Run Space digitale fondato nel 2012 dall'artista Manuel Rossner. *Ultralight beam* è la prima esposizione di Float fruibile con visore VR, curata da Max Pauer nel 2017, nella quale il visitatore, dopo la navigazione nel sito web della galleria, è catapultato all'interno di una immagine a 360° e si ritrova immerso in un ambiente simulato costruito per mezzo di immagini realistiche. Se invece si scegliesse di non indossare il visore e di fruire la stessa mostra attraverso PC, si potrebbe constatare che lo

schermo agisce come superficie di blocco (Pinotti e Somaini, 2016, p. 142) e che la cornice di quest'ultimo circoscrive al suo interno il luogo della finzione lasciando la realtà all'esterno (Ferrari, Pinotti, 2018). La VR, invece, risolve questa separazione in una «incessante osmosi tra dimensione iconica e dimensione reale» (Ferrari, Pinotti, 2018, p. 66), oppure si potrebbe forse dire che il visore si comporta come una cornice, ovvero come punto di accesso che consente all'utente di superare il confine della realtà e di entrare nel mondo della simulazione, con un movimento inverso rispetto ai mostri di David Cronenberg o di Chris Cunningham, i quali, rispettivamente in *Videodrome* (1983) e nel video clip *Come to Daddy* (1997), uscivano dallo schermo della televisione (Pinotti e Somaini, 2016, p. 115). Con la VR si verifica un movimento inverso: l'utente varca la soglia per entrare nella cornice, nello spazio della finzione (Bolter e Grusin, 2000). All'interno di esso non è possibile osservare al di fuori del campo iconico, non è possibile trovare il cosiddetto estintore che viene scambiato per opera d'arte: tutto ciò che vediamo è immagine, è l'ambiente a farsi immagine (Grau, 2002).

Una volta all'interno dello spazio espositivo simulato, il visitatore può trasferirsi da un ambiente all'altro attraverso dei collegamenti ipertestuali e trovarsi ogni volta in un luogo radicalmente diverso rispetto al precedente: in *Ultralight beam* si passa, infatti, dagli spazi di una comune abitazione alla stanza rococò di un castello, fino all'ambiente minimale di un Museo, nelle quali si snodano in modo surreale dei tubi colorati che riecheggiano lo storico screensaver di Windows, come se un noto elemento del mondo virtuale facesse parte del mondo reale, mandando in crisi una chiara distinzione tra spazio simulato e reale.

La possibilità di muoversi tra gli ambienti attraverso l'uso di comandi specifici ci fa comprendere che realizzare un'esposizione servendosi di immagini a 360° e renderla fruibile con un visore VR 360° significa non solo scegliere una tecnologia con delle sue peculiarità, ma stabilire per l'utente un certo tipo di fruizione e di interazione.

Nei visori VR 360° il punto di vista dell'osservatore corrisponde al punto di vista della foto o video camera che ha ripreso l'immagine in cui ci troviamo; la testa è il perno attorno a cui si sviluppa un ambiente che ci circonda a 360°, come se il supporto dell'immagine fosse una superficie sferica e il punto di vista corrispondesse al suo centro. Invece, i visori VR 3D consentono di spostarsi e muoversi liberamente all'interno dell'ambiente restituendo un'esperienza immersiva totale. In sintesi, ciò

che cambia sono i cosiddetti “gradi di libertà”, *Degree of Freedom* (DOF) (Fuchs, 2017, p. 63).

I VR 360° sono identificati come 3DOF, in quanto è possibile muovere la testa in tutte le direzioni secondo gli assi cartesiani x, y, z. Consentono invece 6DOF i visori VR 3D in quanto permettono di muovere la testa secondo i tre assi cartesiani e, nel medesimo tempo, di fare lo stesso con tutto il corpo. Comprendiamo ancor meglio questo aspetto se facciamo un paragone con lo schermo: il miglioramento dell’esperienza di quest’ultimo si ottiene grazie all’aumento della risoluzione/definizione, mentre invece, restituisce un miglioramento della realtà virtuale una maggiore esattezza nel tracciamento, ovvero con «quale rapidità e quale precisione l’immagine visuale risponde al movimento della testa e dell’occhio. [...] La misurazione conta più della visualizzazione», precisa Jerome Lanier (2017, p. 305).

I gradi di libertà sono dunque un elemento chiave per comprendere le peculiarità del VR, sia perché rappresentano un vincolo tecnologico sia perché chi realizza l’esposizione può a sua volta scegliere quanti gradi di libertà dare alla sua esposizione e a chi la visiterà.

Con la VR 3D la relazione dello spettatore con l’ambiente espositivo e le opere non è più limitata allo sguardo, ma suono e tatto diventano elementi altrettanto cruciali. Per esempio, il suono ci permette di capire se qualcosa sta accadendo al di fuori dal nostro campo visivo, magari alle nostre spalle. E anche le mani giocano un ruolo fondamentale: sia perché è possibile interagire e utilizzare oggetti sia perché muovere gli arti nello spazio restituisce un maggior grado di illusione e immersione. Dunque non solo lo sguardo, ma anche il suono e gli arti simulati aiutano l’utente a orientarsi, dando maggiore definizione all’illusione retinica stimolata dalle immagini. Per esempio, in DiMoDa – progetto di cui si parlerà in seguito –, i portali che consentono al visitatore di spostarsi tra gli ambienti espositivi emettono dei suoni per attirare l’attenzione.

Un ambiente virtuale è dunque percepibile come luogo dove tutto è possibile, grazie al tipo di narrazione, ma anche grazie all’alto grado di realismo delle interazioni e all’illusione di poter interagire e modificare tutto ciò che circonda l’utente, esattamente come in un videogioco (Juul, 2005). Purtroppo, però, sia gli artisti sia i creatori di spazi espositivi devono sottostare alle possibilità del software, come del resto i visitatori devono sottostare ai gradi di libertà e alle possibilità di interazione messi loro a disposizione dai creatori. Allo stesso modo dei Musei (Glicenstein, 2009, pp. 40-41), gli spazi espositivi in VR si comportano come dei dispositivi

disciplinari (Foucault, 1976) in cui sono in vigore precise regole, ma possono essere ricondotti a tale definizione attraverso differenti peculiarità. La prima importante differenza consiste nel fatto che per la VR è il creatore a decidere quali siano i gradi di libertà – in modo più simile all'organizzazione di Artist Run Space –, mentre invece per le Istituzioni museali esistono certamente maggiori vincoli e condizioni, sviluppatasi nel corso dei secoli e in modo piuttosto uniforme in tutto il mondo (Glienstein, 2009, p. 87).

Un'altra differenza risiede nel fatto che in un classico luogo espositivo reale, nonostante il divieto, possiamo comunque commettere un atto di vandalismo, mentre invece all'interno di uno spazio espositivo in VR nulla può essere rotto dall'utente: solo un hacker potrebbe essere in grado di sovvertire il codice programmato. Un atto di vandalismo avrebbe inoltre effetti assai differenti: ciascun utente accede nello spazio virtuale attraverso la propria copia del software ed è altamente improbabile che un hacker possa corrompere tutte le versioni esistenti contemporaneamente.

I gradi di libertà su cui è costruita un'esposizione in VR consentono inoltre di aggiungere nuovi strumenti di valutazione per quest'ultima. L'utente, infatti, deve essere soddisfatto dall'esperienza sia a livello narrativo sia interattivo (Juul, 2005): la buona riuscita dipende non solo da ciò che è comunicato e dalla narrazione, ma anche da cosa è possibile fare nell'ambiente. Questa nuova caratteristica – tradizionalmente data piuttosto per scontata, perché solitamente una persona si reca in un'esposizione per osservare opere d'arte – legittima ancora una volta un legame con i videogiochi, consentendoci di applicare al nostro caso l'idea di Bown secondo cui gli utenti dei videogiochi «sono soggetti il cui godimento si definisce in base alle regole» (2019, p. 99), introducendo un aspetto che in ambito espositivo è forse riscontrabile solo negli Artist Run Space o in luoghi in cui non vigono le classiche norme istituzionali, ma in cui i gestori decidono cosa è possibile fare al loro interno, spingendosi spesso anche oltre i limiti della legalità.

Se da un lato le possibilità interattive, nonostante le regole, sembrano restituire molta libertà, dall'altro quest'ultima si rivela fittizia perché comunque l'utente è costretto a dover rispettare obblighi, certamente diversi da quelli reali, ma comunque imposti dalla tecnologia o dal creatore.

### *Pratiche espositive in VR*

Nel paragrafo seguente cercheremo di indagare le implicazioni che nuove possibilità di fruizione e gradi di libertà hanno sulla pratica. Una volta indossato il visore VR l'immagine si fa ambiente e tale opportunità restituisce differenti modalità di approccio. Da un lato, vedremo la continuità presente tra le pratiche espositive reali e virtuali, il modo in cui anche un approccio piuttosto tradizionale sia in grado di restituire novità nel modo di percepire l'opera d'arte. Dall'altro, prenderemo in considerazione spazi espositivi che tendono a superare la tradizione e che sono capaci di aggiornare sia la pratica espositiva sia la percezione dell'opera d'arte.

A partire da queste novità vedremo che la pratica espositiva in VR, in alcuni casi, restituisce particolari esiti perché non sono solo artisti e curatori a occuparsene.

A conclusione del paragrafo verranno prese in esame le peculiarità di quei luoghi espositivi reali che hanno scelto di dedicarsi all'arte in VR.

### *Meta-opere d'arte*

Se consideriamo le prime esposizioni di Float fruibili solo da PC, *What we call painting* (2012) e *What we call sculpture* (2013), al pari delle prime esposizioni della Chrystal's Gallery pubblicate online nel 2010, nonostante lo spazio espositivo sia già un luogo di finzione realizzato in digitale, l'opera, come nella realtà, ci appare distaccata dall'ambiente in cui si trova. Le stanze virtuali in cui si trovano le opere sono parte dello stesso edificio e mimano la classica impostazione del *white cube*, ipoteticamente neutrale nei confronti dell'opera esposta (O'Doherty, 1976). Le realizzazioni digitali, in questo caso, sono percepibili come delle meta-opere, in quanto sono ritagliate all'interno di uno spazio di finzione ed è presente uno sforzo, dell'artista o del curatore, per farle apparire su un livello distinto. Esiste, insomma, un livello narrativo scenografico scollegato dalla narrazione dell'opera.

Lo stesso fenomeno si verifica anche in uno spazio VR 3D che adotta classiche modalità espositive a parete, nonostante, come abbiamo visto precedentemente, una volta indossato un visore VR è l'immagine a farsi ambiente (Grau, 2002). Per esempio, il Museum of GIF Art, sviluppato dal noto sito web Giphy.com nel 2017, si presenta come un luogo che simula l'edificio tradizionale di un Museo nel quale l'utente può muoversi tra differenti stanze e fruire immagini GIF allestite a parete. In questo caso è

possibile guardare al di fuori della cornice della GIF esposta e individuare un ipotetico estintore che non fa parte dell'opera. Chiaramente non troviamo questo tipo di oggetto perché uno spazio simulato non deve rispettare le norme anti-incendio, ma nonostante lo sguardo sia immerso in un ambiente di finzione, quest'ultimo è percepibile come se fosse una neutra scenografia separata dall'opera. Anche in questo caso, sarebbe forse opportuno intendere le GIF come delle meta-opere, ovvero contenuti di finzione ritagliati all'interno di un ambiente di finzione.

Abbiamo prova che questa condizione dell'opera d'arte si verifica sia negli spazi digitali fruibili attraverso schermo, sia in VR. Da schermo, per esempio, è possibile fruire gallerie d'arte aperte all'interno di videogiochi *open-world* come *Second life* o *Minecraft*, nelle quali i gradi di libertà degli spazi espositivi e delle opere d'arte presentate rispecchiavano i vincoli e le modalità d'uso del videogioco (Cadioli, 2006; Fandom, s.d.; MacKenzie, 2021).

Qualcosa di molto simile accade in *Cryptovoxels* (2018), *Decentraland* (2020) o altri *cryptomondi* virtuali presenti nel web<sup>1</sup>. Rispettivamente fruibili con visore VR e da schermo<sup>2</sup>, questi luoghi non nascono esclusivamente come spazi espositivi, ma sono veri e propri mondi virtuali, in cui possono essere costruite gallerie, *Artist Run Space*, Musei e molte altre cose non inerenti al mondo dell'arte, come già accadeva nei videogiochi *open-world*. La grande differenza consiste nel fatto che nei *cryptomondi* è possibile muoversi con visori VR, acquistare terreni e commerciare le opere d'arte esposte nella forma di token non fungibili: i tanto discussi NFT.

*Cryptovoxel* è caratterizzato da una grafica rudimentale, fatta di soli cubi e una mappa 23 volte più piccola rispetto a *Decentraland* – quest'ultima conta un'estensione pari a circa la metà di Manhattan (HackMD, 2019) –. Attraverso la mappa di *Cryptovoxel* possiamo renderci conto del predominio dei luoghi dedicati all'arte: sono presenti, infatti, 130 gallerie contro i 37 terreni dedicati allo sport, seconda tipologia più diffusa nella mappa<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> All'indirizzo web di seguito si trova un breve elenco di questa tipologia di siti web: <https://hackmd.io/@XR/grid> [consultato in data 8 maggio 2021].

<sup>2</sup> Attualmente i *cryptomondi* sono fruibili prevalentemente da PC o da schermo connesso a Internet; *Decentraland* ha comunicato l'imminente uscita di una versione fruibile con visore VR; *Cryptovoxel* è già disponibile in VR.

<sup>3</sup> <https://www.cryptovoxels.com/play?coords=N> [consultato in data 7 maggio 2021].

Di fatto, oltre ai numerosi terreni invasi da alter-ego virtuali di gallerie già presenti nel mondo reale, ciò che ci interessa è il modo in cui tali opere d'arte sono presentate ed esposte.

Gli NFT hanno debuttato nel web esposti in classici siti Internet, all'interno di archivi consultabili online. Con la nascita dei primi cryptomondi virtuali, in ciascun terreno, i relativi proprietari hanno sviluppato differenti modalità di esposizione degli NFT. Nella maggior parte dei casi, sia in Decentraland, sia in Cryptovoxel, sono ricalcate modalità espositive classiche e tradizionali, come nel caso della Oval Gallery nel Museum District di Decentraland, dove è stata inaugurata *Travel diary* (2021), a cura di Sonia Belfiore, prima esposizione di NFT in cui figurano prevalentemente artisti italiani: Nicola Baratto e Yiannis Mouravas, Giulia Furlan, Alessandro Manfrin, Matteo Pizzolante, Luca Staccioli, Francesco Tagliavia e Luisa Turuani [Figura 1].

Tenendo presente che le leggi della fisica possono essere modificate e che si possono incontrare immagini in movimento esposte a parete senza il supporto di uno schermo, gli NFT si presentano come opere d'arte a sé stanti e lo spazio espositivo risulta anche qui, nella maggior parte dei casi, distaccato da esse, portandoci alla conclusione che ci troviamo sempre di fronte a meta-opere d'arte. Sono molti i casi in cui troviamo sculture all'interno di parchi simulati oppure surreali e imprevedibili architetture, ma anche questi ultimi appaiono come spazi di finzione all'interno di un mondo di finzione, per cui non hanno mai quel carattere propriamente immersivo che la VR invece consente.



Fig. 1 – Oval Gallery, *Travel Diary*, 2021. Courtesy Snake.art e Decentraland

### *Immergersi nell'opera d'arte*

Qualcosa di molto diverso accade, per esempio, nell'esposizione di Float, *Ultralight beam*, già incontrata precedentemente, nella quale l'artista Manuel Rossner è al tempo stesso creatore dell'opera e dello spazio in cui essa è contenuta. Una volta effettuato l'accesso il visitatore è immerso in una realtà simulata costruita attraverso fotografie a 360°. Ne consegue che i tubi riecheggianti lo screensaver di Windows siano percepibili come una creazione dell'artista al pari dell'ambiente in cui il visitatore è immerso. In questo caso l'immagine si fa letteralmente ambiente, tanto da annullare la differenza tra esposizione e opera d'arte perché queste diventano un tutt'uno, si integrano a vicenda, come indicato anche nel testo di presentazione dell'esposizione (Bettin, 2017).

La possibilità di far coincidere l'operato dell'artista con lo spazio è rintracciabile anche in alcune opere d'arte realizzate prima della nascita della VR e in alcuni casi ancor prima della capillare diffusione dei mezzi digitali (Dziekan, 2012, pp. 39-47). Per esempio, Michael Asher nel 1976 decise di togliere porte e finestre dalla «atipica *kunsthalle*» (Foote, 1976) Clocktower di New York, oppure James Turrel attraverso i suoi interventi luminosi (Sambonet, 1998) consente allo spettatore di immergersi nell'opera e nell'ambiente nel medesimo tempo. In anni più recenti troviamo, invece, il tedesco Gregor Schneider a impiegare lo spazio espositivo come elemento costitutivo dell'opera d'arte (Schneider, 2004).

Opere e allestimenti *site specific* agiscono e interagiscono con un luogo preesistente, modificano lo spazio rendendolo parte integrante dell'opera. Mentre con la VR accade qualcosa di diverso perché l'artista ha la possibilità di costruire *ex-novo* l'architettura o l'ambiente in relazione a ciò che verrà esposto e di lavorare su livelli scenografici e narrativi che coincidono con l'opera.

Abbiamo visto tale possibilità in *Ultralight beam*, ma riscontriamo un approccio ancor più radicale con DiMoDa – Digital Museum of Digital Art, primo progetto concepito per l'esposizione di digital art in un ambiente 3D specificamente costruito per la fruizione tramite visore VR 3D. Avviato nel 2013, il progetto DiMoDa, è realizzato da due artisti, Alfredo Salazar Caro e William Robertson, e reso disponibile al pubblico nel 2015 in occasione di The Wrong, Digital Art Biennale – fruibile via web oppure nella sede di Transfer Gallery a New York (Transfer, 2015). Gli artisti, per ciascuna edizione di DiMoDa (edizione 1.0 nel 2015, 2.0 nel 2016 e 3.0 nel 2020), hanno concepito una diversa ambientazione che proietta il visita-

tore in pianeti sconosciuti. Tali scenografie, in alcuni casi, ospitano opere realizzate *site specific* nelle ambientazioni predisposte da Salazar Caro e Robertson, come fanno Miyö Van Stenis e Theo Triantafyllidis in DiMoDa 2.0. Invece, in DiMoDa 1.0, tutte le opere che l'utente può visitare corrispondono ad ambienti altri costruiti *ad hoc* dagli artisti invitati.

Tale approccio comporta inoltre ulteriori complicazioni riscontrabili in due differenti testi, scritti a distanza di un anno, per presentare in luoghi espositivi reali il progetto DiMoDa 1.0.

Nel testo realizzato in occasione dell'esposizione presso The Stolbun Collection, a Chicago, nel 2016, DiMoDa viene esposto in una sede reale in quanto oggetto artistico e meta-struttura espositiva attraverso cui «i visitatori dell'installazione possono fruire le prime quattro mostre personali di realtà virtuale di DiMoDA» (Stolbun, 2016). Mentre invece, l'anno precedente, nel 2015, in occasione di The Wrong, Transfer aveva presentato nella sua sede reale il progetto come meta-struttura all'interno della quale era possibile fruire una mostra collettiva. Molto probabilmente è un po' ingenuo intendere DiMoDa 1.0 come contenitore di quattro mostre personali in quanto, come in una esposizione reale, ci sarebbero stati degli indicatori a specificare questo aspetto. Ad accrescere l'equivoco, però, sono certamente le peculiarità della VR: gli ambienti creati *ad hoc* dagli artisti invitati sono separati l'uno dall'altro e ciascuno con una sua estetica. Effettivamente potrebbero essere vere entrambe le descrizioni, se non fosse che nella prima esposizione del 2015 il progetto è presentato come collettiva.

DiMoDa si pone come vera e propria frattura nei confronti dei paradigmi dell'arte contemporanea, si discosta dalla realtà – tanto da giungere a sostituire l'indirizzo della propria sede con la dicitura: «Terra, Via Lattea» – per proiettarci all'interno di ambienti onirici e architetture immaginarie. Come dichiara Salazar Caro stesso: «devo ammettere che mi preoccupa abbastanza quando vedo una galleria VR che emula un cubo bianco e poi 'si blocca' a una JPEG 'a muro'. Quando ho concepito l'architettura di DiMoDA, ho voluto creare una struttura che potesse ancorare il visitatore a una realtà più familiare pur rimanendo al limite del surreale» (Bors, 2015).

L'originalità del progetto emerge soprattutto dalla volontà dichiarata dai fondatori di discostarsi da tradizionali modalità espositive per dedicarsi alla costruzione di scenografie, echeggiando l'approccio di allestimenti non convenzionali, come, per esempio, quello curato da Marcel Duchamp nel 1942 per *First Papers of Surrealism*. All'esperienza di una nar-

razione innovativa come quella del francese si aggiunge, inoltre, la possibilità di costruire architetture e ambienti *ex novo* che in alcuni casi corrispondono all'opera d'arte.

Più recentemente, tra il 1999 e il 2008, il collettivo Studio Azzurro, con gli allestimenti realizzati per alcuni musei, aveva provato a mettere al centro l'idea di narrazione, scalzando la classica impostazione museale focalizzata sulla collezione (Studio Azzurro, 2011). Pionieri della videoarte e sperimentatori di installazioni immersive, i componenti di Studio Azzurro avevano ben compreso che il video è un mezzo capace di agire nello spazio e non un semplice dispositivo per la visione, come anche Benjamin, del resto, aveva osservato (Cometa, 2020, p. 284). A partire da questo approccio il collettivo, in merito agli allestimenti museali, arriva a parlare di «*habitat narrativi*, in cui la frammentazione di storie favorisce l'approccio esperienziale e il linguaggio interattivo valorizza le condizioni di dialogo e partecipazione» (Studio Azzurro, 2011, p. 13). Andando oltre il fatto che anche Benjamin aveva effettuato – molto probabilmente mutuandola da Uexküll – una distinzione tra «mondo percettivo» e «mondo operativo» (Cometa, 2020, p. 283), la dicotomia proposta da Studio Azzurro risulta perfettamente aderente alle pratiche espositive in VR, in quanto è la stessa che nel 2005 va a comporre la base teorica di Jasper Juul nel suo studio sui videogiochi, nel quale, già dal titolo, si evince la polarità narrazione-interazione (Juul, 2005). Gli allestimenti di Studio Azzurro di fatto tendono a far sparire lo spazio reale: il buio degli ambienti fa parte di un impianto scenografico che vuole mostrare e far percepire al visitatore solo opere e documenti.

Nei tre episodi espositivi pubblicati da DiMoDa in VR questo approccio diventa radicale: gli ambienti sono scenografie frutto dei gradi di libertà scelti dal creatore per coniugare narrazione e interazione. Tradotto nella pratica, ciò significa che la VR dà la possibilità di allestire un'esposizione in mondi che simulano la realtà nonostante non debbano rispettare le leggi della fisica oppure in luoghi onirici che si discostano da ciò che i nostri sensi sono in grado di riconoscere come vero e autentico, ampliando notevolmente le possibilità narrative, fino a creare una sovrapposizione tra l'opera e l'ambiente che la ospita.

### *Nuove aperture professionali*

Attraverso la VR e le esposizioni virtuali viste finora, possiamo quindi rilevare due atteggiamenti caratteristici che l'opera d'arte assume in rela-

zione allo spazio espositivo: la condizione di meta-opera d'arte e la possibilità di manifestarsi come un tutt'uno, annullando la separazione tra ambiente e opera.

Gli spazi virtuali sono però luoghi con ampio grado di libertà d'azione ed è infatti possibile individuare progetti espositivi in cui i due approcci sono mescolati.

Ciò accade in alcune edizioni di DiMoDa, ma anche nel Museum of Other Realities (MOR), software indipendente lanciato nel 2020 e fruibile esclusivamente con visore VR 3D. MOR si presenta come un classico edificio museale, composto da numerose stanze in cui il visitatore può trovare delle meta-opere allestite in un ambiente neutro con le quali interagire, oppure può trovarsi in delle stanze apparentemente vuote, all'interno delle quali sono presenti dei portali che trasportano il visitatore in ambienti altri in cui l'opera corrisponde allo spazio in cui è esposta. Attraverso queste ultime, nella maggior parte dei casi, l'utente può vivere delle esperienze davvero insolite: per esempio si ritrova a cadere nel vuoto, fianco a fianco con altri oggetti simulati, in un ambiente in cui la forza di gravità è modificata [Figura 2], oppure può ritrovarsi in luoghi che simulano epoche passate in cui è possibile pilotare le macchine volanti di Leonardo Da Vinci. Tipologie di esperienze che solo la VR può consentire, molto prossime al videogioco, e pensate per far vivere al visitatore esperienze insolite, complesse o impossibili da realizzare in una reale sede espositiva.



Fig. 2 – Museum Of Other Reality, *Gravity VR*, 2020. Courtesy Museum Of Other Reality

Molto probabilmente la combinazione di differenti pratiche si verifica perché MOR è realizzato da informatici e game-designer, ma non da professionisti del mondo dell'arte come artisti o curatori. Da sempre l'esposizione d'arte si caratterizza come collaborazione tra più persone e competenze (Glicenstein, 2009), ma mai si era verificata la possibilità di un'apertura tale per cui fossero persone al di fuori del classico terzetto composto da artista, curatore e spazio, a occuparsene. Dunque, negli spazi in VR, da un lato, l'artista può coniugare nella sua attività differenti ruoli o pratiche, come hanno fatto, per esempio, Manuel Rossner, Alfredo Salazar Caro e William Robertson. Dall'altro le tradizionali professionalità artistiche possono essere addirittura sostituite da esperti provenienti da ambiti estranei all'arte, i quali comunque si dedicano alla realizzazione di spazi espositivi e del loro contenuto, certamente con approcci più imprevedibili e leggeri nei confronti della tradizione artistica.

#### *La VR nello spazio espositivo reale*

Come si sviluppa invece la pratica espositiva in tutti quei luoghi reali che espongono opere d'arte in VR?

Come dimostrano, per esempio, Gazell.io (2015), Transfer Gallery (2015), Immersi.VR (2018), Cube (2019) gli spazi espositivi reali finiscono spesso per tradurre, paradossalmente, atteggiamenti virtuali nel mondo reale, oppure, viceversa, assumono paradigmi tradizionali nel mondo virtuale.

Nel primo caso il visitatore si trova in una lobby analogica nella quale può solamente vedere delle installazioni che corrispondono a postazioni di accesso per la visualizzazione delle opere. Come possiamo vedere attraverso la documentazione dell'esposizione *Worldbuilding*, lanciata nel 2015 dall'Artist Run Space canadese Trinity Square Video [Figura 3], ogni artista fa un doppio lavoro: allestisce la sua postazione/installazione in continuità con ciò che l'utente potrà visualizzare nello spazio simulato e realizza l'opera in VR; come se la cornice fosse un'installazione a sé stante da attraversare per entrare nell'opera vera e propria (Worldbuilding, 2017). Se all'interno della lobby di DiMoDa bastava un click per spostarsi negli ambienti delle opere, nella lobby analogica dello spazio canadese il visitatore deve ogni volta togliere e indossare nuovamente un visore diverso. Tale impostazione, inoltre, è forse adottata perché i curatori si schierano in modo decisamente critico nei confronti della VR e tendono a mantenere gli utenti ancorati alla realtà.

Al contrario, esistono anche numerosi progetti che creano degli alter-ego virtuali delle gallerie reali, come accade nei cryptomondi oppure come, per esempio, ha fatto la galleria Massimo De Carlo di Milano, nel cui sito web è possibile fruire uno spazio espositivo in VR, nel quale sono state allestite traduzioni digitali di classici dipinti ed è addirittura possibile trovare una stanza con ufficio inutilizzabile. La galleria svizzera Roehrs & Boetsch ha invece sviluppato un progetto parallelo in VR chiamato Cube, nel 2019, per il quale è stata creata un'architettura fissa per ospitare differenti esposizioni di volta in volta, limitando inevitabilmente le sperimentazioni legate alla scenografia e all'ambiente.

Possiamo dunque rilevare attraverso questi pochi esempi come alcune peculiarità del VR vengano un po' forzate o addirittura tradite all'interno di circuiti tradizionali.

Negli spazi reali la VR si comporta, sostanzialmente, come installazione, come punto di accesso verso luoghi smaterializzati, molto semplice da conservare e archiviare.



Fig. 3 – Yam Lau, *Out of this World*, 2017. Photo credit: Toni Hafkenschied.  
Courtesy of the artist and Trinity Square Video

### *Parasocialità e individualismo*

Le esposizioni d'arte da sempre si caratterizzano come esperienza pubblica condivisa, mentre la VR, allo stesso modo dei videogiochi, tende a prendere la forma di una esperienza individualistica anche quando effettuata in uno spazio reale. Ciò è facilmente riscontrabile perché è vero che in questi ultimi è possibile intrattenere rapporti sociali con altre persone, ma mentre indossiamo il visore non si possono vedere le persone con cui si stava parlando fino a poco prima. La realtà simulata isola immediatamente l'utente per consentirgli l'accesso in un luogo altro.

Se prendiamo un attimo in considerazione la tecnologia AR, a differenza della VR, notiamo che essa si caratterizza come livello virtuale aggiunto sulla realtà. Con il progetto espositivo in AR realizzato da Acute Art e intitolato *Unreal city*, è possibile visualizzare, attraverso una app da scaricare nel proprio smartphone, opere d'arte che si innestano come interventi *site specific* digitali in varie zone di Londra. Un'idea decisamente innovativa che sfrutta la tecnologia per vivere lo spazio pubblico e avere relazioni sociali dirette con altre persone che possono visualizzare in contemporanea la stessa cosa (da un unico smartphone o ciascuno dal proprio).

Tutto questo invece non può accadere con la VR, in quanto ogni utente, una volta indossato il visore non ha più visuale sul mondo reale. Nonostante ciò, le relazioni sociali non sono perse del tutto, in quanto nei luoghi in VR è possibile intrattenere relazioni parasociali con altri avatar/utenti.

MOR è uno dei pochi spazi espositivi virtuali *software-based* concepito per incontrare altri utenti, possibilità concessa anche da tutte quelle esposizioni d'arte che si appoggiano alla piattaforma web Mozilla Hub per la realizzazione di ambienti virtuali.

Anche chi visita Cryptovoxel o Decentraland può incontrare avatar di altri utenti con i quali interagire. Le possibilità di intrattenere relazioni parasociali in questi mondi virtuali non sono da sottovalutare perché consentono di incontrare altri avatar negli spazi espositivi, avviare discussioni e magari fare amicizia mentre si fruiscono immagini, video e sculture. Inoltre è possibile assistere in diretta, fianco a fianco con altri avatar, a concerti e performance.

Per aggirare i limiti della relazione parasociale un'azienda italiana ha recentemente sviluppato una tecnologia che consente addirittura di clonare dettagliatamente la nostra persona in avatar, aprendo la strada verso un livello di realismo mai visto prima per le relazioni online (Franini,

2021). Tale tecnologia non è ancora impiegabile negli spazi espositivi in VR, ma comunque ci fa ben comprendere ciò che si anticipava nelle prime battute del testo: tutto ciò che riguarda i mondi virtuali cresce e si evolve per nascondere i propri limiti (Lanier, 2017).

Resta il fatto che l'individualismo e la nuova tipologia di relazione con l'altro rappresentano forse l'aspetto più insidioso per il VR, in quanto nell'attuale contesto socioeconomico un'interazione parasociale nel mondo digitale corrisponde a una relazione di produzione (Bown, 2019, p. 9). La maggior parte dei software di esposizioni in VR sono scaricabili, gratuitamente o a pagamento, da note piattaforme di videogiochi «*su cui e attraverso cui* il tempo libero e lo svago monetizzato, le interazioni individuali e le relazioni parasociali sono raccolte, analizzate e trasformate in profitti ad appannaggio esclusivo di una manciata di aziende del 'capitalismo delle piattaforme'» (Bown, 2019, p. 9).

La mutazione dell'osservatore in utente comporta dunque non solo una rinnovata modalità d'interazione e di percezione dell'opera e dell'esposizione d'arte, ma un nuovo ruolo del fruitore che va al di là del piacere estetico e contribuisce ad alimentare un sistema di profitto, nonostante la sua partecipazione gratuita. Inoltre, tale aspetto ci fa comprendere quanto l'illusione di vivere esperienze in mondi simulati siano, in realtà, incisive nel quotidiano.

### *Conclusioni*

Con questo studio si è cercato di mettere in luce come resti inalterata la funzione delle esposizioni, le quali continuano a mostrare o dimostrare qualcosa – diversamente da quanto previsto da Oliver Grau – e di comprendere attraverso alcune caratteristiche fondamentali nuove configurazioni che assume la pratica espositiva in relazione alle tecnologie VR e AR. In particolare si è visto come i visori tendano a illudere i sensi e la mente umana rendendo possibile l'impensabile. Da questo miraggio emergono però una serie di dati reali: le esposizioni in VR tendono a svilupparsi secondo i canoni del videogioco; gli utenti possono fruire rinnovate configurazioni che l'opera d'arte assume in relazione allo spazio simulato che la ospita; la pratica espositiva si sviluppa in parallelo ai vincoli della tecnologia e la spettatorialità diventa qualcosa di sempre più assimilabile al consumo individualistico.

Abbiamo indagato come gli spazi artistici in VR crescano esplorando nuovi gradi di libertà e nascondendo progressivamente i propri limiti.

Sembra inoltre che ci sia quasi un rapporto direttamente proporzionale tra le innovazioni proposte da tali luoghi simulati e le mutazioni che si verificano nel mondo reale. Ci riserviamo però di studiare tali aspetti in futuro.

## Bibliografia

Bettin, M. (2017), *Ultralight Beam*, "Float", <https://float.gallery/exhibitions/ultralight-beam/overview/introduction/> [consultato in data 9 maggio 2021].

Bolter, J. D., Grusin R. (2000), *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, Cambridge.

Bors, S. (2015), *DiMoDA: The Digital Museum of Digital Art. A Virtual Institution*, "Anti-utopias", [https://anti-utopias.com/newswire/dimoda-digital-museum-digital-art/?fbclid=IwAR11FHaCwdSaLQTsmAigY1fafUTAo54K-XxVdiimBCuERwDw2FP1x\\_jEnZg](https://anti-utopias.com/newswire/dimoda-digital-museum-digital-art/?fbclid=IwAR11FHaCwdSaLQTsmAigY1fafUTAo54K-XxVdiimBCuERwDw2FP1x_jEnZg) [consultato in data 9 maggio 2021].

Bown, A. (2019), *Capitalismo & candy crush*, Nero, Roma.

Cadioli, M. (2006), *Arte in second life*, "Digicult", <http://digicult.it/it/digimag/issue-012/second-life-art/> [consultato in data 9 maggio 2021].

Cometa, M. (2020), *Cultura visuale. Una genealogia*, Raffaello Cortina, Milano.

Crary, J. (2013), *Le tecniche dell'osservatore*, Einaudi, Torino.

Dziekan, V. (2012), *Virtuality and the Art of Exhibition*, Intellect, Bristol.

Fandom (s.d.). *List of museums and galleries in Second Life*, "Second Life Wiki Fandom", [https://secondlife.fandom.com/wiki/List\\_of\\_museums\\_and\\_galleries\\_in\\_Second\\_Life](https://secondlife.fandom.com/wiki/List_of_museums_and_galleries_in_Second_Life) [consultato in data 9 maggio 2021].

Ferrari, D., Pinotti, A. (a cura di) (2018), *La cornice. Storie, teorie, testi*, Johan & Levi, Cremona.

Foote, N. (1976), *Michael Asher, The Clocktower*, "Artforum", <https://www.artforum.com/print/reviews/197606/michael-asher-69129> [consultato in data 9 maggio 2021].

Foucault, M. (2008 [1976]), *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino.

Franini, P. A. (2021), *La prima fabbrica di avatar apre a Milano e Torino: Billy Berlusconi racconta Igoodi*, "Forbes", <https://forbes.it/2021/>

05/05/igoodi-prima-fabbrica-avatar-creata-billy-berlusconi/ [consultato in data il 9 maggio 2021].

Fuchs, P. (2017), *Virtual Reality Headset. A Theoretical and Pragmatic Approach*, CRC Press, Londra.

Glicenstein, J. (2009), *L'art: une histoire d'expositions*, PUF, Parigi.

Grau, O. (2002), *Virtual Art. From illusion to immersion*, MIT Press, Cambridge.

Guynup, S. (2016), *Virtual Reality, Game Design, and Virtual Art Galleries*, in England, D., Schiphorst, T., Bryan-Kinns, N., *Curating the digital*, Springer, Switzerland.

HackMD, (2019), *Crypto Cities*, "HackMD", <https://hackmd.io/@XR/cities> [consultato in data 9 maggio 2021].

Juul, J. (2005), *Half-real Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge.

Lanier, J. (2017), *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Il Saggiatore, Milano.

MacKenzie (2021), *Ender gallery: Minecraft residency*, "MacKenzie Art Gallery", <https://mackenzie.art/experience/13th-floor/post/ender-gallery-minecraft-residency/> [consultato in data 9 maggio 2021].

O'Doherty, B. (2012 [1976]), *Inside the white cube. L'ideologia dello spazio espositivo*, Johan & Levi, Cremona.

Parry, R. (2010), *Museum in a digital age*, Routledge, Abingdon - New York.

Paul, C. (2017) *From Archives to Collections. Digital Art In/Out of Institutions*, in Oliver Grau, *Museum and archive on move. Changing cultural institutions in the digital era*, De Gruyter, Göttingen.

Pennacchini, S. (2015), "Benvenuti nella realtà virtuale". *Boom di visori, e Htc permette anche di muoversi*, "La Repubblica", [https://www.repubblica.it/speciali/tecnologia/mobile-world-congress/edizione2015/2015/03/05/news/visori\\_vr\\_realta\\_virtuale\\_htc\\_re\\_vive\\_oculus\\_gear\\_morpheus\\_hololens-108820001/](https://www.repubblica.it/speciali/tecnologia/mobile-world-congress/edizione2015/2015/03/05/news/visori_vr_realta_virtuale_htc_re_vive_oculus_gear_morpheus_hololens-108820001/) [consultato in data 9 maggio 2021].

Pinotti, A., Somaini, A. (2016), *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino.

Sambonet, G. (a cura di) (1998), *Dipinto con la luce*, Motta, Milano.

Schneider, G. (a cura di) (2004), *Gregor Schneider*, Charta, Milano.

Schweibenz, W. (2019), *The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology*, «The Museum Review», vol. 4, no. 1.

Sharratt, B. (1994), *Please Touch the Paintings*, "The New York Times", <https://www.nytimes.com/1994/03/06/books/please-touch-the-paintings.html> [consultato in data 9 maggio 2021].

Stolbun (2016), *DIMODA*, "The Stolbun Collection", <https://www.stolbun.org/dimoda> [consultato in data 9 maggio 2021].

Studio Azzurro (a cura di) (2011), *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Silvana, Cinisello Balsamo.

Transfer (2015), *Dimoda a virtual institution*, "Transfer", <http://transfergallery.com/dimoda-a-virtual-institution/> [consultato in data 9 maggio 2021].

Worldbuilding (2017), *Worldbuilding. An exhibition of virtual realities*, "Worldbuilding - Trinity Square Video". <http://worldbuilding.trinitysquarevideo.com/> [consultato in data 9 maggio 2021].