



2025

IL CAPITALE CULTURALE

Studies on the Value of Cultural Heritage

eum

Rivista fondata da Massimo Montella



Il capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

n. 31, 2025

ISSN 2039-2362 (online)

© 2010 eum edizioni università di macerata

Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore / Editor in chief Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors Tommy D. Andersson, Elio Borroni, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre, Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli, Angelo R. Pupino, Girolamo Scullo

Coordinatore editoriale / Editorial coordinator Maria Teresa Gigliozzi

Coordinatore tecnico / Managing coordinator Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale / Editorial board Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Costanza Geddes da Filicaia, Maria Teresa Gigliozzi, Chiara Mariotti, Enrico Nicosia, Emanuela Stortoni

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali / Scientific Committee - Division of Cultural Heritage
Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Susanne Adina Meyer, Marta Maria Montella, Umberto Moscatelli, Caterina Paparello, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Emanuela Stortoni, Carmen Vitale

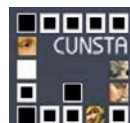
Comitato scientifico / Scientific Committee Michela Addis, Mario Alberto Banti, Carla Barbati †, Caterina Barilaro, Sergio Barile, Nadia Barrella, Gian Luigi Corinto, Lucia Corrain, Girolamo Cusimano, Maurizio De Vita, Fabio Donato †, Maria Cristina Giambruno, Gaetano Golinelli, Rubén Lois Gonzalez, Susan Hazan, Joel Heuillon, Federico Marazzi, Raffaella Morselli, Paola Paniccia, Giuliano Pinto, Carlo Pongetti, Bernardino Quattrococchi, Margaret Rasulo, Orietta Rossi Pinelli, Massimiliano Rossi, Simonetta Stopponi, Cecilia Tasca, Andrea Ugolini, Frank Vermeulen, Alessandro Zuccari

Web <http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>, email: icc@unimc.it

Editore / Publisher eum edizioni università di macerata, Corso della Repubblica 51 – 62100 Macerata, tel. (39) 733 258 6081, fax (39) 733 258 6086, <http://eum.unimc.it>, info.ceum@unimc.it

Layout editor Oltrepagina srl

Progetto grafico / Graphics +crocevia / studio grafico



Rivista accreditata AIDEA
Rivista riconosciuta CUNSTA
Rivista riconosciuta SIMED
Rivista indicizzata WOS
Rivista indicizzata SCOPUS
Rivista indicizzata DOAJ
Inclusa in ERIH-PLUS

Play that game. Gli scivoli di Carsten Höller. Il gioco come strumento partecipativo in contesti istituzionali

Luca Palermo*

Abstract

A partire dagli anni '60 del secolo scorso, un numero crescente di mostre e interventi artistici ha richiesto la partecipazione diretta del fruitore come parte integrante del processo di significazione delle opere stesse. Una siffatta metodologia, negli ultimi decenni, sembra occupare un posto di rilievo nella produzione artistica e nelle attività espositive di musei e gallerie, avviando un radicale ripensamento del rapporto tra oggetto, artista, pubblico ed istituzione. Tra i vari modi di organizzare la partecipazione, il gioco e l'intrattenimento ludico sono stati scelti da numerosi artisti che, con il loro lavoro in spazi istituzionali, hanno contribuito alla messa a punto di quello che è stato definito "museo ludico": Carsten Höller rappresenta, senza dubbio, un esempio paradigmatico di un siffatto approccio. Il contributo mira ad offrire, alla luce del recente dibattito critico sulla questione, una chiave di lettura dei celebri scivoli che l'artista tedesco, dalla fine degli anni '90 del Novecento, allestisce in musei e istituzioni culturali di tutto il mondo.

Since the 1960s, an increasing number of exhibitions and artistic interventions have called for the direct participation of the viewer as an integral part of the process of sig-

* Ricercatore di Storia dell'arte contemporanea (Rtd-B), Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale, viale dell'Università, s.n.c., 03043 Cassino, e-mail: luca.palermo@unicas.it.

nification of the works of art. Such a methodology, in recent decades, seems to occupy a prominent place in the artistic production and exhibition activities of museums and galleries, initiating a radical rethinking of the relationship between object, artist, audience and institution. Among the various ways of organizing participation, play and entertainment have been chosen by numerous artists who, through their work in institutional spaces, have contributed to the development of what has been called the “ludic museum”: Carsten Höller represents, without a doubt, a paradigmatic example of such an approach. The contribution aims to offer, considering the recent critical debate on the issue, a key to interpreting the famous slides that the German artist has been setting up in museums and cultural institutions around the world since the late 1990s.

1. *Introduzione*

I radicali cambiamenti e ripensamenti e le nuove rotte sociali e culturali tracciate, negli ultimi decenni, dalle istituzioni artistiche alle cui definizioni hanno contribuito i nuovi approcci alle pratiche curatoriali, hanno, senza dubbio, favorito una intensificazione della dimensione partecipativa e ludica nella progettazione e nell’allestimento di mostre.

Resta, tuttavia, da chiedersi quanto tali dimensioni abbiano inciso sull’evoluzione del ruolo del curatore, degli artisti, dei musei e dei loro pubblici. Se, ad esempio, esperienze come quelle sviluppate dall’Internazionale Situazionista e, in parte, anche dal GRAV (Groupe de Recherche d’Art Visuel) avevano incardinato la dimensione della partecipazione ludica all’esterno e in netta critica nei confronti del “sistema dell’arte”, più recentemente un artista come Carsten Höller sembra, quasi provocatoriamente, calare tale discorso proprio all’interno delle più note istituzioni artistico-culturali.

Nella sua prassi artistica sembra strutturarsi una relazione quasi simbiotica tra curatore, artista ed istituzione. La questione che si pone, dunque, è come e quando le componenti partecipative e ludiche siano riuscite a ritagliarsi uno spazio all’interno dei contesti più istituzionali e, al tempo stesso, come musei e pubblici abbiano mutato il loro aspetto anche come risposta radicale ai cambiamenti economici e tecnologici. Ci si deve domandare, quindi, se un tale approccio alla pratica artistica mantenga le sue implicazioni politiche destabilizzanti anche all’interno dell’istituzione culturale o, al contrario, se tali implicazioni vengano, in qualche modo, disarmate dal fatto che esse prendono forma proprio all’interno di contesti istituzionali.

Se le questioni relative all’opera d’arte che, attraverso l’attivazione di dinamiche partecipative, si fa esperienza estetica è stata, anche recentemente, oggetto di studio¹, l’aspetto ludico di tali esperienze non ha, finora, ricevuto

¹ Basti pensare, tra gli altri, a Bishop 2005, 2006, 2012 e Kester 2004, 2011.

una altrettanto ampia attenzione da parte degli studi. In particolar modo, la teoria del gioco non è stata messa esaustivamente in relazione con le teorie dell'estetica contemporanea, né tantomeno con l'approccio partecipativo, al fine di comprenderne a fondo le potenzialità sociali e politiche in essa insite. Eppure, come vedremo, la struttura tipicamente aperta che caratterizza ogni attività ludica si presenta come un valido strumento per la messa in discussione di ruoli e stereotipi sociali e per un approccio critico leggero, ma non per questo meno carico di implicazioni politiche.

Del resto, in *The Art of Play* Adam e Allee Blatner hanno sostenuto che il divertimento e l'inclinazione al gioco è un fenomeno del tutto naturale tanto nel bambino quanto nell'adulto e che immaginazione e spontaneità, componenti essenziali di ogni attività ludica, cozzano con la rigidità del quotidiano, con il rispetto per l'autorità e con i valori tradizionalmente imposti². A loro volta, i due studiosi riprendono le osservazioni di J. L. Moreno che, già nel 1934, aveva intravisto nel gioco un tentativo di sfuggire alla tendenza imposta dalla società contemporanea «ad attribuire un ruolo preciso a una persona specifica, in modo che tale ruolo diventi quello prevalente all'interno del contesto nel quale l'individuo è inserito». Tuttavia, lo studioso aveva sottolineato contestualmente che ogni individuo «desidera interpretare molti più ruoli rispetto a quelli che gli sono consentiti»³.

Alle teorizzazioni di Moreno, seguiranno, di lì a qualche anno, quelle di Johan Huizinga e del suo seminale *Homo Ludens* edito nel 1938. Sin dall'introduzione, e ripetutamente in più parti del saggio, Huizinga sottolinea le qualità essenziali ed estetiche del gioco sostenendo che esso «si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o un tesoro dello spirito, è tramandato, e può essere ripetuto in qualunque momento»⁴.

Stephen Nachmanovitch, autore di *Free Play: Improvisation in Life and Art*, più recentemente, ha percorso una direttrice derivante dall'impostazione di Huizinga; nel volume citato sostiene, infatti, che il gioco possa considerarsi la radice e il fondamento della creatività nelle arti, nelle scienze e nella vita quotidiana. A tal proposito scrive: «L'improvvisazione, la composizione, la scrittura, la pittura, il teatro, l'invenzione, tutti gli atti creativi sono forme di gioco; queste sono il punto di partenza della creatività nel ciclo di crescita umana e una delle grandi funzioni vitali primordiali»⁵.

² Blatner, Blatner 1988.

³ Moreno 1934, pp. 325-326.

⁴ Huizinga 2002, p. 13.

⁵ Nachmanovitch 1990, p. 42.

2. La mostra come gioco. Qualche caso pioneristico

Se, dunque, come detto, la svolta partecipativa sembra costituire uno dei più significati sviluppi dell'attuale pratica artistica, tra le varie metodologie proposte, il gioco può, senza dubbio, configurarsi come una delle più radicali nel ripensamento del rapporto tra arte, artista, pubblico ed istituzioni, a tal punto che recentemente è stato introdotto il termine «museo ludico» ad inquadrare tali esperienze⁶.

Pioneristico di tali dinamiche ludico-partecipative è stato il progetto “The Model – A Model for a Qualitative Society” sviluppato per tre settimane, a partire dal 30 settembre 1968, dall'artista ed architetto danese Palle Nielsen e svoltosi presso il Moderna Museet di Stoccolma. All'interno di uno spazio istituzionale, dunque, Nielsen realizza un grande parco giochi con la collaborazione costante dei bambini del luogo (fig. 1). L'evento riscosse un notevole successo se si pensa che fu esperito da circa 35.000 visitatori dei quali quasi 20.000 erano bambini. Nelle idee dell'artista, il gioco spontaneo ed autogestito dagli stessi bambini sarebbe dovuto diventare un esempio di costruzione sociale e comunitaria sul quale modellare la società degli adulti. Tra l'autunno e l'inverno dell'anno successivo, presso la Royal Nation Eisteddfod of Wales di Flint, prima, e presso l'Institute of Contemporary Art (ICA) di Londra, poi, fu allestita la mostra “Play Orbit” curata da Jasia Reichardt. In tale occasione, attraverso il gioco e l'esperienza diretta da parte del pubblico di situazioni ludiche mediate, si cercò di indagare il rapporto uomo-macchina ed uomo-oggetto e di dimostrare che tale rapporto potesse essere reciprocamente proficuo (fig. 2)⁷.

La messa a punto di situazioni ludiche mediate da istruzioni e/o dispositivi fu una metodologia percorsa anche da artisti del gruppo Fluxus nella strutturazione di eventi come, ad esempio, il *Motor Vehicle Sundown Event* di George Brecht del 1960. L'obiettivo, come suggerito da Dick Higgins, era quello di sorprendere il pubblico e, soprattutto, di dimostrare che l'esperienza estetica potesse essere fruita indipendentemente dall'«onniscienza dei loro creatori»⁸.

⁶ Faccio riferimento alla conferenza *The Ludic Museum* tenutasi presso la Tate Liverpool dal 31 gennaio al 1 febbraio 2014.

⁷ È bene ricordare che molti sono stati gli eventi espositivi che, sin dai primi decenni del Novecento e, dunque, molto prima di “Play Orbit”, si sono interrogati sul rapporto uomo-macchina; tra gli altri, basti pensare a “Machine Age” allestita nel 1927 presso la Steinway Hall di New York (si veda Machine Age Exposition 1927) “Machine Art” presentata nel 1934 al Museum of Modern Art di New York (si veda Johnson 1934), “Man, Machine and Motion” inaugurata nel 1955 presso la Hatton Gallery di Newcastle upon-Tyne (si veda Hamilton 1955), e “Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts” aperta al pubblico tra l'agosto e l'ottobre del 1969 presso l'Institute of Contemporary Art (ICA) di Londra (si veda Reichardt 1968). Per ulteriori approfondimenti sul rapporto uomo-arte-macchina si rimanda a Palermo 2025.

⁸ Higgins 1966, p.n.n.

In tale occasione, venne proposta una combinazione di giochi di società e «sistemi di casualità» o «strutture aleatorie» basati, tuttavia, su regole, vincoli ed istruzioni che, contestualmente, limitavano, ma favorivano l'azione dei singoli giocatori⁹.

Ciò che si evince, sin da queste prime esperienze, è la necessità avvertita dagli artisti di concepire il gioco come un'attività volontaria, sia essa mediata o meno, in grado di restituire al fruitore quella libertà di azione che, sempre più spesso, viene limitata nei contesti più istituzionali. A tal proposito, Frederic Jameson considerava, per l'appunto, il gioco letto da un punto di vista estetico come una vera e propria lezione di libertà: «un apprendistato pratico per la vera libertà politica e sociale. Nell'arte, la coscienza si prepara ad un cambiamento nel mondo stesso e, allo stesso tempo, impara a fare richieste al mondo reale affinché si possa accelerare quel cambiamento»¹⁰.

A ciò fa eco Michel Podro per il quale l'impostazione ludica dell'esperienza estetica diventa, dunque, luogo in cui «gli oggetti e le cose sensibili del mondo sono attivamente percepiti, celebrati ed elaborati»¹¹. Una siffatta impostazione, del resto, era già stata dettata da Herbert Marcuse che aveva stabilito una contrapposizione dicotomica tra il gioco libero ed appagante, da un lato, e il lavoro alienante, dall'altro: come conseguenza, il filosofo auspicava che le attività quotidiane come il lavoro potessero diventare gioco e che quest'ultimo si potesse diffondere come principale strumento di attività sociale¹².

Il citato progetto “The Model – A Model for a Qualitative Society”, ritengo, possa considerarsi paradigmatico di una siffatta metodologia. Su tale mostra, Lars Bang Larsen ha scritto che portava a compimento «le promesse radicali dell'arte» in quanto deliberatamente utilizzava il museo per costruire ciò che Palle Nielsen definiva un «ambiente comunicativo» in cui la partecipazione non era solamente incoraggiata, ma risultava necessaria al completamento e alla significazione dell'operazione artistica che in esso aveva luogo¹³.

Nonostante, come suggerito da Daniel Birnbaum, la visione utopica di Nielsen potrebbe apparire «un po' ingenua ai nostri giorni»¹⁴, la recente crescita, in ambito museale, di progetti artistici basati su una metodologia ludico-partecipativa ne rilancia e ne rinnova il significato. Questo recente interesse sembra, come vedremo, guardare direttamente a “The Model” come precursore della pianificazione artistica partecipativa su base ludica: una partecipazione che, proprio perché sviluppata attraverso il e a partire dal gioco, risulta più egualitaria e più disposta a concedere ai “giocatori” quelle libertà altrimenti e

⁹ Higgins 1988, p. 222.

¹⁰ Jameson 1974, p. 90.

¹¹ Podro 1982, p. 14.

¹² Cfr. Marcuse 1956.

¹³ Bang Larsen 2010, p. 50.

¹⁴ Birnbaum 2007, p. 76.

altrove negate. Il fatto che tali esperienze concedano, come ha scritto Catherine Wood, un «certo permesso di giocare»¹⁵ fa sì che il fruitore diventi un vero e proprio partecipante piuttosto che un mero spettatore solitamente tenuto fuori da quello che Thomas Hirschhorn ha definito «circle of evaluation», un ristretto circolo del quale fanno parte direttori di musei e gallerie, critici d'arte, curatori, storici dell'arte, e collezionisti. Il pubblico «giocatore» è, invece, parte di quello che l'artista svizzero definisce «non-exclusive audience» che più che valutare, emette giudizi¹⁶.

Tra il 2008 e il 2014, almeno due progetti curatoriali hanno cercato di riprendere il discorso avviato dalla mostra «The Model – A Model for a Qualitative Society»: si tratta di «The Great Game to Come», a cura di Chus Martínez, Tobi Maier e Katja Schroeder, allestito presso la Frankfurter Kunstverein dal 13 al 21 maggio 2008, nel quale l'intero spazio espositivo è stato radicalmente ripensato al fine di offrire agli spettatori esperienze ludiche e di intrattenimento (dalla realizzazione di quadri all'esplorazione di ambienti gonfiabili percorribili, dalla preparazione del sushi a serate dedicate al karaoke) e di un evento svoltosi, dall'8 novembre 2013 al 2 febbraio 2014, presso la Tate Liverpool in occasione del quale è stata proposta al pubblico un'ampia documentazione d'archivio relativa proprio a «The Model», alla quale si era affiancato l'allestimento di una struttura ludica a disposizione dei fruitori, adulti e bambini. Entrambi questi progetti sono stati pensati e strutturati partendo da semplici questioni: quale tipo di spazio sociale può produrre il felice connubio tra arte e gioco? Come si può costituire una rinnovata comunità fatta di giocatori, visitatori e altri cittadini? Quale spazio è disponibile per tali attività comunitarie nella società contemporanea e nelle istituzioni deputate all'arte?

3. *Uno scivolo al museo. Il caso Carsten Höller*

Da queste stesse domande si sviluppano le metodologie di intervento di Carsten Höller, le cui installazioni pensate per contesti istituzionali, siano essi musei o gallerie d'arte, tendono a traghettare, attraverso dinamiche ludiche, la fruizione da una impostazione di tipo contemplativo ad una di tipo partecipativo. Per ben inquadrare un siffatto ribaltamento semantico, basta prendere in considerazione la sua *Frisbee House* (2000) (fig. 3): si tratta di un vero e proprio esperimento comunitario all'interno di spazi museali nel quale è il fruitore stesso a determinare le regole in un contesto, quale quello istituzionale, nel quale queste stesse sono spesso imposte a livello sovrastrutturale; opera nella

¹⁵ Wood 2007, p. 20.

¹⁶ Schum 2011, p. 111.

quale le componenti rappresentative si elidono e fanno posto alla capacità organizzativa e costruttiva di chi ad esse prende parte. *Frisbee House* è, citando Höller, «solo una struttura dentro e fuori la quale si possono lanciare frisbee»¹⁷: una sorta di tensostruttura bianca sulle cui pareti sono stati praticate dei fori ellittici e sul cui pavimento sono collocati trenta frisbee anch'essi bianchi. Chi sceglie di partecipare al gioco è invitato a lanciare i dischi verso l'interno della struttura o verso il suo esterno.

Si tratta, dunque, di un'operazione che vuol mettere alla prova, fino a stressarlo, il concetto di socializzazione in relazione alla partecipazione e al confronto con l'altro che «sono spesso – ha scritto Massimiliano Gioni – affari molto più complessi di quanto tendiamo ad ammettere: la coesistenza richiede, infatti, un certo lavoro ed una seria ingegneria sociale»¹⁸. Le opere di Carsten Höller, dunque, sono dei veri e propri test nei quali convergono gioco ed esperimento sociale; e, se nel primo la libera immaginazione non è un più un tratto distintivo, il secondo perde la pretesa di ricerca di una verità scientifica ed assoluta. A tal proposito, Hal Foster ha scritto che ciò che interessa all'artista è evidenziare la «capacità prestazionale di un soggetto (ovvero quanto bene l'individuo possa adattarsi a nuovi prodotti, strumenti e tecniche)»¹⁹.

Non a caso, *Test Site* (fig. 3) è proprio il titolo di una celebre installazione di Höller allestita tra l'ottobre 2006 e l'aprile del 2007 presso la Turbine Hall della Tate Modern di Londra: cinque grandi scivoli tubolari collegavano i piani superiori con il primo livello del museo; al visitatore era richiesto di scivolare al loro interno (fig. 4) in modo da trasformare la sua esperienza diretta in «materia prima» per l'artista e le sue riflessioni²⁰.

L'artista, dunque, partendo da modelli di intrattenimento popolare, come lo scivolo, avvia un radicale ribaltamento e un netto ripensamento dell'impianto schiettamente culturale e, a tratti, elitario dell'istituzione museale: l'atmosfera che si respira è di tipo carnevalesco, nell'accezione bakhtiana del termine. Secondo il filosofo russo Mikhail Bakhtin, infatti, il carnevale è il momento in cui si «celebra la liberazione temporanea dall'ordine prestabilito» e durante il quale è rimossa ogni struttura gerarchica; «è una festa – scrive – del divenire, del cambiamento e del rinnovamento» durante la quale le persone «rinascano attraverso nuove relazioni puramente umane»²¹. La ricerca di Höller incarna

¹⁷ Cit. in Morgan 2003, p. 75. Il lavoro in questione è un'evoluzione di un precedente intervento di Carsten Höller, *Ballhaus* del 1999, che prevedeva, per l'appunto, una sorta di tenda con le pareti forate e la presenza di settanta palloni con i quali poter giocare dentro o fuori la tenda stessa. A sua volta, *Ballhaus* ha avuto un suo aggiornamento nel lavoro *Exzentrische Ballhaus* del 2013.

¹⁸ Gioni 2011, p. 39.

¹⁹ Foster 2011, p. 227.

²⁰ Cfr. Rappolt 2006.

²¹ Bakhtin 1984, p. 10.

pienamente tale spirito, costruendo spazi inediti al tempo stesso privi di controllo ed utopici in cui l'ordine sociale appare sospeso e chi vi entra si relaziona con l'altro liberamente ed apertamente senza pregiudizi di ruoli ed aspettative sociali. L'artista muove, dunque, una neppur tanto velata critica «al noioso utilitarismo che sempre più spesso governa le nostre vite», affermando la necessità di «lasciarsi andare» come strumento vitalizzante, liberatorio e rafforzativo della nostra esistenza²².

L'idea dello scivolo venne concepita da Höller in occasione della Biennale di Berlino del 1998: *Valerio I* e *Valerio II*, così furono chiamati in onore di un canto ironico che l'artista aveva ascoltato in un festival di musica in Italia, vennero installati all'esterno della KunstWerke di Berlino con lo scopo di consentire ai visitatori una rapida discesa dal terzo piano della struttura al pian terreno. Il background di un simile approccio all'opera e allo spettatore è da ricercare nell'infanzia dell'artista:

Ho un ricordo d'infanzia – spiega l'artista – che si riferisce a quest'opera. Ogni giorno, mentre andavo a scuola a Bruxelles, passavo davanti a un grande edificio in mezzo a un parco. Si trattava di una casa di riposo. Scivoli d'argento portavano dall'ultimo piano fino al parco. Quegli scivoli erano scale antincendio, ma si potevano sviluppare scivoli per qualsiasi scopo diverso²³.

Höller vuole, dunque, trasformare lo spazio architettonico del museo o della galleria d'arte in un ambiente estraniante in cui l'arte diventa uno strumento di riflessione sulla natura umana e sul ruolo dello spettatore nel processo di fruizione dell'opera d'arte. Attribuendo allo spettatore una posizione attiva indispensabile al completamento dell'opera stessa, l'artista ripensa il dispositivo mostra e avvia una profonda riflessione sul ruolo e la funzione culturale e sociale degli spazi espositivi. Se Claire Bishop parla di museologia radicale per delineare una nuova idea di museo da intendere soprattutto come pratica²⁴, Carsten Höller conia l'espressione *intrattenimento radicale* per indicare un tipo di intrattenimento ludico che si interroga «sia sull'arte intesa come intrattenimento sia sul concetto di divertimento come forza dominante nelle nostre vite»²⁵.

Se la più ovvia cornice teorica di simili esperienze sembra rintracciabile nell'estetica relazione di Nicolas Bourriaud, ritengo che, forse, possa essere più appropriato, per comprendere a pieno la ricerca estetica di Höller, intrecciare il pensiero del teorico francese con quanto teorizzato da Alfred Gell nel suo *Art and Agency*. Qui, muovendo da un impianto più antropologico che schietamente estetico, prende in esame «il ruolo pratico di mediazione dell'oggetto

²² Birnbaum 2007, p. 76.

²³ Cit. in Birnbaum 1999, p.n.n.

²⁴ Bishop 2017.

²⁵ Todolì 2016, p. 5.

artistico all'interno del processo sociale»²⁶ partendo dal presupposto che «gli oggetti artistici equivalgono a persone, o più precisamente, ad agenti sociali»²⁷ in grado di intervenire in maniera talvolta imprevedibile in determinate situazioni: in altre parole a Gell interessa il modo in cui il manufatto artistico faccia accadere le cose e vada a modificare, talvolta radicalmente, ciò che siamo soliti dare per scontato.

Presi singolarmente, i due quadri concettuali, penso restituiscano una visione parziale delle metodologie partecipative sottostanti ad opere come *Test Site*: se, infatti, il pensiero di Gell ci permette di individuare le innumerevoli relazioni che l'opera crea e di considerarle alla luce di un rapporto dicotomico che si stabilisce tra l'artista/opera e il suo pubblico, le idee di Bourriaud ci consentono di percepirne non solo le sue qualità formali, ma anche il suo ruolo politico nel farsi strumento di cambiamento di un ambiente (nel nostro caso il museo) fortemente radicato nell'immaginario collettivo contemporaneo.

Alla base dei ragionamenti di Gell vi è la convinzione che l'oggetto artistico non abbia una «natura intrinseca indipendente dal suo contesto relazionale»²⁸ e che esso debba considerarsi «come un sistema di azioni destinato a cambiare il mondo piuttosto che a codificare proposizioni simboliche su di esso»²⁹. Ritengo che *Test Site* possa essere paradigmatico di una siffatta impostazione teorica: del resto, Höller ha ribadito di non credere «nell'oggetto d'arte in quanto tale [...]». Non credo che funzioni da solo»³⁰. Partendo da un siffatto ragionamento, gli scivoli esistono in quanto esiste un pubblico che li utilizza; si pongono come intermediari tra l'artista e il fruitore; sono quelli che Gell definisce «agenti sociali» che fanno «accadere gli eventi»³¹.

Se ci si limitasse a ciò, tuttavia, la relazione proposta da Höller sembrerebbe porsi come qualcosa di unidirezionale: l'artista sembrerebbe voler influenzare il fruitore a compire un'azione attraverso un oggetto artistico. La questione, però, appare più complessa: ogni opera d'arte, solo in virtù della sua presenza, tende ad «assoggettare» lo spettatore; nel momento in cui si sceglie di entrare nel suo spazio (sia esso museale o di una galleria d'arte), essa non può non essere osservata perché, non appena viene anche solo percepita, sta già agendo sul fruitore. Un siffatto ragionamento è messo in discussione da *Test Site*: lo spettatore per comprendere a pieno il significato dell'installazione deve esperirne fisicamente e personalmente; deve, insomma, attivare la stessa tramite l'atto di scivolare. Tale scelta, solo in apparenza banale, rimette in discussione il rapporto opera-spazio-fruitore invertendolo: non è più l'opera

²⁶ Gell 1998, p. 6.

²⁷ Ivi, p. 7.

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ Ivi, p. 6.

³⁰ Rappolt 2006, p. 50.

³¹ Gell 1998, p. 16.

ad assoggettare il fruitore che “invade” il suo spazio, ma è il fruitore a gestire quel meccanismo che rende un semplice apparato ludico, un dispositivo estetico. Per il “giocatore”, dunque, la possibilità di scegliere è determinante nella strutturazione della dinamica complessiva dell’installazione ed è una delle componenti principali dell’interazione tra artista e fruitore, in una sorta di gioco tra i due. *Test Site* non si esaurisce con l’azione dello scivolamento; al contrario, nel momento in cui entra nello scivolo, lo spettatore perde la sua posizione dominante nei confronti dell’opera ed è quest’ultima ad imporre la sua volontà per tutta la durata dello scivolamento. Finendo la sua corsa, lo spettatore recupera la sua posizione dominante: tale transizione è parte integrante dell’esperienza e, riprendendo un’espressione di John Dewey, rappresenta quel «momento del passaggio dalla perturbazione all’armonia [che] è il momento di vita più intensa»³².

Lo scivolo offre, dunque, la possibilità di passare da uno stato ad un altro. Nel mezzo, secondo Höller,

bisogna però accettare di abbandonarsi, di lasciarsi andare, per ritrovarsi qualche minuto dopo in un altro mondo, in un’altra condizione. Tra i due stati riaffiorano brevemente le vertigini e il senso dell’ignoto. Queste sono le condizioni indispensabili alla conoscenza e alla creatività, i motori della vita [...]. [Gli scivoli] inducono un senso di euforia corporea – un misto di beatitudine e insensatezza che ci libera dalla certezza gravitazionale della vita quotidiana³³.

Nel momento in cui lo spettatore sceglie di giocare ed interagire con lo scivolo diventa, contestualmente, soggetto e oggetto dell’opera: «l’esperienza del visitatore – ha scritto Dorothea von Hantelmann – non è [...] solo una parte importante dell’opera; è l’opera ed è il significato dell’opera»³⁴. Tale annullamento della distanza tra opera e visitatore rimanda all’estetica relazionale di Nicolas Bourriaud secondo il quale «l’osservatore apporta tutto il suo corpo, la sua storia e il suo comportamento e non più una presenza fisica astratta»³⁵. Traslando, inoltre, su *Test Site* il concetto di teatralità sviluppato da Michael Fried, potremmo dire che la distinzione oggetto-soggetto viene reificata ed assume un duplice significato a secondo di dove e di chi osserva l’azione. Se la si guarda dall’esterno, gli scivoli diventano scenografia, i fruitori degli stessi si fanno interpreti e i visitatori dello spazio museale incarnano il pubblico; al contrario, se vissuta in prima persona, il visitatore è, al tempo stesso, performer e pubblico³⁶.

Le qualità formali dell’opera di Höller sono, quindi, consapevolmente tra-

³² Dewey 2020, p. 43.

³³ Cit. in Pontbriand 2006, p. 56.

³⁴ von Hantelmann 2006, p. 30.

³⁵ Bourriaud 2010, p. 60.

³⁶ Cfr. Fried 1998, pp. 163-168.

sferite dall'oggetto artistico alle relazioni che esso stabilisce con i suoi destinatari: in una siffatta operazione, l'esteticità non è, come solitamente avviene per le opere d'arte, una caratteristica univoca e permanente, ma deve sottostare alle relazioni che si creano attraverso la partecipazione ludica. Per quanto detto, dunque, l'artista sembra mettere da parte la sua condizione di creatore per vestire i panni di un facilitatore che lavora affinché tali componenti estetiche siano percepibili in tempo reale.

Test Site, come detto, è quindi un vero e proprio esperimento (da cui il titolo) sociale i cui esiti, come spesso accade nelle scienze, non possono essere predeterminati; collocando tale esperimento in uno spazio museale, inoltre, l'artista spinge chi vi partecipa a riconsiderare la propria esperienza ludica-interattiva come una vera e propria esperienza estetica e sociale. Intorno agli scivoli si creano vere e proprie micro-comunità che, forse inconsapevolmente, mettono in scena un ripensamento politico e polemico del quotidiano. E lo fanno mettendo in crisi un'azione apparentemente banale, ma quotidianamente presente nelle nostre vite come l'atto di scendere le scale per passare da un piano superiore ad uno inferiore di un edificio. Scegliere di scivolare in un tubo, piuttosto che usare, come da consuetudine, le scale, vuol dire, secondo Carsten Höller, mettere in scena una piccola rivoluzione contro le sovrastrutture urbanistiche con le quali quotidianamente ci si confronta e che sembrano controllare e imporre decisioni. Del resto, lo stesso Nicolas Bourriaud, aveva sostenuto che «l'arte non trascende le apprensioni quotidiane, ci pone a confronto con la realtà attraverso la singolarità di una relazione con il mondo»³⁷ e ci offre la possibilità di «apprendere ad abitare meglio il mondo»³⁸. E ancora prima, Michel de Certeau aveva ben compreso che «gli usi [dello spazio] ordiscono in effetti le condizioni determinanti della vita sociale»³⁹. È chiaro, dunque, che la collocazione in uno spazio istituzionale di un intervento ludico-partecipativo, lontano dalle logiche che tradizionalmente caratterizzano queste stesse istituzioni, appare come un tentativo di contrastare, o almeno di porsi come un'alternativa, ad un modello capitalistico, elitario, e fortemente gerarchizzato caratterizzante la società contemporanea.

D'altra parte, però, proprio perché questa alternativa prende piede all'interno dell'istituzione museale e non nello spazio, o meglio, nella sfera pubblica, mostra anche tutti i limiti di quell'approccio relazionale individuato da Bourriaud. È Claire Bishop ad affermare, a tal proposito, che una siffatta metodologia di intervento «rinuncia all'idea di trasformazione della cultura pubblica e riduce la sua portata ai piaceri di un gruppo ristretto di individui che si identificano l'uno con l'altro come frequentatori di una galleria»⁴⁰. Secondo

³⁷ Bourriaud 2010, p. 58.

³⁸ Ivi, p. 13.

³⁹ De Certeau 2001, p. 150.

⁴⁰ Bishop 2004, p. 69.

Bishop, quindi, le micro-utopie come *Test Site* continuano ad essere basate intrinsecamente su una idea antidemocratica di collettività. Ci si chiede, dunque, se installazioni come *Test Site* possano avere la stessa forza sociale e politica anche nel tessuto urbano o se, nel trasferimento da un contesto istituzionale ad uno non istituzionale, perdessero la loro stra-ordinarietà a causa della familiarizzazione e della loro sovraesposizione. Non a caso il catalogo dell'esposizione presentava anche uno studio di fattibilità dedicato proprio alla possibilità di utilizzare gli scivoli come alternativa ecologica allo spostamento tra i vari edifici della capitale inglese.

Un'evoluzione di *Test Site* è stata sviluppata da Carsten Höller in occasione del progetto "Florence Experiment" (fig. 5) allestito presso Palazzo Strozzi di Firenze dal 19 aprile al 26 agosto 2018⁴¹. Anche in questo caso, all'interno di un contenitore istituzionale, l'artista tedesco, supportato dal neurobiologo vegetale italiano Stefano Mancuso, ha installato due scivoli (la cui forma a doppia elica rimandava al DNA umano) il cui obiettivo, così come già accaduto a Londra, era semplicemente quello di offrire allo spettatore una via alternativa per scendere dal loggiato del secondo piano fino al cortile dell'edificio⁴². Se in *Test Site*, l'atto di scivolare e la scelta da parte del fruitore di entrare nel tubo erano, come detto, strumenti per testare i limiti imposti (o autoimposti) dell'istituzione culturale, a Firenze si aggiunge una componente scientifica, nel senso più stretto del termine. L'esperienza ludica, infatti, non si esauriva con il poter "scivolare" all'interno di un museo, ma poteva essere portata avanti dal fruitore solo a condizione di portare con sé una piccola pianta di fagiolo. Al termine della discesa, ristabilito l'ordine mentale, ma anche fisico, del fruitore, la pianta veniva sottoposta ad analisi di laboratorio al fine di misurarne i parametri fotosintetici e le molecole volatili emesse come reazione alla discesa stessa e alla vicinanza ad una persona sottoposta alla medesima esperienza. Arte e scienza, dunque, attraverso il gioco, cercano di documentare come e quanto le emozioni umane incidano sulla natura e, quindi, se fosse possibile creare relazioni ed interazioni tra piante ed esseri umani.

Höller, dunque, utilizza la metodologia ludica-partecipativa per trasformare l'atto del gioco in un espediente formale attraverso cui ripensare il modo in cui ci muoviamo e relazioniamo con l'ambiente circostante, con noi stessi e con l'altro da sé. I suoi scivoli oscillano tra la realtà empirica del dato scientifico e l'irrazionalità del gioco, tra partecipazione attiva e fruizione inconsapevole. Allo stesso tempo, il fruitore è sempre un partecipante attivo, ma, contestualmente, diventa oggetto di studio nelle mani dell'artista.

⁴¹ Gli scivoli isomerici utilizzati a Firenze erano stati, tuttavia, già proposti nel 2015 in occasione della mostra "Decision" allestita presso la Hayward Gallery – Southbank Centre di Londra. Per ulteriori informazioni si rimanda a Alderman *et al.* 2016.

⁴² Cfr. Galasino 2018.

4. Conclusioni

Se il divertimento rappresenta l'«annullamento della distanza estetica, l'integrazione totale tra spettacolo e vita quotidiana»⁴³, gli scivoli di Carsten Höller tendono a creare un rinnovato rapporto sinergico tra il momento estetico e quello ludico. Essi, inoltre, richiedono un totale abbandono del fruitore; un abbandono, tuttavia, non estatico e contemplativo come spesso accade nei musei, ma fisico: i suoi scivoli, dunque, imitano (o ironizzano su) l'impostazione museale all'interno del museo stesso attivando ludicamente (e quindi fisicamente) lo spettatore. L'"intrattenimento" offerto dal gioco consente di avviare una riflessione sul ruolo del museo, dell'artista e dello spettatore offrendo a quest'ultimo non tanto un'opera *site-specific*, ma un lavoro *site-responsive*, nell'accezione teorica di Miwon Kwon: «l'opera non cerca più di essere un sostantivo/oggetto, ma un verbo/processo provocando l'acutezza critica dello spettatore»⁴⁴.

È proprio il processo partecipativo ad essere centrale nella prassi artistica di Höller: i suoi scivoli, per quanto possano apparire accattivanti e piacevoli alla vista, non si limitano ad essere per lo spettatore un'esperienza strettamente estetica. Una siffatta impostazione è evidente anche in altri "giochi" progettati dall'artista tedesco: basti guardare a *Flying Machine* del 1996 o a *Mirror Carousel* del 2005. Entrambi, così come accade per i suoi scivoli, offrono ai fruitori un'esperienza insolita, in cui essi sono parte integrante dell'opera d'arte e ne costituiscono la componente significante. Non c'è spazio per la contemplazione: il pubblico e la sua esperienza ludica diretta diventano barometro del successo dell'opera e, quindi, del progetto museale.

Lo stato d'animo di felicità ed euforia che solitamente accompagna l'atto di giocare, se calato in un contesto museale sembra smantellare quell'idea ampiamente diffusa di contenitore elitario ed intellettualmente gerarchico. Tuttavia, l'intrattenimento ludico offerto dagli scivoli e dagli altri lavori di Höller non sembra, ad oggi, sufficiente a scardinare, o quanto meno ad alterare, il potere rituale dell'istituzione museale. Il fatto che questi lavori trovino spazio proprio all'interno di un museo sembra dar ragione a Pierre Bourdieu quando, discutendo sul ruolo dell'arte d'avanguardia, sostenne che «essa cambia e ravviva il campo senza disturbare le sue fondamenta»⁴⁵.

⁴³ Weitzman 2008, p. 193.

⁴⁴ Kwon 1997, p. 91.

⁴⁵ Dovey 2005, p. 289.

Riferimenti bibliografici / References

- Alderman N. *et al.* (2016), *Carsten Höller. Decision*, Londra: Hayward Gallery Publishing.
- Bakhtin M. (1984), *Rabelais and His World*, Bloomington: Indiana University Press.
- Bang Larsen L. (2010), *The Mass Utopia of Art Activism: Palle Nielsen's The Model – A Model for a Qualitative Society*, in Palle Nielsen, *The Model – A Model for a Qualitative Society*, Barcelona: MACBA. <https://www.macba.cat/PDFs/lars_bang_larsen_eng.pdf>.
- Birnbaum D. (1999), *Carsten Höller talks about his slides*, «ArtForum», marzo, p.n.n.
- Birnbaum D. (2007), *Mortal Coils. Daniel Birnbaum on Carsten Höller*, «ArtForum», XLV, 5, pp. 75-76.
- Bishop C. (2004), *Relational Aesthetics and Antagonism*, «October», 110, pp. 51-79.
- Bishop C. (2005), *Installation Art*, Londra: Tate Publishing.
- Bishop C., a cura di (2006), *Participation*, Londra: Whitechapel and The MIT Press.
- Bishop C. (2012), *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londra: Verso.
- Bishop C. (2017), *Museologia Radicale. Ovvero cos'è contemporaneo nei musei d'arte contemporanea?*, Milano: Johan & Levi.
- Bourriaud N. (2010), *Estetica Relazionale*, Milano: Postmedia Books.
- De Certeau M. (2001), *L'invenzione del quotidiano*, Roma: Edizioni Lavoro.
- Dewey J. (2020), *Arte come Esperienza*, ed. it. a cura di G. Matteucci, Milano: Aesthetica Edizioni.
- Dovey K. (2005), *The Silent Complicity of Architecture*, in *Habitus: A Sense of Place*, a cura di E. Rooksby, J. Hillier, Londra: Routledge, pp. 283-296.
- Foster H. (2011), *Test*, in *Carsten Höller: Experience*, a cura di M. Gioni, G. Carrion-Murayari, N. Columbus, New York: Skira Rizzoli/New Museum, p. 39.
- Fried M. (1998), *Art and Objecthood*, Chicago-Londra: University of Chicago Press.
- Galasino A., a cura di (2018), *Carsten Holler & Stefano Mancuso. The Florence Experiment*, Venezia: Marsilio.
- Gell A. (1998), *Art and Agency*, Oxford: Oxford University Press.
- Gioni M. (2011), *Introduction*, in *Carsten Höller: Experience*, a cura di M. Gioni, G. Carrion-Murayari, N. Columbus, New York: Skira Rizzoli/New Museum, p. 39.
- Hamilton R., a cura di (1955), *Man, Machine and Motion*, catalogo della mostra, Newcastle-upon-Tyne: s.e.
- Higgins D. (1966), *Games of Art*, «The Something Else Newsletter», I, 2.

- Higgins D. (1998), *Fluxus: Theory and Reception*, in *The Fluxus Reader*, a cura di K. Friedman, Chichester: Academy Editions, pp. 217-236.
- Huizinga J. (2002), *Homo Ludens*, Torino: Einaudi.
- Jameson F. (1974), *Marxism and Form*, Princeton: Princeton University Press.
- Johnson P., a cura di (1934), *Machine Art*, catalogo della mostra, New York: Museum of Modern Art.
- Kester G.H. (2004), *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*, Los Angeles-Londra: University of California Press.
- Kester G.H. (2011), *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*, Durham-Londra: Duke University Press.
- Kwon M. (1997), *One Place after Another: Notes on Site-Specificity*, «October», 80, pp. 85-110.
- Machine Age Exposition* (1927), catalogo della mostra, New York: s.e.
- Marcuse H. (1956), *Eros and Civilisation: A Philosophical Inquiry into Freud*, Londra: Routledge & Kegan Paul.
- Moreno J.L. (1934), *Who Shall Survive?*, New York: Beacon Press.
- Morgan J. (2003), *Common Wealth*, Londra: Tate Publishing.
- Nachmanovitch S. (1990), *Free Play: Improvisation in Life and Art*, New York: Tarcher/Penguin.
- Palermo L. (2025), *Le forme della macchina. Struttura, simbolo, funzione da Marinetti a Tinguely*, Milano: Silvana Editoriale.
- Podro M. (1982), *The Critical Historians of Art*, New Haven: Yale University Press.
- Pontbriand C. (2006), *Carsten Höller: Vertigo: The Kairos in the Work*, «Parachute», 12, pp. 41-61.
- Rappolt M. (2006), *My Idea of Fun*, «Art Review», 4, pp. 48-53.
- Reichardt J., a cura di (1968), *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*, Londra: W&J Mackay & Co.
- Schum M. (2011), *The Spectre of Evaluation: Interview with Thomas Hirschhorn*, «Flash Art», 278, pp. 110-115.
- Todolì V., a cura di (2016), *Carsten Höller. Doubt*, brochure della mostra omonima (Milano: Hangar Bicocca, 7 aprile-31 luglio 2016).
- Von Hantelmann D. (2006), *I*, in *Carsten Höller Test Site*, a cura di J. Morgan, Londra: Tate Publishing, pp. 19-35.
- Weitzman E. (2008), *No Fun: Aporias of Pleasure in Adorno's Aesthetic Theory*, «The German Quarterly», 81, 2, pp. 185-202.
- Wood C. (2007), *Art Meets Theatre: The Middle Zone*, in *The World as a Stage*, a cura di J. Morgan, C. Wood, Londra: Tate Publishing, pp. 18-25.

Appendice / Appendix

Fig. 1. Un momento della mostra *The Model – A Model for a Qualitative Society*, Moderna Museet, Stoccolma, 1968

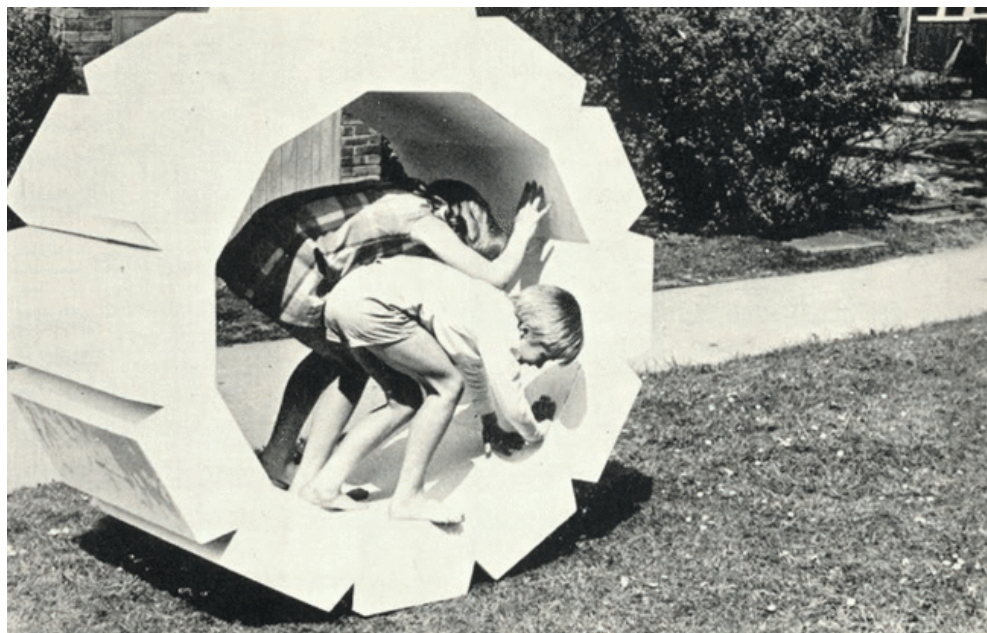


Fig. 2. Un momento della mostra *Play Orbit*, Royal Nation Eisteddfod of Wales, Flint e Institute of Contemporary Art (ICA), Londra, 1969

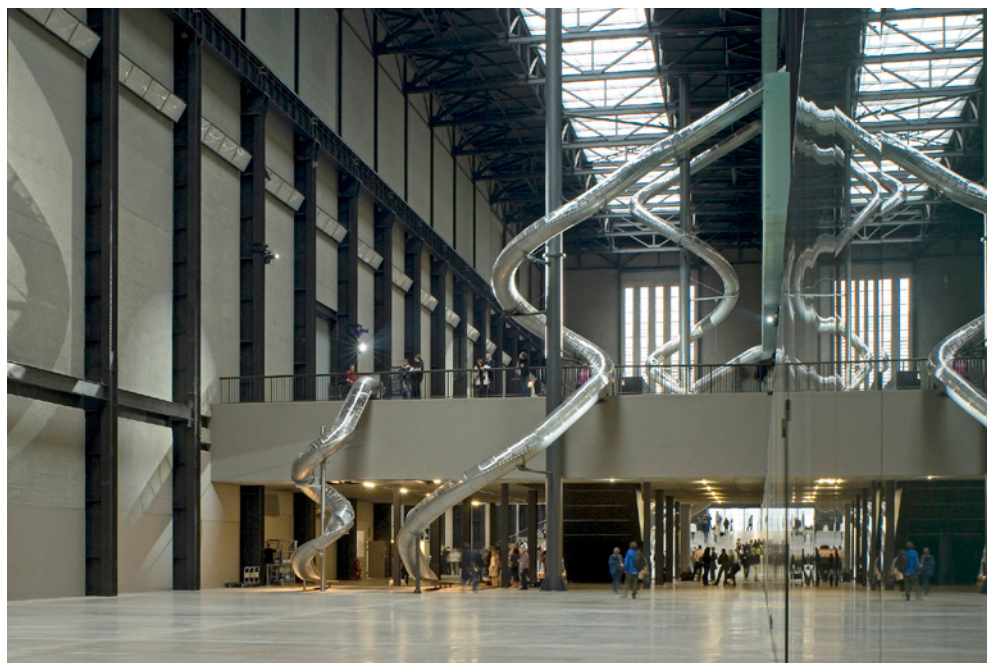


Fig. 3. Carsten Höller, *Test Site*, Tate Modern, Londra, 2006. © Tate Photography



Fig. 4. Carsten Höller, *Test Site*, Tate Modern, Londra, 2006

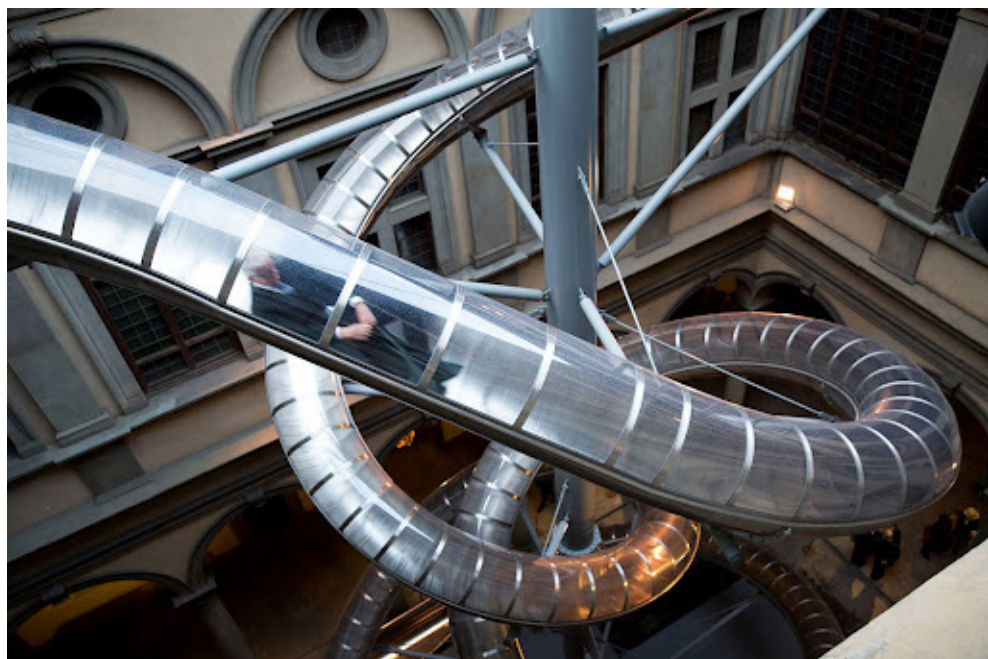


Fig. 5. Carsten Höller, *Florence Experiment*, Palazzo Strozzi, Firenze, 2018. Photo: Martino Margheri



Fig. 6. Carsten Höller, *Florence Experiment*, Palazzo Strozzi, Firenze, 2018

JOURNAL OF THE DIVISION OF CULTURAL HERITAGE
Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor

Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors

Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre,
Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli,
Angelo R. Pupino, Girolamo Sciullo

Texts by

Martina Arcadu, Elisa Bassetto, İrem Bekar, Martina Bernardi, Elena Borin,
Alessandro Cadelli, Lucia Cappiello, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari,
Debora De Gregorio, Francesco De Nicolo, Tamara Dominici, Andrea Ghionna,
Maria Teresa Gigliozzi, Izzettin Kutlu, Annalisa Laganà, Stephanie Leone, Chiara
Mannoni, Laura Migliorini, Rossella Moscarelli, Luca Palermo, Gianni Petino,
Daniel M. Unger, Chiara Vitaloni Vitaloni, Fernanda Wittgens, Muammer Yaman,
Giacomo Zanolin

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

