

di FULVIO CHIMENTO

APP AS ARTWORK

INTERVISTA A ENNIO BIANCO

In relazione al rapporto tra arte e tecnologia avanzata, uno dei fenomeni di stretta attualità è quello inerente le **App d'artista**, che nascono insieme alle App di uso comune, quindi in coincidenza con la commercializzazione di smartphone e tablet, tra il 2008 e il 2009. Analizzare il meccanismo di creazione, diffusione e commercializzazione delle App d'artista ci permette di capire quali scenari futuri potrebbero aprirsi nei prossimi anni per favorire forme alternative di circolazione dell'arte rispetto all'attuale sistema. Tuttavia esistono difficoltà che al momento impediscono una diffusione ad ampio raggio delle App d'artista. Innanzitutto si presuppone da parte degli artisti un'approfondita conoscenza della codifica software e dei sistemi operativi iOS e Android. Aspetto non secondario, inoltre, è che le App vengono gestite dalle stesse aziende proprietarie dei sistemi operativi, che sottopongono quello che considerano un mero prodotto

commerciale a veri e propri esami prima di renderlo disponibile in un Apple App Store (o in Google Play o in Windows Phone Store), limitando non poco la diffusione del prodotto artistico. Di questo e di altri temi discutiamo con **Ennio Bianco**, imprenditore nel campo tecnologico, ma anche artista (fa parte della *Generazione Elettronica* di Renato Barilli) e curatore, che nel 2016 allestisce DIGITRA alla Galleria TRA di Treviso, con la partecipazione di alcuni dei maggiori artisti legati ai nuovi media.

QUALI SONO LE CARATTERISTICHE COMUNI AGLI ARTISTI CHE SI ESPRIMONO ATTRAVERSO IL MEZZO ESPRESSIVO DELLA PROGRAMMAZIONE DI APP?

La parola d'ordine è "interattività", perché questi lavori sono fruiti quasi esclusivamente su un dispositivo mobile e solo raramente sul desk di un computer. La tecnologia mobile dispone di una serie di tecnologie così complesse che sono

destinate a cambiare il linguaggio e la fruizione stessa dell'arte.

ALCUNI ESEMPI DI POTENZIALITÀ SPECIFICHE CHE UN DISPOSITIVO MOBILE PUÒ METTERE A DISPOSIZIONE?

Il *multi-touch screen* può facilmente attivare lo zooming; la cam permette di scattare foto, di realizzare video o comunque di inquadrare tutto ciò che stiamo vedendo; il giroscopio coglie ogni movimento della persona; il rilevatore della posizione consente di relazionarsi con mappe e banche dati; l'essere on-line consente sempre di utilizzare bots per accedere ad applicazioni di Intelligenza Artificiale; la grafica full HD assicura alta definizione a ogni tipo di immagine e di video.

CHE TIPO DI PUBBLICO VIENE ATTRATTO DA QUESTO SETTORE ARTISTICO?

In primo luogo la generazione che non ha mai conosciuto un mondo senza internet, senza messaging, e-mail, senza Apps, appunto. A partire da Facebook, Twitter, Google+, Instagram, Pinterest, Snapchat e così via: stiamo assistendo a un cambio di approccio all'arte da parte dei giovani, ma i critici, soprattutto quelli italiani, non sembrano accorgersene. Lo scorso anno è uscita una ricerca, commissionata da Invaluable dal titolo *American Attitudes Toward Art*, che ha messo in evidenza come i Millennials (nati fra il 1980 e il 2000) scoprono l'arte principalmente attraverso i siti dei musei o i social media, come Pinterest e Instagram, piuttosto che attraverso la visita reale a Musei o Gallerie. Di questo si sono resi conto i musei più attenti, a cominciare dal MoMA, che ha messo a disposizione on line le immagini di tutte le opere in loro possesso.

IN QUALE RELAZIONE SI PONGONO LE APP D'ARTISTA RISPETTO AL MERCATO?

A Paola Antonelli, Senior Curator del Dipartimento di Architettura e Design del MoMA, va ascritto il merito di aver caldeggiato nel 2014 la prima acquisizione da parte di un Museo di una App: *Biophilia*, un ibrido fra un album musicale e una App con il quale Björk, avvalendosi della collaborazione di artisti di valore, ha segnato un percorso innovativo nel modo di proporre l'esperienza musicale: gli appassionati scaricando l'App partecipano direttamente alla creazione di musica e immagini, piuttosto che rivestire un ruolo di ascoltatori passivi. Mentre Lindsay Howard, la curatrice che per prima ha organizzato una vendita di arte digitale presso una casa d'aste (la Phillips di New York), ha recentemente messo in evidenza che ormai è essenziale per i curatori lavorare in modo fluido tra le piattaforme fisiche e online. Fra queste senz'altro i social media, ma anche specifiche App, come già stanno facendo Art Basel, Artsy, con contenuti esplorativi, oppure Garage Mag, che offre ai propri lettori esperienze di realtà aumentata.

QUALI SONO GLI ARTISTI CHE REPUTI PIÙ INTERESSANTI?

Ho citato *Biophilia* di Björk, e segnalo che il punto di riferimento del gruppo di artisti, designer, ingegneri che hanno collaborato alla realizzazione dell'Album/App, è stato Scott Snibbe, avanguardista dell'arte e della musica interattiva. Anche Lia, artista austriaca, è considerata un pioniere del software e della net art; produce opere dal software e della net art; produce opere dalla metà degli anni '90 e la sua pratica si estende attraverso video, performance, software, installazioni, sculture, proiezioni e app digitali. In *Arcs 21* l'utilizzatore della App è coinvolto con il mondo circostante con il quale può interagire in modo giocoso. L'interazione altera il comportamento degli elementi che costruiscono l'immagine, permettendo un'infinita gamma di possibili risultati. Nel 2010 è stato possibile vedere l'originale della App *Arcs 21* al Victoria & Albert Museum di Londra nell'ambito della mostra *Decode: Digital Design Sensations*.

QUALCHE ALTRO NOME A CUI ISPIRARSI?

Apprezzo Memo Akten, artista turco che vive a Londra, è uno dei grandi protagonisti della scena dell'arte digitale internazionale, un guru della codifica Open Source. Per l'opera *Formis*, realizzata con Davide



Quayola, ha ottenuto nel 2013 il prestigioso Prix Ars Electronica. Nel 2009 ha prodotto per Miltos Manetas la App *Jackson Pollock*: gli utilizzatori potevano avviare su un iPhone un processo creativo con lo stile dripping, queste immagini potevano essere salvate e inviate al sito jacksonpollock.org gestito dallo stesso Manetas; alcune tra quelle selezionate sono state pubblicate.

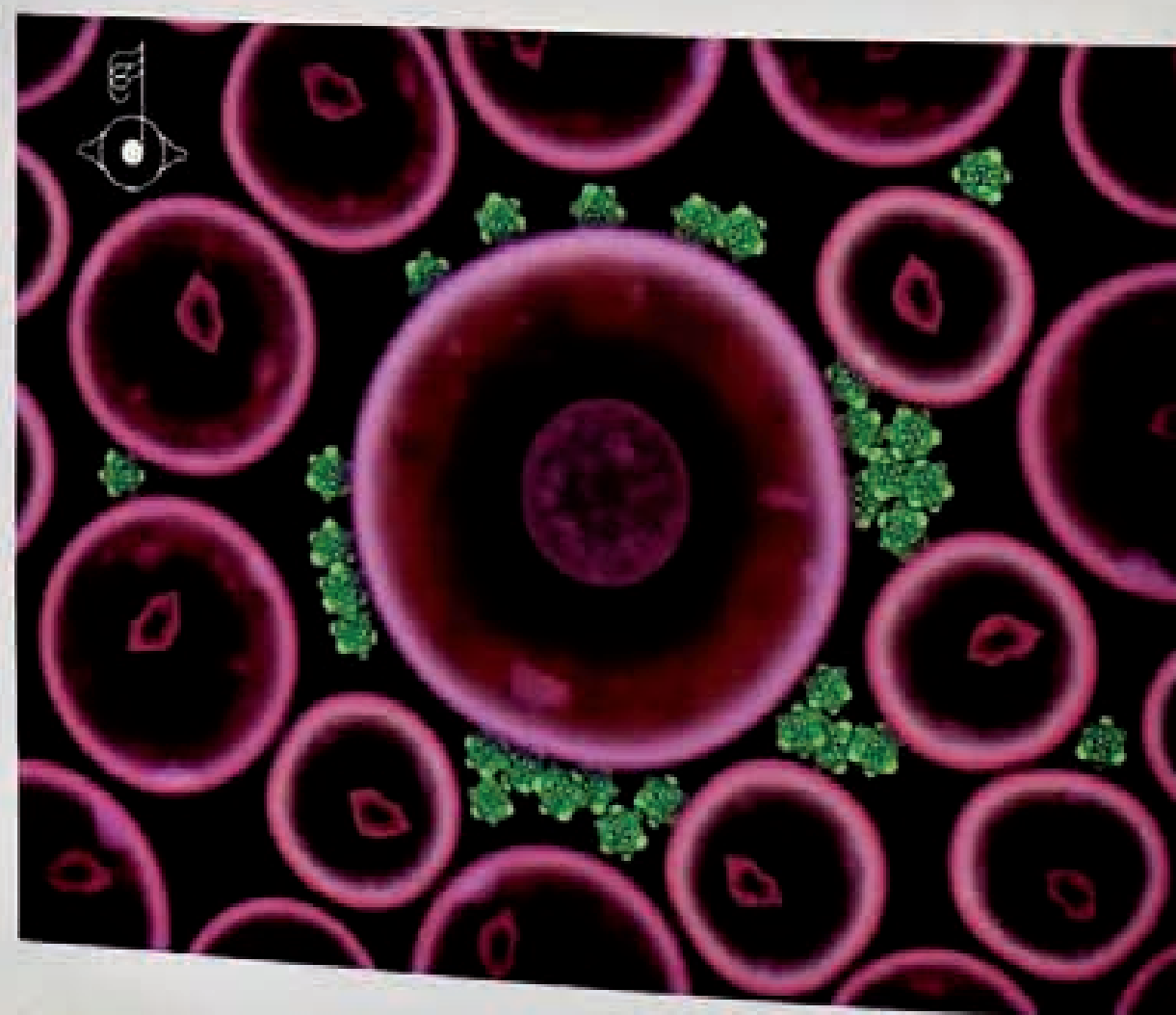
TRA GLI ITALIANI?

Alla pratica dell'"attivismo", inteso come incrocio fra arte e attivismo politico-sociale, va ascritta la App di Costantino Ciervo intitolata *SENDPROTEST* e ideata appositamente per telefonini Android. L'artista mira a creare un'estetica reale della memoria della protesta, che si costituisce di immagini e di brevi commenti di denuncia, ma anche di fatti e di esperienze di cui si è testimoni diretti ma che avvengono ed esistono solo nel momento in cui si usa la App. In questo modo si cerca di evitare o di rendere più difficili i tentativi di censura e di manipolazione della notizia.

IN ULTIMO... L'UTILIZZO DELLA REALTÀ VIRTUALE (VR) QUALI SCENARI POTRÀ APRIRE?

Le tecnologie legate alla realtà virtuale apriranno nuovi spazi di ricerca per gli artisti. È di questi giorni il rilascio di "First Look: Artists' VR", una app mobile gratuita per iOS e Android, che presenta una mostra

di opere commissionate dal New Museum e Rhizome a sei importanti artisti della newyorkese: Peter Burr, Jeremy Clark, Jayson Musson, Jon Rafman, Rossin e Jacoby Satterwhite. Una iniziativa, la prima del suo genere, che esplora le possibilità di animazione nell'ambito della realtà virtuale.



Lia, *Arcs21* per iPhone. Courtesy: Scott Snibbe

Nella pagina a fianco: Scott Snibbe, *Virus* per iPhone & Android. (a) *Biophilia* di Björk Gudmundsdóttir. Courtesy: Scott Snibbe