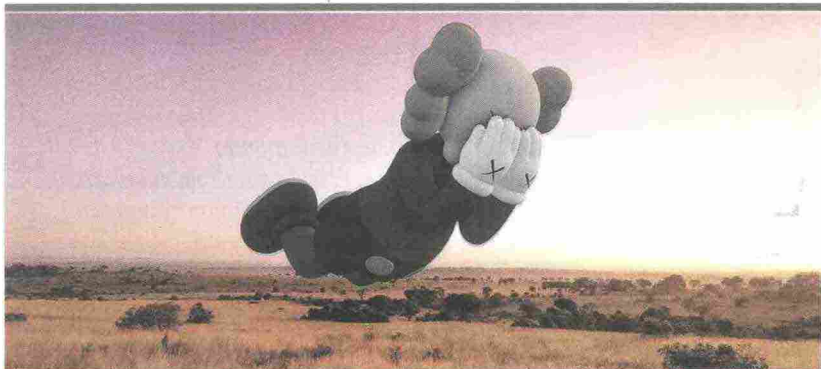




IL GIORNALE DELLE MOSTRE



Concetto di KAWS e Acute Art

Tutti in linea

Incontri ravvicinati con le opere delle mostre, musei senza muri e (addirittura) performance: la rete e la realtà virtuale al servizio dell'arte durante l'isolamento globale

di Federico Florian

Nel corso di una pandemia globale come quella che stiamo vivendo, il World Wide Web (inventato nell'89 dallo scienziato inglese Tim Berners-Lee) rappresenta una delle più preziose risorse a disposizione di una popolazione in lockdown. E se, fino a poco fa, gli internauti più assidui si contavano soprattutto tra i Millennial e i giovanissimi membri della Generazione Z (la prima nata dopo l'avvento del web), ora la sfera digitale costituisce l'unica realtà accessibile al di là delle mura domestiche per milioni di cittadini in isolamento. Gallerie e istituzioni di tutto il mondo, costretti a chiudere i battenti a tempo indeterminato, hanno potenziato i contenuti virtuali a suon di tweet e hashtag, trasformando i propri social media in musei immaginari e i propri siti web in piattaforme espositive in continua evoluzione. Il Museo Thyssen-Bornemisza di Madrid, città colpita ferocemente dal Covid-19, offre sul proprio sito una versione virtuale della mostra dedicata ai ritratti di Rembrandt e di altri artisti del Secolo d'oro in Olanda («Rembrandt e il ritratto ad Amsterdam: 1590-1670»). Dal browser del proprio computer il visitatore può percorrere le diverse stanze della

mostra attraverso la tecnologia Google Street View. Sebbene l'utente abbia la possibilità di zoomare ogni singola opera esposta, la risoluzione spesso non corrisponde alle aspettative. Ne esiste anche una versione 3D, fruibile mediante un headset per la realtà virtuale (VR). Su territorio italiano, il Castello di Rivoli presenta contenuti speciali in relazione al programma espositivo predisposto per Cosmo Digitale, l'ambizioso progetto di museo online lanciato dalla direttrice Carolyn Christov-Bakargiev. In occasione della mostra sulla collezione di arte cinese di Uli Sigg, la piattaforma web presenta videofocus sul collezionista e alcuni degli artisti partecipanti. Tra gli altri contenuti consultabili online, un'avvincente videointervista a Mario Merz del 1990. Nella gerarchia dei social più popolari al momento, Instagram occupa senz'altro il primo posto. Oltreceano, il The Broad di Los Angeles ha postato su Instagram una storia su una delle «Infinity Mirrored Room» di Yayoi Kusama, visitabile virtualmente per la prima volta per più di 45 secondi, e live per 24 ore lo scorso 16 marzo. Inesauribile fonte di nuovi contenuti sono gli hashtag #MuseumFromHome e #Museum-MomentOfZen, oltre ad #artcanhelp,

lanciato recentemente dalla nostra testata partner in lingua inglese «The Art Newspaper». In epoca di isolamento, anche la performance, il medium più «fisico» di tutti, adotta internet come palcoscenico temporaneo. L'edizione 2020 della Bmw Tate Live Exhibition, la mostra annuale di performance alla Tate Modern di Londra, è fruibile gratuitamente sul sito tate.org.uk.

Da non perdere My Body, My Archive del coreografo e ballerino congolese Faustine Linyekula: in questa performance autobiografica, filmata nello spazio vuoto dei Tanks all'interno del museo britannico, l'artista esplora temi universali, quali la memoria collettiva e la fragilità del corpo, resi ancora più attuali dalla modalità di fruizione digitale.

Art Dubai, che ha cancellato l'evento fieristico nell'emirato arabo, offre invece ai visitatori un programma di performance online (a cura di Marina Fokidis) «in onda» dalla settimana del 23 marzo. Tra gli artisti coinvolti, Bahar Noorzadeh, Angelo Plesas e Tabita Rezaire, le cui azioni affrontano il tema della guarigione, tragicamente appropriato in tempo di pandemia.

Alcuni «musei senza muri», visitabili esclusivamente online e dedicati all'arte digitale e alla realtà virtuale, presentano un programma espositivo in continuo aggiornamento. Le app Acute Art e Acute Art X, scaricabili sul proprio smartphone, propongono una serie di progetti VR da parte di grandi nomi dell'arte contemporanea, quali Marina Abramovic e Olafur Eliasson. Il progetto più recente consiste in una scultura in realtà aumentata dell'artista e designer americano KAWS, fruibile nel salotto di casa propria attraverso lo schermo di un iPhone.

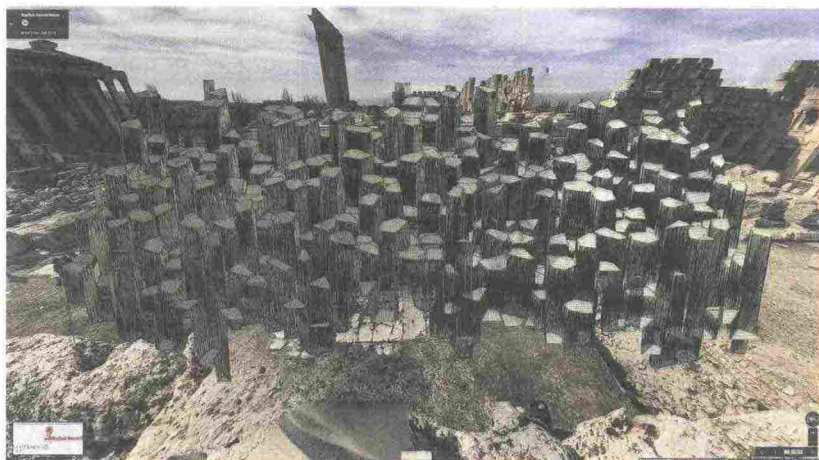
Rhizome, la galleria di digital art più autorevole del web, presenta invece un nuovo capitolo della serie espositiva «First Look: New Art Onli-

ne», creata in collaborazione con il New Museum di New York. Per quest'ultimo appuntamento, l'artista Cassie McQuater ha creato un videogame per pc in cui l'utente è invitato a seguire le orme di un personaggio femminile in viaggio tra mondi in bassa risoluzione, abitati da creature fantastiche.

Gli appassionati di video e cinema d'arte di alta qualità, invece, potranno esplorare Vdrome, la piattaforma fondata nel 2013 dall'editore Edoardo Bonaspetti e dai curatori Jens Hoffmann, Andrea Lissoni e Filipa Ramos. Fino al 31 marzo, ad esempio, un nuovo video di Tuomas A. Laitinen mostrava l'interazione tra un polipo e una scultura di vetro.

Infine, con Google Arts & Culture, è possibile viaggiare per il mondo, dall'America all'Australia e dall'Africa all'Europa, senza abbandonare la scrivania. Oltre a un incredibile database di riproduzioni in alta risoluzione di opere d'arte da collezioni museali internazionali, come il MoMA, il Musée d'Orsay o gli Uffizi (sono ben 150 le istituzioni italiane presenti), il sito offre progetti espositivi virtuali e percorsi tematici ad hoc. Fra questi, un approfondimento sul Bauhaus con tour virtuale in dieci edifici sparsi per il globo e ispirati al rivoluzionario movimento tedesco che nel 2019 ha festeggiato i cento anni.

Sopra, il progetto in realtà aumentata «Companion (Expanded) in Serengeti» (2020) di KAWS. Qui sotto, una still da «Ultima Ratio Δ Mountain of the Sun» (2017) di Bahar Noorzadeh



Concetto dell'artista

