

RAW REALITY



Istituto per l'Arte e per il Restauro, Palazzo Spinelli Group
Classe B MOE21
Con il coordinamento del professor Matteo Innocenti

1 **Introduzione**pag. 10

2 **Curatela**pag. 14

3 **Sezioni della mostra**pag. 20

- Sezione introduttiva
- Assenza e presenza
- Connessi con l'irrealtà
- Big data
- Programmare l'arte

4 **Opere**pag. 28

5 Allestimentopag.74

- Introduzione
- Pianta
- Sezioni
- Dettaglio costruttivo
- Render

6 Comunicazionepag.88

- Online e offline
- Logo
- Canali social
- Comunicato stampa e newsletter
- Piano editoriale
- Manifesti, brochure e totem

7 Organizzazionepag.118

- Analisi SWOT e target
- Diagramma di Gantt
- Schede tecniche e budget
- Sponsor
- Proposta educativa

LA MOSTRA

La mostra *RAW REALITY - Indagare il rapporto tra il virtuale e il reale* è un progetto espositivo pensato per il Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato, in programma da venerdì 7 ottobre 2022 a domenica 8 gennaio 2023.

La mostra intende analizzare il rapporto tra la realtà fisica e virtuale e l'impatto che esso ha sulla società e sull'arte, stimolando allo stesso tempo il pubblico a produrre considerazioni e riflessioni critiche in merito a tematiche estremamente attuali.

Il progetto è stato elaborato dalla Classe B del Master in Management degli Eventi Artistici e Culturali 2021/2022 di Palazzo Spinelli, nell'ambito del Workshop finale. La classe è stata suddivisa in gruppi operativi:

CURATORIALE

ORGANIZZATIVO

COMUNICAZIONE

IL CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI

Il Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, fondato nel 1988, è un centro polifunzionale e rappresenta la prima istituzione italiana ideata con l'obiettivo di presentare, collezionare, documentare e supportare le varie espressioni del "contemporaneo", tra cui le ricerche creative di arti visive e performative, cinema, musica, architettura, design, moda e letteratura.

Oltre alle finalità relative alle attività museali di raccolta, come la conservazione e valorizzazione di opere d'arte contemporanea, il centro si occupa anche di erogare servizi di informazione, didattica e documentazione, insieme all'organizzazione di esposizioni temporanee, rassegne ed eventi.

Al Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, è inoltre riconosciuta la funzione pubblica di coordinamento del sistema regionale dell'arte contemporanea. Per questo motivo, dopo aver effettuato un'accurata analisi, abbiamo deciso di selezionare il Centro Pecci tra le varie realtà che si occupano di arte contemporanea in Italia, poiché è in linea alle tematiche trattate dalla nostra mostra con gran parte delle sue attività e della sua programmazione.

Alcune iniziative passate del Centro presentano delle affinità col nostro progetto come la mostra *La fine del mondo* (2016/17) che, combinando diversi linguaggi quali musica, teatro, architettura, cinema e danza, poneva lo spettatore al centro di un'esperienza visiva e fisica suggerendo una riflessione assolutamente contemporanea circa il presente come momento compreso tra un lontano passato e un futuro ancora distante. Inoltre, anche *After Us* (2021), partendo da un esame delle dinamiche del presente, rifletteva attraverso la visione di tredici artisti su un possibile futuro tra visioni distopiche e analisi documentaristiche.

È ipotizzabile che, anche con la giovane nuova direzione di Stefano Collicelli Cagol, il museo continuerà a proporre riflessioni attente alle tematiche legate all'attualità, sfruttando le diverse possibilità comunicative dell'arte contemporanea.



RAW REALITY - INDAGARE IL RAPPORTO TRA IL VIRTUALE E IL REALE

La mostra "RAW REALITY - Indagare il rapporto tra il virtuale e il reale" nasce con l'intento di suscitare una riflessione critica circa il rapporto tra arte e internet.

Le nuove tecnologie, infatti, sono spunto di una considerazione da parte degli artisti riguardo l'impatto che hanno sulla vita delle persone e allo stesso tempo, aprono una serie di possibilità e modalità espressive interne al linguaggio artistico stesso.

Nei primi anni Duemila, si è fatto riferimento a questa situazione culturale con il concetto di "Post-Internet"; l'artista Marisa Olson nel 2006 utilizzò per prima il termine, per sottolineare l'importanza del web nella sua pratica artistica, riferendosi non solo alle proprie opere internet-based, ma al fatto più generale di come la sua intera produzione fosse influenzata dall'esperienza quotidiana della Rete: *«un momento, una condizione, una proprietà e una qualità che comprende e trascende il contesto dei nuovi media.»*¹

Tale fase rappresenta l'evoluzione della precedente corrente della Net Art, i cui esponenti utilizzavano internet sia come medium che come soggetto delle proprie opere, spesso immateriali e facilmente riproducibili, considerando la rete il mezzo e il fine del proprio lavoro.

*«Nei primi dieci anni del Duemila i nuovi media cominciarono a penetrare la quotidianità, uscendo dal circoscritto spazio dello schermo e facendo della vecchia categoria di "Net Art" una definizione troppo stretta per descrivere artisti che tentavano di rendere visibili processi socioculturali ormai irriducibili al contesto espositivo del computer.»*²

Nell'arte Post-Internet gli artisti si confrontano con l'era digitale per descrivere gli effetti delle nuove tecnologie e del web sulla cultura e sulla società contemporanee.

Internet rappresenta un mezzo, come la pittura o la scultura, per indagare gli effetti della tecnologia sull'essere umano.

L'arte Post-Internet, dunque, nasce già come presa di coscienza e riflessione a riguardo delle conseguenze della Rete. Tramite la produzione di opere convenzionali come dipinti, sculture, video, fotografie, ma anche di installazioni dall'impronta hi-tech, gli artisti indagano e descrivono criticamente la realtà di riferimento.

Il critico d'arte e docente specializzato in nuove tecnologie dell'Accademia delle belle arti a Carrara, Domenico Quaranta, in un'intervista su "Artribune" a questo proposito afferma:

«Da un lato il Post-Internet ha cancellato con un colpo di spugna gli ultimi residui della specificità mediale, facilitando l'emergere di artisti che portano i linguaggi e le culture digitali davanti a un pubblico più ampio, trasversale e globale. Per molti aspetti positivo, questo processo ha però danneggiato la riconoscibilità del fenomeno e la compattezza della

1 (Marisa Olson, 2006) Lucrezia Calabrò Visconti, Non siamo mai stati post internet, 2017, Nero Editions.com, <https://not.neroeditions.com/non-siamo-mai-stati-post-internet/>

2 Ibidem

comunità che l'ha fatto fiorire, riconducendola alle dinamiche individualiste del mondo dell'arte. Tuttavia, sono restio a vedere in questa transizione un passaggio senza ritorno.»³

Nel panorama artistico attuale molti interrogativi restano aperti e riguardano più questioni: in una realtà super tecnologica come quella contemporanea la nostra vita è sempre più connessa col mondo virtuale; il sistema internet permette la condivisione dei dati personali, in modo non sempre chiaramente volontario; la comunicazione attraverso i media fa emergere in modo urgente la capacità di distinzione tra verità e falsità; l'intelligenza artificiale apre scenari inediti e solo parzialmente prevedibili.

Insomma, il mondo virtuale percepito inizialmente come qualcosa di distaccato o alternativo alla realtà è andato gradualmente a sovrapporsi e a fondersi con il reale.

Internet come luogo di ricerca, di incontro, di intrattenimento, di condivisione di dati, strumento centrale di divulgazione e informazione, parte integrante del nostro quotidiano diventa spunto di una riflessione che ne analizza le possibilità e i limiti, gli effetti e i possibili scenari futuri.

Il motivo fondamentale della nostra mostra, il rapporto con le pratiche artistiche: l'arte digitale ha lo stesso valore dell'arte precedente? Il prodotto di un'intelligenza artificiale può essere considerato opera artistica? Quali i limiti di espressione di un artista immerso in un mondo virtuale? Molte altre domande sono possibili. La chiave di lettura del nostro progetto è quindi duplice: da un lato interrogare internet e le tecnologie correlate in riferimento all'impatto che hanno sulla vita quotidiana, dall'altro considerare le potenzialità e criticità che ciò comporta nella dimensione artistica.

Anche il mercato dell'arte sta attraversando una fase di cambiamento, come riportato da Kabir Jhala in un articolo del "Giornale dell'arte":

«Il 14 aprile Sotheby's ha totalizzato 16,8 milioni di dollari per la vendita di una raccolta di file jpg creati nelle ultime due settimane. Il fatto che questa cifra sembri relativamente irrisoria la dice lunga sull'attuale stato del mercato dell'arte. A una settimana dalla vendita dell'opera Nft di Beeple per 69,3 milioni di dollari da Christie's, Sotheby's aveva annunciato di aver arruolato l'artista digitale e «designer/sviluppatore/mago onnisciente» Pak per collaborare a una raccolta di opere nota come «The Fungible Collection».⁴

La crypto art, fenomeno del momento, utilizzando gli NFT (Non-Fungible-Tokens) - dei crypto-assets che certificano la proprietà degli oggetti digitali, registrati su delle blockchain - offre la possibilità di rendere (virtualmente) uniche e autentiche anche le opere digitali, dando il via a un nuovo mercato, il cui potenziale, anche speculativo, pare illimitato, in grado di innescare scenari e opportunità inediti per artisti, imprenditori, brand e collezionisti.

Non mancano le criticità, come ad esempio l'elevato dispendio energetico legato al mining delle criptovalute, o le pos-

³ Valentina Tanni, Internet e gli artisti. L'opinione di 5 esperti, 2020, Artribune, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2020/01/internet-artisti-opinione-esperti/>

⁴ Kabir Jhala, Sotheby's: 16,8 milioni per la prima vendita Nft, 2021, Il giornale dell'arte, <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/sotheby-s-16-8-milioni-per-la-prima-vendita-nft/135878.html>

sibili infiltrazioni da parte di attività illegali. Il dibattito è più che mai aperto, come sottolinea il visual artist Christian Nirvana Damato in un articolo pubblicato su "Artribune":

«Ma se al centro della discussione sulla crypto art c'è senz'altro il denaro, allora dovremmo chiederci se questa nuova corrente risolva almeno la precarietà economica di molti giovani artisti, i quali sembrano sempre più ammalati da questo mercato. Quando si accede a una piattaforma come Superrare, la prima reazione potrebbe essere un enorme WOW: la bocca si spalanca come quella di un leone che sbadiglia. Ma è necessario fermarsi a riflettere, perché ci sono diverse cose che non vanno: [...] Su mille crypto artisti, ad esempio, circa un decimo ne trarrebbe un buon profitto (badate bene, alla fine si tratta il più delle volte di artisti già affermati). Gli altri 900 rimangono in un purgatorio in cui avvengono scambi e piccole vendite; o peggio, come accade nella maggior parte dei casi, restano nella totale invisibilità. Le piattaforme incentivano inoltre lo scambio di opere tra artisti perché ogni transazione sulla blockchain aumenta l'attività della moneta stessa, e di conseguenza il suo valore.»⁵

Tra le diverse declinazioni della realtà virtuale, ultimissima frontiera è quella del Metaverso, al centro di un articolato dibattito portato avanti da analisti, esperti di tecnologia e social media, investitori e altri professionisti interessati al tema dell'evoluzione futura di Internet.

Si tratta di una piattaforma software tramite cui fare esperienze "impossibili" nel mondo reale e se le vere potenzialità si scopriranno nei prossimi anni, il cambiamento è già in atto, come dimostrato dalla recente decisione di Mark Zuckerberg di cambiare il nome della holding, da Facebook a Meta, affermando: «La qualità distintiva del Metaverso sarà una sensazione di presenza, come se fossi proprio lì con un'altra persona»⁶, e lanciando quindi un messaggio molto chiaro, sia ai suoi utenti che ai suoi investitori e a chi fa business tramite gli attuali social del gruppo: il futuro è, oltre i social network, dentro il Metaverso.

Il discorso culturale attorno ai temi della Rete è quindi oggi estremamente allargato, comprendendo sia le funzionalità che le problematiche insite nella tecnologia. I campi di indagine che si aprono sono molteplici: privacy e sorveglianza, uso dei social network, gestione e controllo dei dati sensibili, lavoro digitale e immateriale, intelligenza artificiale e machine learning, blockchain in rapporto a nuove monete e nuove forme di contratti - complessivamente si tratta di un linguaggio in continua evoluzione. I pareri al riguardo sono diversi, da una parte il fenomeno viene percepito come una fase di crisi, dall'altra invece di fermento creativo e artistico; le possibilità e le prospettive sono molteplici e possono continuare ad evolversi.

La mostra RAW REALITY indaga tali scenari, per portare il pubblico a riflettere e interrogarsi su una "realtà cruda", intesa come dimensione di confronto tra il mondo materico e tangibile quello digitale e virtuale. È stata quindi fatta la seguente selezione di artisti internazionali: Memo Akten, Aram Bartholl, Biancoshock e Brad Downey, Sofia Braga, Fabio Catapano, Petra Cortright, Grida, Daniel Howe e Bill Posters, Jacqueline Hassink e Bregtje van der Haak, Jason Isolini, Anastasia Kubrak e Angela Rui, Eva e Franco Mattes, PAK, Martin Vargic, Emilio Vavarella, Richard Vijgen, Joerg Zuber. Si tratta di artisti che ricorrono a diverse modalità espressive per rapportarsi a questo nuovo scenario, e le cui opere scelte hanno l'intento di stimolare nel pubblico un pensiero critico su delle tematiche più che mai attuali.

⁵ Christian Nirvana Damato, *Merci immateriali e gattini digitali. La crypto art tra novità e pericoli*, 2021, Artribune, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/03/crypto-art-nft-mercato/>

⁶ Il post, quanto dobbiamo prendere sul serio metaverso?, 2021, <https://www.ilpost.it/2021/11/12/metaverso-facebook-meta/>

RENDER



MANIFESTO E TOTEM

