

# Il futuro dell'arte

Evoluzione trainata dall'It e dai nuovi modelli organizzativi  
L'obiettivo è migliorare l'esperienza dei visitatori

DI ALESSIA ZORLONI

La tecnologia sta sconvolgendo la maggior parte delle industrie e il settore artistico non fa eccezione. Il 26 novembre presso l'Università Iulm si è tenuta la prima edizione di New Digital Art Day, evento organizzato dal Master in Art Market Management dell'omonima Università in partnership con Ili Editore. Il convegno ha riunito i professionisti di primarie aziende (tra le quali **Deloitte, Accenture, IBM e Mediaset**) ed esperti del mondo ArtTech che si sono confrontati sui temi più attuali relativi all'evoluzione del mercato dell'arte e delle nuove tecnologie. La conferenza ha evidenziato come l'intelligenza artificiale, i big data e la blockchain stiano lasciando la loro impronta nel mondo dell'arte.

## Nuove modalità di creazione

L'intelligenza artificiale, con gli attuali sistemi di machine learning e deep learning, sta riscuotendo sempre maggiore interesse da parte di artisti impegnati ad indagare le relazioni tra arte, scienza e tecnologia. Piattaforme di machine learning adeguatamente "istruite" sono già state in grado di creare delle vere e

proprie opere d'arte. Tra le tante, "Ritratto di Edmond de Belamy" opera prodotta da un algoritmo del collettivo francese **Obvious** e venduta all'asta da Christie's nel 2018 a 432.500 dollari.

Il quadro, creato utilizzando il famoso algoritmo Gan (Generative Adversarial Network), fa parte di un gruppo di 11 ritratti di un'immaginaria famiglia, ideati dal collettivo francese che ha archiviato in un algoritmo 15mila dipinti realizzati tra il XIV e il XX secolo. Da un punto di vista giuridico la questione più rilevante per le opere create da intelligenze artificiali attiene alla titolarità dei diritti sull'opera. Nell'escludere che tale titolarità possa essere attribuita alla macchina, resta da stabilire se i diritti spettino a colui che ha realizzato la macchina stessa o a colui che ha provveduto al caricamento dei dati in quest'ultima.

## Sperimentazione interattiva

Anche le gallerie più importanti si sono dimostrate sensibili alle nuove modalità di produzione artistica: la mega gallery **Pace** ha lanciato da poco **PaceX**, una nuova ambiziosa iniziativa per promuovere progetti

che uniscono arte e tecnologia. Pace rappresenta attualmente il collettivo d'arte giapponese **teamLab** e **Random International**, entrambi i quali utilizzano la tecnologia per creare spettacoli interattivi e altamente tecnologici. Con mostre pop-up di enorme successo in grandi città come Shanghai, Seoul e Tokyo, i teamLab dal 2018 hanno addirittura un loro spazio permanente, il **MORI Building Digital Art Museum: teamLab Borderless** a Tokyo, dove è possibile scoprire l'arte in maniera diversa e coinvolgente. Il museo espone circa 60 opere digitali interattive generate al computer in tempo reale, in più di 10mila metri quadrati di superficie. Il risultato è un'esperienza totalizzante che non ha pari al mondo. L'obiettivo del collettivo è quello di esplorare le relazioni che intercorrono tra uomo e natura attraverso l'arte e la tecnologia, realizzando opere interattive, coinvolgenti e di incredibile suggestione.

## Il digitale a supporto del mercato

La tecnologia, applicata al mercato dell'arte, potrebbe consentire agli

artisti non solo nuove modalità di creazione ma anche di archiviazione. È risaputo infatti che uno dei maggiori problemi di musei, fondazioni ma anche di collezionisti privati, sia la corretta archiviazione delle opere. Per rispondere a questa esigenza del mercato è stato creato **Archy Art**,

l'innovativo software gestionale destinato agli archivi d'artista sviluppato dalla Startup Archy Media srls. Nello specifico il software presenta moduli di gestione organizzativa pensati per diverse forme statutarie dell'archivio d'artista (associazione, fondazione, comitato, trust,

società benefit e archivio in forma individuale) supportati da modelli contrattuali, utili per la gestione amministrativa e contabile delle attività. Qualche esempio? Il contratto di prestito per mostre, quello di comodato a lungo termine, la compravendita o infine la donazione di opere. ▶



Dall'alto: due installazioni di teamLab, Exhibition view, MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: teamLab Borderless, 2018, Odaiba, Tokyo © teamLab.

A sinistra: teamLab, Exhibition view, teamLab: Transcending Boundaries, 2017, PACE LONDON, London © teamLab.