

Il secondo spazio, quello virtuale

The second space, the virtual one

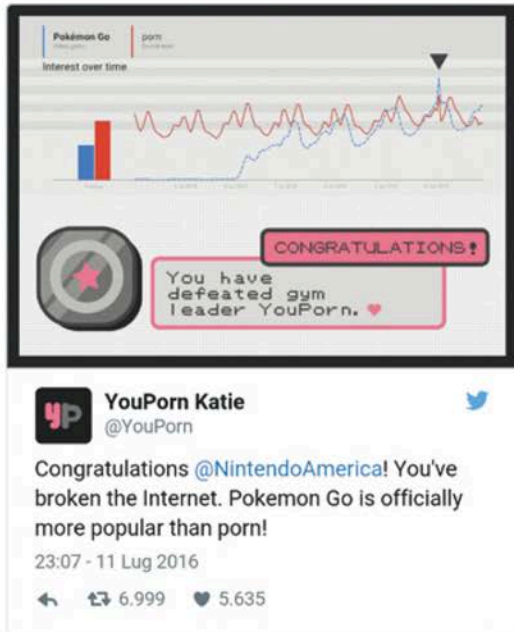
Gallerie online, a volte prolungamento di quelle reali, a volte autonome dalla realtà. Cosa sono, cosa fanno, cosa vendono

While sometimes online galleries are extensions of the ones in the real world, other times they operate autonomously. Their identity, mission, sales

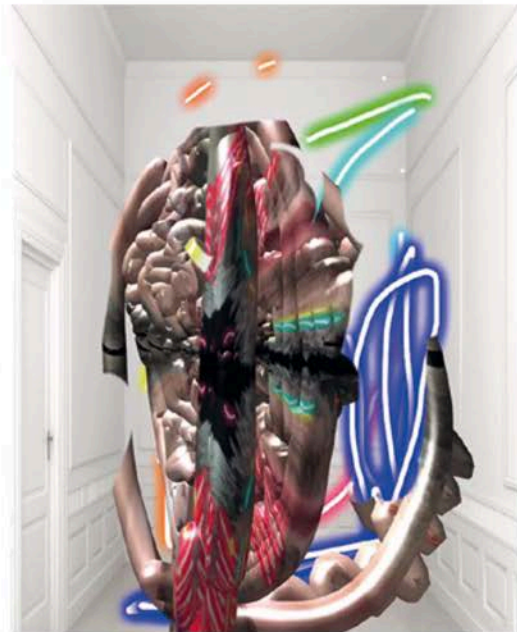
Francesco Angelucci

Youporn con un tweet dell'11 luglio, che forse rimarrà nella storia, si congratula con Pokémon go per essere stata l'applicazione più cercata su Google il giorno del lancio. Cercata più del porno. Il videogioco della Nintendo, se vogliamo continuare con i record, ha superato più del doppio i download di Twitter e Tinder. L'applicazione che si aspettava da almeno un anno ha alla fine mantenuto le promesse: catturare i pokémon per le strade della propria città. Strade reali per cacce virtuali. Bastano i dati sopra per avere un'idea di massima sull'enorme successo del videogioco. È nell'azione di collezionare (gotta catch 'em all) e nella fusione fra reale e virtuale che Pokémon go risulta affine alle gallerie online che, al contrario del videogioco, si presentano solitamente come spazi virtuali per manufatti reali. Solitamente, appunto. Il panorama "dove comprare arte su internet" è vasto, diverso e insieme fisso. Se è infatti immediatamente comprensibile cosa si intende per galleria, più complesso è cercare di capire cosa definisce una galleria online. A unire i due termini è soprattutto lo scopo commerciale, a dividerli è lo spazio, fisico del primo, virtuale del secondo. Nonostante la possibilità di creare un ambiente infinito, sono due le modalità con le quali le gallerie online sfruttano la mancanza di pareti per esporre e vendere le opere. Da un lato, attraverso una ricostruzione tridimensionale di uno spazio reale e dall'altro un adattamento alla grafica del web, una presentazione a pagina con lavori messi uno accanto all'altro, in colonna. Spesso le due modalità sono fuse insieme, come succede nella galleria online di base a New York, Artspace, dove, a una prima presentazione di lavori in pagina, una volta selezionata l'opera da acquistare, si può cliccare su view in a room e il lavoro appare su una parete bianca mentre la silhouette di un uomo e una donna aiutano a capire le dimensioni dell'o-

Last July 11, via a tweet which might go down in history, Youporn congratulated with Pokémon go on the day of its launch for being the most googled app. More googled than porn. The Nintendo videogame, if we want to linger on records, has reached more than double the downloads of Twitter and Tinder apps. The app everyone was waiting for more than a year, has finally fulfilled its promises: now you can catch Pokémon in the streets of your own town. Real streets for a virtual hunt. Those figures should be enough to get a general idea of the huge success of the videogame. The act of collecting ("gotta catch 'em all!"), plus the blend of real and virtual makes Pokémon go somewhat similar to online galleries which, unlike the videogame, are usually virtual spaces for real objects. Usually, indeed. "Where to buy art on the Internet" is a vast, diversified and at the same time fixed space. If on one hand it's immediately understandable what anyone means for gallery, on the other, it's a little more difficult to understand what we mean for "online gallery". Common trait to both definitions is mainly their commercial purpose, while distinction is space, physical for the former, virtual for the latter. Despite the possibility to create a potentially infinite space, online galleries exploit the lack of real walls to exhibit and sell works of art in two main ways. One is 3D rendering of a real space, the other is adapting to web graphics, a page-sized representation, with works arranged in rows or columns. Often the two modes blend together, as major New York-based online gallery, Artspace. At first, works are arranged on a page, but clicking on one work will highlight it on a virtual white wall, while two silhouettes, male and female, help understand its size. The same possibility is



Screenshot_2016-07-12-18-44-32-1



Michael Andrews, I don't shake robot hands, Widge art gallery, 2016



Pokémon go App



Wendy Plovmand, installation view Matèria gallery, 2015



**There is nothing more
human than
the will to survive**

Ex Machina





pera. Stessa possibilità è data anche dagli utenti di un'altra grande galleria online statunitense, Artsy, che all'ambientazione da galleria preferisce quella museale con tanto di parquet e panca per sedersi davanti al lavoro. Entrambe le piattaforme ospitano opere, e mostre intere, di gallerie classiche costruendo un dialogo fra web e mondo reale. «Il binario reale/virtuale – dice infatti Niccolò Fano direttore di Matèria gallery con un profilo aperto su Artsy – è fondamentale per il successo di una galleria online. La vendita in rete pura non può funzionare. Quello del web è un mercato incentrato soprattutto su lavori con prezzi bassi: 400, 500 euro. Del resto chi comprerebbe mai una Ferrari su eBay? I vantaggi di una galleria reale – continua – nel possedere un profilo su una galleria virtuale non sono esclusivamente legati alla vendita dei lavori. Artsy, per esempio, sponsorizza fiere mettendo in homepage i tuoi artisti e caricando online un live tour della manifestazione. Con un profilo aperto ho la possibilità di crearmi un archivio delle opere in galleria, presentate come difficilmente potrei fare sul mio sito, e questo regala un'ottima presenza in rete ed è una presentazione funzionale per il collezionista che entra nella galleria reale e vuole conoscere gli artisti rappresentati e le mostre fatte». Virtualità e realtà si incontrano di nuovo nella possibilità di inserire foto di allestimenti che aiutino a capire il lavoro, più che sostituirsi a gallerie canoniche, quelle online, sembrano amplificarne la portata che come un'eco finisce in rete. «Utilizzo il mio profilo virtuale come un secondo spazio – ammette infatti Fano e conclude – una galleria online non può vivere al momento senza un corrispettivo reale, mentre resta possibile il contrario». Spazi ciberneticici e spazi fisici stringono rapporti anche nella modalità di presentare i lavori in vendita. Il white cube, una cornice che circonda l'opera, bianco, pulito, neutro, è stato la risposta a gran parte dell'arte contemporanea, così funzionante che è migrato in ambienti dove galleria non c'è: sul web. Oltre le fotografie di allestimenti reali e spazi tridimensionali creati a imitazione del white cube, il bianco domina incontrastato con la funzione di isolare i vari lavori presentati dei quali non tutti, mica sempre, sono in vendita. Se infatti "dove comprare arte sulla rete" diventa "dove trovare arte sulla rete", il discorso cambia ma i termini rimangono simili. Gallerie online sono infatti anche spazi virtuali che espongono lavori senza alcuna finalità di lucro. Nati inizialmente come blog all'alba degli anni Zero, queste pagine dedicate all'arte si sono poi trasformate in progetti spesso sperimentali come la Widge art gallery, una galleria online portatile che occupa lo spazio della tecnologia mobile, un'applicazione che può essere scaricata su Ios e Android. La galleria, Wag per gli amici, è stata fondata nel 2009 da Chiara Passa che ne è anche direttrice e programmatrice: «Ho creato la galleria tascabile – dice – perché i nostri bisogni sono sempre più palmari. Non potendomi permettere un ambiente reale ne ho co-

also given to users of another major American online gallery, Artsy, which opted for a museum-, instead of a gallery-like setting, complete with parquet floors and bench, intended for sitting in front of the work. Both the platforms feature works and entire shows from traditional galleries, thus enriching a discourse between online and real world. «The real/virtual binary course – explains Niccolò Fano, director of the Matèria gallery, profile featured on Artsy – is crucial for the success of an online gallery. You cannot sell online only. The web market is mostly dedicated to low-price works: 400, 500 euros. After all, who would ever buy a Ferrari on eBay? The advantages of online galleries – he continues – of having a profile on an online gallery, are not only related to selling works. Artsy, for instance, also sponsors fairs, features your artists on its homepage, and a live broadcast of the show's tour. On my open profile, I can build an archive of the works in my gallery, which can be exhibited as they hardly could on my own website, so this guarantees a strong online presence, while still being a functional presentation for collectors walking into my real-world gallery and curious about the artists I represent, or the shows I staged». Virtual and real meet again in the possibility to show pictures of settings useful for a better understanding of the work, so online galleries, more than replacing traditional galleries, seem to amplify their capacity, which flows into the Internet much like an echo. «I use my online profile as a second space – Fano admits. – An online gallery cannot survive without a correspondent in the real world, while the contrary is true». Cyber spaces and physical spaces are engaged in a relationship even in the way they show their works for sale. The white cube, a clean, neutral frame surrounding the art work, was a reaction to a great part of contemporary art, and worked so well that it was adopted even where galleries which aren't there anymore: online. Besides pictures of real settings or 3D spaces intended as an imitation of the white cube, white prevails, thanks to its ability to isolate the different works, some of which, sometimes, are on sale. In fact, when "where to buy art on the Internet" becomes "where to find art on the Internet", everything changes, even if the terms don't. Online galleries are also virtual spaces exhibiting the works in their collection with no intention of profit. Started out as blogs at the beginning of the 2000s, many of those art-centered webpages evolved into experimental projects, like the Widge art gallery, a portable online gallery which only occupies as much space as a mobile device, being an app downloadable for iOS and Android. The gallery, Wag to its friends, was started in 2009 by Chiara Passa, who also is its director and programmer: «I created a pocket-sized gallery – she explains – because our needs are increas-

e
e
r

CROWDFUNDING

Art: I curate è una piattaforma online di crowdfunding, l'autore che si appoggia al progetto vende il 40% del valore del suo lavoro, con le entrate ricevute completa l'opera e poi prova a venderla. Se riesce nell'intento, chi ha partecipato alla realizzazione del prodotto ha diritto a un 70% sul prezzo finale diviso però fra tutti i finanziatori. Un rischio d'impresa significativo che trasforma l'utente in un gallerista. Più classica BeArt: qui il costo di produzione viene coperto interamente dai finanziatori che ricevono per le loro partecipazioni una serie di premi proporzionati alla quota versata. artcurate.net; beartonline.com

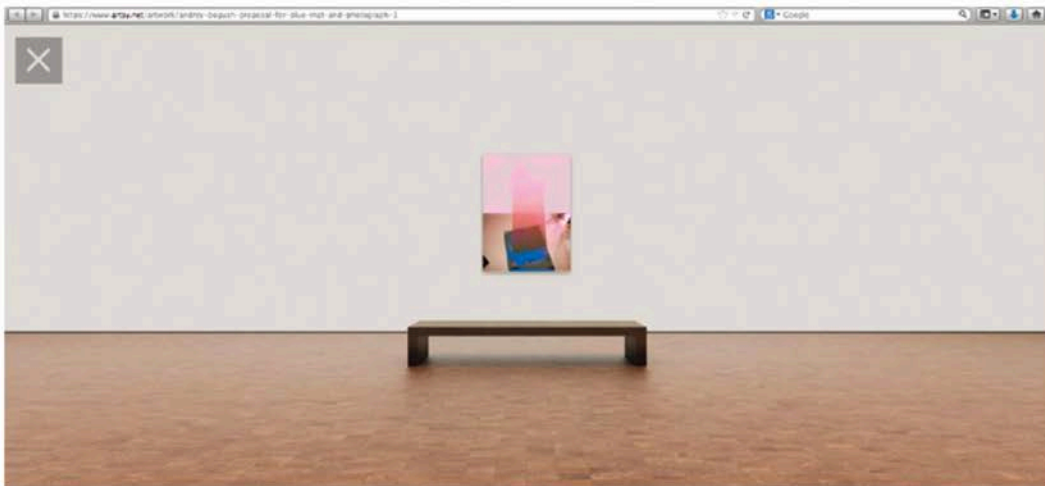
Art: I curate is an online crowd-funding platform. Authors sell 40% of the value of a work in advance. That income allows them to finish their work, which they will then try to sell. If they succeed, crowd-funders are each eligible their share off 70% of the final price. A significant entrepreneurial risk which transforms users in gallery owners. BeArt has a more traditional approach: here, production costs are entirely covered by funders, who receive different rewards for their participation, proportional with their initial share. artcurate.net; beartonline.com



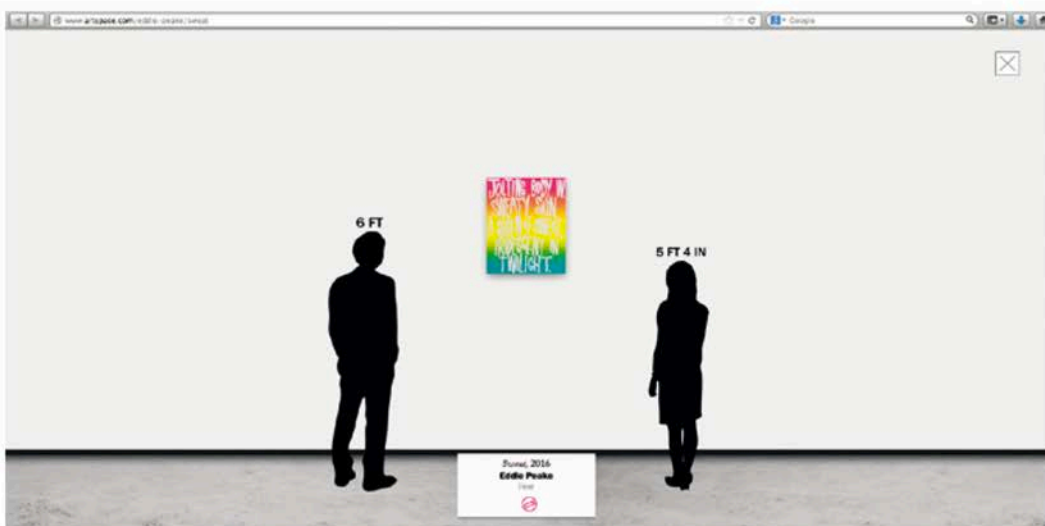
Black mirror series, season 1, episode 2, 2012

struito uno artificiale che mi piace definire chip e chic. Ogni due mesi ospito una mostra site-specific, ora è in corso quella di Maja Kalogera, ossia un'esposizione relazionata al contesto particolarissimo della Wag, una stanza singola tridimensionale nella quale inserire il lavoro». Ricorda molto un white cube l'ambiente virtuale della galleria, usato per dare punti di riferimento reali al visitatore che si scontra con un'opera digitale. Una coppia, reale/virtuale, che anche per Passa non rappresenta un contrasto in termini: «Non siamo ancora pronti a lasciare il mondo reale per un mondo virtuale e soprattutto esistono lavori che funzionano benissimo in spazi fisici e altri invece che trovano la loro collocazione naturale in quelli digitali. Non credo che un termine escluda l'altro, formano piuttosto un binario che è destinato a correre parallelo ancora per molto tempo». Un tempo che è possibile percorrere al contrario nella Wag con la possibilità di vedere le mostre passate come una sorta di collezione permanente di un museo grazie a un archivio online. Cellulare alla mano si possono scorrere le varie esposizioni, spesso gif ma anche video e installazioni sonore, e si è già pronti, non si sa mai, per comprare un'opera su Artsy o catturare qualche pokémon, casomai raro.

ingly mobile-oriented. I couldn't afford a real space, so I built an artificial one. I like to call it "chip and chic". Every two months, I stage a site-specific show: Maja Kalogera's exhibition, visible right now, is very specifically related to the peculiar context of Wag, a 3D virtual hall where works are placed». The gallery's virtual environment looks very similar to a white cube, and it used to provide references to viewers clashing with virtual art works. Real/virtual coupling doesn't necessarily translate into a clash of terms also in Passa's opinion: «We're not ready to leave our world for a virtual world yet, and, more importantly, some pieces work really well in physical spaces, while some other seem to have a natural resonance in digital ones. I don't think those two spaces are mutually exclusives: in my opinion, they create a kind of a binary course destined to go on for a very long time». A long time you can trace back on Wag, where, thanks to its online archive, past exhibitions are still viewable as a kind of permanent collection in a museum. Mobile in hand, you can browse through different shows, many GIFs, and video- or sound-installations, while getting ready, who knows, to buy a piece on Artsy, or catch some Pokémon. Preferably a rare one.



Andrey Bogush, Proposal for blue mat and photograph, from the series proposals, 2014, view in room, Artsy



Eddie Peake, Sweat, 2016, view in room, ArtSpace

SOCIAL NETWORK ART

Una pagina di Instagram non è molto diversa da una pagina di una qualsiasi galleria online. Ci sono foto, anche belle foto, e sono tutte ordinate in fila nel bianco memore del white cube. Un'architettura simile è anche quella di Facebook o di Tumblr e ci vuole poco a trasformare i tre siti in gallerie personali. Basta seguire utenti, artisti o meno, ritenuti interessanti per trovarsi ogni minuto sulla propria bacheca blu e sulla home di Instagram un piccolo (enorme in realtà) museo privato. Nella lista "dove trovare arte su Internet" oltre alle gallerie online e progetti di crowdfunding vanno aggiunti allora anche i social network e Pinterest non fa eccezione.

Instagram pages are not much different from online gallery pages. There are pictures, even beautiful pictures too, all tidily arranged on a white background, recalling the white cube. A similar architecture is also used by Facebook or Tumblr, so it's very easy to build your personal gallery out of your own website. You just have to follow users – artists or not – you find interesting, and soon you'll have a small (and actually endless) private museum on your home page. In the list "where to find art on the Internet", along with online galleries and crowd-funding projects, social networks, including Pinterest, should be added.

