



UNIVERSITA' CA' FOSCARI DI VENEZIA

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN ECONOMIA E GESTIONE DELLA ARTI E DELLE  
ATTIVITA' CULTURALI (EGArt)

TESI DI LAUREA

# BienArt

Applicazione per smartphone sulle mostre  
presenti a Venezia durante la Biennale 2019

Relatore: Prof. Quattrociochi Walter

Laureanda: Fasolo Erika

Matricola: 872074

Anno 2019/2020



# INDICE

1. Introduzione
2. Evoluzione delle app
  - 2.1 Cos'è un applicazione
  - 2.2 Il mercato globale delle app negli ultimi anni
  - 2.3 Il mercato delle app in Italia
  - 2.4 App come strumento di marketing
  - 2.5 Il mobile marketing
3. Alcune tipologie di applicazione
  - 3.1 App: Mappe offline
  - 3.2 App: Per chi ama l'arte
4. La Biennale di Venezia: storia
  - 4.1 Le ultime edizioni
  - 4.2 Biennale 2019
    - 4.2.1 Padiglioni nazionali
    - 4.2.2 Artisti
    - 4.2.3 Premi assegnati
    - 4.2.4 Eventi collaterali Biennale 2019
5. BienArt
  - 5.1 Caso di utilizzo dell'app
  - 5.2 Possibili sviluppi futuri
  - 5.3 Sondaggio
6. Conclusioni
7. Bibliografia e Sitografia

# 1. Introduzione

Il presente documento ha lo scopo di analizzare e creare l'unione tra tecnologia ed arte, nello specifico con la progettazione di un'applicazione per smartphone dedicata alla Biennale del 2019.

Lo smartphone è un oggetto ormai diventato parte integrante della vita privata e professionale di qualsiasi essere umano e questo presenta sempre più applicazioni che, in qualche modo, ne facilitano la vita. Ma cos'è uno smartphone? Uno smartphone è un telefono con capacità più avanzate rispetto a un normale cellulare, basato su un sistema operativo per dispositivi mobili. Lo smartphone si è evoluto esponenzialmente negli ultimi 20 anni grazie anche all'aumento di prestazioni, sia a livello di processore che di memoria, avvicinandosi a funzioni molto simili ad un computer. Uno studio americano ha riportato che vi è stato un costante aumento di vendite di smartphone, tanto che alla fine del 2010 il 31% degli statunitensi ne possedeva uno, e rispetto all'anno precedente c'era stato un incremento del 74% sulle vendite. A livello mondiale il numero di utenti con un dispositivo mobile nel 2016 ha raggiunto circa il 63% della popolazione e questo dato era destinato a crescere tanto da arrivare nel 2019 al 67%. È diventato il mezzo di comunicazione per eccellenza, portando a una variazione del modo di comunicare.

Quando si parla di mezzi di comunicazione, detti mass media, si intendono tutti quei mezzi che hanno la capacità di comunicare un messaggio pubblicamente e in maniera rapida a un numero elevato di utenti e nella storia ne abbiamo visti di ogni tipo. Il primo vero e proprio medium fu la stampa, seguito poi dal telegrafo, dalla radio, dalla tv, dal telefono e più recentemente da Internet e dai nuovi media, cioè tutti quei dispositivi basati su nuove tecnologie di comunicazione. I mezzi di comunicazione hanno il compito di informare su ciò che accade nella società, di intrattenere tramite divertimento e svago e di mobilitare le persone.

L'evoluzione tecnologica è costante e continua a fare passi da gigante e noi non possiamo far altro che rimanere al passo con essa. Grazie a un dispositivo come lo smartphone, oggi, è possibile interagire col mondo che ci circonda, possiamo rimanere in contatto con

le persone anche a chilometri di distanza, possiamo prenotare voli e alberghi, possiamo pagare senza dover usare contanti o carte di credito, possiamo rimanere informati su tutto quello che succede nel mondo in tempo reale, insomma ormai si può fare qualsiasi cosa. Essendo un oggetto, un mezzo, diventato così importante e fondamentale per le nostre vite, viene sfruttato in tutti i campi, e negli ultimi decenni anche nel mondo dell'arte.

Ma cosa si intende per Arte? Viene definita arte quell'attività la quale attraverso delle forme estetiche e creative riesce a trasmettere un messaggio, tanto da diventare un mezzo di comunicazione. A partire dagli inizi del 1900 quando si parla d'arte non viene più considerato solo quel ramo del mondo artistico che includeva scultura e pittura, ma anche film, musica, teatro e molto altro. Un filosofo, scrittore e critico tedesco di nome Walter Benjamin, vissuto dal 1892 al 1940, analizzò il concetto di opera d'arte, il quale si limitava solamente a una fruizione da parte dello spettatore unica e irripetibile. Con l'avvento della fotografia, primo vero e proprio mezzo di riproduzione rivoluzionario, e poi di conseguenza del cinema, è cambiato il modo di rappresentare tecnicamente l'arte. Benjamin dice che tramite queste nuove tecniche di riproduzione, si è andato a perdere, quello che lui chiama "*hic et nunc*" (qui ed ora) dell'originale che costituisce il concetto di autenticità e irripetibilità. Quello che sembra venir meno è l'aura dell'opera d'arte, cioè l'arte è diventata "popolare", alla portata di tutti, sia per quanto riguarda la sua realizzazione che per la perdita di riconoscibilità. L'autore sottolinea il fatto che la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte ha modificato il rapporto tra masse ed arte, passando da un rapporto retrivo ad uno progressivo, il quale è contrassegnato da un atteggiamento critico. È perciò cambiata radicalmente la concezione di arte o sono solo cambiate le modalità di fruizione e di comunicazione?

Il mondo artistico, ai giorni nostri, è sempre più vasto e in continuo mutamento, tanto da inglobare anche il digitale e viceversa. Nel nostro caso, l'Italia è un paese che vanta un patrimonio artistico e culturale d'eccezione, con più di 5.000 musei e siti archeologici, che però molto spesso non vengono sfruttati e valorizzati al massimo. Molti enti, musei, siti archeologici poco conosciuti e poco sponsorizzati rischiano di dover chiudere per mancanza di fondi, sussidi e anche di turisti. L'idea, quindi, di creare un'applicazione per dispositivi mobili in questo campo, può essere un modo per dare la possibilità a tutti, anche a basso costo, di poter sfruttare un mezzo come lo smartphone per pubblicizzarsi e attirare visitatori. Ma non basta solo attirare turisti, bisogna saper anche comunicare e avvicinare il pubblico alla cultura e alla conoscenza.

L'impatto che la tecnologia ha sulle nostre vite ha portato molti musei e altre istituzioni a scegliere di sviluppare applicazioni digitali per migliorare la fruizione dei servizi che offrono al visitatore, per esempio accompagnandolo durante la visita. Alcuni studiosi hanno analizzato pro e contro di queste applicazioni, che però anche a distanza di decenni, sono ancora sottovalutate e poco funzionali.

A partire dal 2009 alcune attività museali hanno iniziato a introdurre app mobili come servizi interpretativi per i visitatori. Aprire il mondo artistico, e in particolare modo l'ambito museale, all'utilizzo delle app è sicuramente un modo per creare nuovi canali di comunicazione e istruzione. Facendo riferimento alla creazione delle app di musei possiamo fare una breve analisi su come si sono sviluppate negli anni e come siano in continua espansione. Il loro principale compito è quello di facilitare e migliorare le esperienze dei visitatori magari includendo anche una personalizzazione della visita. Queste app possono avere carattere commerciale e non, possono contenere audio guide, mappe in 3D, realtà aumentata, giochi e molto altro.

A riguardo andremo a fare una piccola indagine su alcuni esempi pratici di come vari musei hanno sfruttato il digitale, in modo da avere un quadro generale di come la tecnologia e l'arte abbiano cominciato a svilupparsi insieme. Un primo esempio di queste prime applicazioni furono My Visit to the Louvre e British Museum Guide. Andando nello specifico di queste possiamo dire che My Visit to the Louvre è stata pubblicata e sviluppata nel 2016 dal dipartimento dei media del Louvre e presenta come caratteristiche peculiari la possibilità di trovare oggetti esposti tramite una mappa del museo, descrizioni delle opere e audio guida. All'interno di essa si trovano anche orari e prezzi aggiornati. La mappa della struttura è stata creata con un'estetica in 3D che permette di trovare sia la posizione delle opere che quella dell'utente grazie all'attivazione del GPS. Mentre nel caso della British Museum Guide, anch'essa sviluppata nel 2016 da una società indipendente, la Museum Ltd, offre mappe in 2D delle varie stanze del British Museum, le quali possono essere pre-visualizzate tramite una flashcard della mostra che comporta una descrizione dettagliata dell'oggetto in questione e la possibilità di ascoltarne un audio. Esiste inoltre una funzione "tour" che offre tre diverse opzioni in base al tempo di percorrenza che il visitatore vuole dedicare alla visita. Entrambe queste app, con l'idea di migliorare la visita al museo, in realtà hanno avuto scarso successo in quanto, con tecnologie ancora scadenti, hanno reso più difficile l'esperienza museale. Ad oggi l'app del Louvre non è più

disponibile nell'app store mentre quella del British, anche se con valutazioni molto basse resiste con più di 50.000 download.

Per quanto riguarda l'Italia, invece, secondo un'analisi condotta nel 2016 dall'Osservatorio Innovazione Digitale dei Beni e delle Attività Culturali, solo il 52% dei musei italiani possiede un account sui social network, invece per quanto riguarda altri servizi digitali come cataloghi online, visita virtuale, codice QR e molto altro, la strada è ancora tortuosa. Un esempio italiano su cui possiamo ragionare riguarda un intervento di alcuni esperti durante la Conferenza Internazionale IMEKO a Lecce nell'ottobre 2017 dove si è parlato in particolare modo del Salento. Come ben sappiamo la regione salentina è ricca di tesori antichi ma la domanda di turismo è prevalentemente balneare e perciò concentra un maggior flusso di turisti nei mesi estivi. Questo ci fa capire che la prima problematica di questa regione è il pessimo sfruttamento del patrimonio artistico, paesaggistico, culturale il quale solo con l'aiuto di nuove tecnologie potrebbe attirare i visitatori a guardare le bellezze della regione e non solo a recarsi al mare. La parola chiave è investire. Investire nei campi di innovazione come la comunicazione e sviluppare e diffondere tecnologie ICT, con sensori, realtà virtuale, che permettano di promuovere il patrimonio culturale del luogo e aumentare così la capacità di guadagnare e avere flussi di turisti lungo tutto l'arco dell'anno. Facendo un paragone con alcuni paesi all'avanguardia per quanto riguarda lo sviluppo delle ICT, vi sono iniziative e progetti da cui prendere spunto come ad esempio il Satens Museum for Kunst in Danimarca, o il programma di digitalizzazione allo Smithsonian di Washington o ancora la ricostruzione del patrimonio culturale al Harvard University Semitic Museum.

Durante la conferenza è stato reso noto che un'altra problematica riscontrata per quanto riguarda la promozione della cultura è quella riguardante l'età dei visitatori. Si è stimato che coloro che sono nati dopo il 1980 hanno perso, progressivamente, l'interesse verso il mondo culturale e artistico. Perciò si pensa che queste tipologie di visitatori chiamati "giovani", quelli più colpiti dall'amore per la tecnologia e dall'uso degli smartphone, possano essere recuperati solo giocando sulla digitalizzazione dei contenuti culturali. Ormai l'essere umano vuole vivere di esperienze che lo portano in diverse realtà e sicuramente il digitale offre nuovi spunti di creatività prospettica. Presentare il patrimonio culturale locale con una matura interpretazione della realtà e offrire un "sesto senso" è sicuramente un'opzione valida per rivitalizzare e ricreare un flusso di turisti più ampio. Grazie alle ICT il pubblico ha la possibilità di accedere più facilmente al patrimonio e c'è

sicuramente una miglior promozione e condivisione di informazioni storiche e artistiche. In questa occasione si è pertanto cercato di trovare diverse soluzioni per migliorare la promozione del luogo e si è parlato di “*gamification*”, termine che può essere traducibile in italiano come “*ludicizzazione*” ovvero quel campo che utilizza elementi mutati dai giochi e dalle tecniche di gaming design in contesti diversi. La gamification cerca di coinvolgere le persone a provare divertimento in attività quotidiane ritenute solitamente noiose o viste in maniera negativa come fossero un gioco. Questo metodo è ormai diventato una reale strategia di marketing utile, anche, per creare un'immagine positiva di un luogo e aumentarne di conseguenza la visibilità. In questo specifico caso si fece l'esempio di Assassin's Creed, il quale ha sviluppato il modo di mettere in contatto gli utenti con luoghi e personaggi del passato. Sembra che la condivisione del patrimonio culturale artistico debba passare per i nuovi media, i quali hanno la capacità di coinvolgere emotivamente le persone e, in maniera interattiva creando metodi di apprendimento più facili.

Si è poi presa in esame la concezione di digitalizzazione, che fa riferimento a quella metodologia di trasformazione che crea una copia di un originale fisico, una sorta di riproduzione o scansione degli oggetti e dei documenti cartacei in formato digitale. Le informazioni raccolte come per esempio dimensione, data, titolo e origine, vengono inserite all'interno di un database costituito a sua volta da un insieme di metadati. Come anche trattato in un articolo di Artribune la digitalizzazione è sicuramente un modo positivo di recuperare e salvare alcune opere che potrebbero sparire nel tempo e molto altro, però presenta dal punto di vista giuridico una divisione tra opere protette dal Codice dei Beni Culturali e opere protette da Legge Autore. La digitalizzazione dei beni culturali a livello europeo non presenta una normativa comune infatti, mentre nel 2008 la Commissione europea lanciò la piattaforma Europea all'interno della quale si trovano 50 milioni di documenti inerenti al patrimonio culturale e oltre 3000 tra biblioteche, musei e gallerie in tutta Europa, in Italia, a partire dallo stesso anno, si è creata CulturalItalia, un portale promosso dal MiBACT che dà accesso a milioni di libri, dipinti, fotografie sia di istituti pubblici che privati.

Durante la conferenza IMEKO dopo aver trattato in maniera generica come le app e la tecnologia possano in qualche modo aiutare la regione a maggiori afflussi di turisti è stato analizzato un progetto finanziato nell'ambito di Puglia Creativa chiamato CHER (Cultural Heritage Engineering Revolution) il cui compito è quello di rinnovare il divertimento e la promozione del patrimonio culturale grazie all'uso di nuove tecnologie. Questo presenta



un approccio innovativo capace di coinvolgere i visitatori tramite tecniche di gamification, 3D e video interattivi. Il core è la raccolta di contenuti storici, letterari e di archivio, sistemati e resi virtuali per evitare di venir persi. L'utente ha così la possibilità di sentirsi coinvolto grazie a scenografie, ricostruzioni virtuali di strumenti, manufatti, personaggi, paesaggi, che lo portino in un contesto il più possibile reale. Esso può essere visto come un modo innovativo per diversificare la promozione del patrimonio combinando video interattivo, realtà virtuale e tecniche di gamification per coinvolgere maggiormente gli utenti e creare uno storytelling digitale.

Un altro esempio che possiamo analizzare fa riferimento al Workshop Internazionale sull'accesso mobile del patrimonio culturale, svoltosi a Settembre 2018 a Barcellona, riguardante la possibilità delle app di innescare delle riflessioni sugli utenti, riguarda l'introduzione della guida mobile della National Gallery di Londra. Questo tipo di applicazione include mezzi per personalizzare la visita in base alle preferenze e ai comportamenti dell'utente inoltre ha la capacità di creare consigli su argomenti riflessivi. Inoltre l'anno 2018 è stato dichiarato Anno europeo del patrimonio culturale, e diversi studi hanno analizzato come le rivoluzioni a livello tecnologico abbiano sconvolto le aspettative dei visitatori nei musei. Le principali motivazioni che spingono un turista a visitare un museo sono per divertimento, per sperimentare e conoscere, per interagire con altri e per ispirarsi. Vi è il desiderio di non essere più solo spettatori ma parte fondamentale della visita. Durante il workshop si è analizzata l'applicazione CrossCult della National Gallery, sviluppata principalmente per coinvolgere l'utente e spingerlo a riflettere sulle informazioni presenti in galleria. Ciò porta ad accrescere esperienze personalizzate in base alle preferenze e permette una scoperta autonoma della collezione. L'app autorizza di scorrere le immagini delle opere presenti e indicare delle preferenze, in modo che poi venga aggiornato il background con gli interessi dell'utente e creata una visita personalizzata. Nel momento in cui l'utente inizia la visita questo è invitato ad utilizzare il GPS per poter accedere in maniera più fluida ed efficace ai contenuti presenti in base alle sue preferenze.

In conclusione di ciò possiamo dire che la tecnologia, e in questo caso le applicazioni mobili per smartphone, cambiano e si modificano rapidamente, e questo non impedisce loro di presentare problematiche sia a livello di sviluppo che di mantenimento delle stesse. Nel caso specifico dei musei, le piattaforme di navigazione e distribuzione di app mobili tendono a scoraggiare le piccole realtà museali e non solo, che per mancanza di esperti e

denaro, non hanno la possibilità di sviluppare applicazioni in grado di comunicare agli utenti la disponibilità di servizi che offrono. Le nuove tecnologie hanno un grande potenziale comunicativo per supportare la cultura ma ciò non è sempre soddisfacente. Tramite un sondaggio pervenuto in un articolo del 2011 dal titolo "*Promising start? Valutare app per telefoni cellulari del museo. Ripensare la tecnologia nei musei 2011: Esperienze emergenti*", si è potuto esaminare le che app, oggi presenti, riguardano principalmente visite guidate e presentazioni di mostre permanenti o temporanee con caratteristiche basilari. Ad esempio, la navigazione si sviluppa in base alla disposizione delle opere, la guida tramite localizzazione è sfruttata a livelli minimi, la connessione è limitata, vi è un limite per ciò che riguarda l'unione di prospettive interdisciplinari, infine le app vengono utilizzate esclusivamente durante la visita al museo. In base a questo studio si sono analizzate 71 app per musei con funzionalità interattive e multimediali, e si è potuto vedere che la maggior parte di queste sono state sviluppate negli USA, mentre a livello europeo i principali attori sono i musei francesi, inglesi e olandesi. La maggioranza di queste era gratuita e con formato di visita guidata, una minoranza ha tentato di integrare diverse prospettive, come la presenza di commenti da conservatori, artisti, registi, etc.

A questo punto è necessario cambiare l'approccio con cui i contenuti vengono elaborati, dove il dispositivo è il mezzo principale del processo di creazione di contenuti. Si pensa che l'utilizzo delle app in campo culturale possa in qualche modo mettere in ombra le bellezze delle mostre, del museo stesso, dell'edificio in cui vengono contenute opere, ma bisogna solo saper creare il giusto equilibrio tra contenuto e contesto. In un articolo del 2012 di Jasper Visser si è analizzata la problematica riguardante la differenza tra creare un contenuto accattivante e il conseguente raggiungimento verso il pubblico di riferimento. Le parole chiave sono coinvolgimento e sensibilizzazione. Saper coinvolgere in maniera diretta le persone le porta a migliorare e divulgare un messaggio così da aumentare il range di pubblico raggiungibile. La tecnologia si sta evolvendo a vista d'occhio e noi, esseri viventi, non possiamo far altro che adeguare il nostro pensiero e capire come poter sfruttare questo mezzo in maniera funzionale alle nostre esigenze.

Nell'elaborato seguente perciò analizzeremo in primis a livello informatico com'è formata un'applicazione, quali sono i suoi obiettivi principali e soprattutto come si sia sviluppato il mercato delle app negli anni. In seguito faremo riferimento alle app che hanno ispirato principalmente questo progetto di sviluppo dell'applicazione BienArt, ovvero le app di mappe offline e le app d'arte. Successivamente, essendo un progetto principalmente

riferito alla Biennale di Venezia, faremo una analisi dello sviluppo di questa organizzazione sin dalla sua nascita per poi focalizzarci nello specifico nell'ultima edizione, quella del 2019. All'interno del quinto capitolo arriveremo al fulcro di questo materiale dove andremo a spiegare da dov'è partita l'idea di sviluppare questa applicazione, quali caratteristiche presenta, quali funzionalità possiede e come possa avere degli sviluppi futuri. Infine concluderemo con qualche riflessione su come la tecnologia, e in particolare modo smartphone, app e arte possano convivere e possano evolversi di pari passo. Gli utenti hanno bisogno di immergersi nuovamente a 360° nella cultura e nell'arte tramite gli strumenti che abbiamo.

# 2. Evoluzione delle App

## 2.1 COS'E' UN APPLICAZIONE

L'informatica è una scienza molto ampia che si occupa del trattamento dell'informazione tramite delle procedure automatizzate. Essa si integra ed è di supporto alle discipline scientifiche, ad esempio la tecnologia, che prevede un mezzo o uno strumento di utilizzo quotidiano. L'informatica insieme all'elettronica e alle telecomunicazioni prende la denominazione di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT), le quali rappresentano anche un settore economico che ha dato vita alla così detta "terza rivoluzione industriale" o rivoluzione digitale.

L'informatica si sta sempre più evolvendo in particolare modo nel campo della telefonia, la quale negli ultimi decenni ha avuto un impatto fondamentale sulla vita degli esseri umani. Oggi giorno la maggior parte della popolazione possiede uno smartphone, un tablet, o qualsiasi altro dispositivo elettronico il quale permette tramite applicazioni, accesso ad internet e molto altro di ottenere informazioni di qualsiasi natura in tempi molto rapidi e permette di essere sempre connessi tramite una rete di comunicazione. Non esistono più barriere, si è sempre più vicini con un solo click.

Quando parliamo di APP parliamo di una serie di applicazioni software con ridotte risorse hardware, progettate per dispositivi di tipo mobile come smartphone e tablet.

In informatica il software rappresenta le componenti immateriali di un sistema elettronico, ovvero, l'insieme di programmi, librerie e relativi dati impiegati su un qualunque sistema informatico. Il software si può distinguere in *software di sistema*, che è quello inerente al sistema operativo, il *software di base*, che richiama all'insieme di programmi utilizzabili da altri programmi e il *software applicativo*, progettato per particolari funzioni (scrittura, elaborazione immagini, etc). Un programma è un insieme di linee codice costituite da una serie di istruzioni scritte con un linguaggio di programmazione, il quale si differenzia da un

programma applicativo (applicazione), progettato per eseguire un certo insieme di funzioni o attività a vantaggio dell'utente che lo usa.

L'hardware è la parte fisica del computer (parti elettroniche, meccaniche, ottiche). Esso è composto da scheda madre, schede elettroniche di espansione, memorie secondarie (dischi rigidi, floppy disk, penne USB), periferiche e dispositivi di ingresso e uscita (es. tastiera, microfono stampanti), componenti comuni e hardware di rete.

Se andiamo ad analizzare nello specifico cos'è un applicazione e quali sono i suoi obiettivi vediamo che è composta da un'interfaccia grafica e un core di elaborazione che fa sì che le sue funzionalità siano mirate e compiano una funzione mirata. Le app si possono suddividere in:

1. APP NATIVE
2. WEB APP
3. APP IBRIDE



Figura 2.1: App Native vs Web App vs App Ibride  
(Fonte: <https://appylab.net/wp-content/uploads/2019/09/cpver2.png>)

## 1. APP NATIVE

Le app native consistono in strumenti informatici che si installano e si utilizzano interamente sul proprio dispositivo mobile, vale a dire un insieme di istruzioni informatiche progettate con lo scopo di rendere possibile uno o più servizi o strumenti ritenuti utili o desiderabili dall'utente, creata appositamente per uno specifico sistema operativo.

L'interazione diretta con le API (*application programming interface*) messe a disposizione dal costruttore del sistema operativo garantirà un accesso immediato a tutte le funzionalità del dispositivo oltre a permettere prestazioni ottimali e migliorare sensibilmente il suo utilizzo. Le app, infatti, vanno ad ampliare le capacità native del dispositivo incluse

all'interno del sistema operativo (configurazione di base). Una volta acquistato il dispositivo, sia esso smartphone o tablet, si ha la possibilità di personalizzarlo aggiungendo nuove applicazioni a seconda dei propri gusti e delle proprie esigenze.

Nel momento in cui si vuole creare un app ogni piattaforma presenta un linguaggio nativo specifico, ad esempio se si vuole creare un applicazione per iOS si dovrà utilizzare il linguaggio Objective-c o Swift (xcode), per Android invece si utilizzerà il linguaggio Java. Per poter utilizzare questi linguaggi bisogna affidarsi a programmatori specializzati data la loro complessità di elaborazione e questo porta a un grande dispendio di denaro. Non mancano però anche i vantaggi nel sviluppare app di questo tipo. I principali sono la sua affidabilità, le migliori reattività e una risoluzione superiore che assicurano un'esperienza migliore all'utente, l'accesso all'hardware e al software installato nel device (fotocamera, GPS, file system, rubrica), notifiche push che permettono di avvisare gli utenti e attirare la loro attenzione (anche a fini promozionali) e il funzionamento offline nativo.

## 2. WEB APP

Una web app è un collegamento verso un applicativo remoto, scritto in un linguaggio cross-platform come HTML5, con il codice dell'interfaccia

utente che può risiedere sul dispositivo mobile oppure essere anch'esso in remoto. Questa soluzione comporta delle importanti conseguenze in termini di funzionamento: il vantaggio principale di una web app consiste nel fatto di non incidere in alcun modo o in maniera minima sulle capacità di memoria del dispositivo e sulle sue capacità di calcolo dei dati in quanto il nucleo elaborativo e l'interfaccia utente dell'applicazione è presente su server remoti. Tuttavia, per funzionare, una web app richiede il costante accesso a internet e le sue prestazioni dipenderanno in modo sensibile dalla velocità di connessione.



Figura 2.2: Interfaccia di Facebook aperto dal Web e dall'App  
(Fonte: <http://www.myappy.net/wp-content/uploads/2015/11/nativevsweb.png>)

### 3. APP IBRIDE

Le app ibride vengono chiamate multiplatforma perché uniscono le caratteristiche delle app native e delle web app. Rispetto alle altre tipologie di app sviluppate in nativo sono più rapide da sviluppare e meno dispendiose in termini di costi di progettazione. Le app ibride sembrano inizialmente molto simili alle native se non fosse per il fatto che nel momento in cui si scaricano, non viene installato un programma completo ma viene inserito un codice nella piattaforma. Queste applicazioni vengono scritte in linguaggi JavaScript, HTML, HTML5.

Possiamo analizzare vantaggi e svantaggi nel realizzare un' app ibrida. Tra i vantaggi forse il principale è che viene generata una sola versione la quale si adatta a qualsiasi tipo di sistema operativo (Android, iOS, Windows Phone), così facendo si risparmia tempo e denaro. Inoltre un altro vantaggio è che non è indispensabile avere una connessione ad Internet, perciò può essere usata anche offline. Questa tipologia di applicazione ha la possibilità di accedere alle funzioni del dispositivo (fotocamera, microfono, dati, GPS) per rilevare la posizione del dispositivo.

Come su qualsiasi cosa però ci sono anche degli svantaggi. I principali, in questo caso, sono inerenti alla performance ridotta in quanto si sfrutta maggiormente l'hardware e questo potrebbe ripercuotersi negativamente sulla velocità dell'applicazione, sui tempi di reazione e precisione di utilizzo. Un'altro contro è che le app ibride, a differenza delle web app che si possono aprire direttamente dal browser, devono essere installate sul dispositivo per essere utilizzate e ciò comporta che sia necessario spazio sufficiente in memoria per l'installazione.

Per questo tipo di applicazioni sono presenti due metodi di sviluppo, o ibrido con l'unione di HTML + CSS + JavaScript oppure tramite il metodo Nativo in JavaScript. Quest'ultimo metodo di programmazione crea app che interagiscono con ogni singola piattaforma tramite il linguaggio JavaScript. Grazie a questo linguaggio si possono creare i componenti dell'app (ad esempio barra di navigazione, box testo o immagine) i quali poi verranno compattati ed esportati per ogni sistema operativo in base ai diversi linguaggi nativi. Questo metodo presenta una convenienza in termini di prezzo, di complessità di

programmazione inferiore rispetto al metodo nativo e per quanto riguarda le performance, queste sono maggiori rispetto al metodo ibrido classico.

Vi è infine la possibilità di creare delle applicazioni senza dover scrivere un codice specifico. Non saranno delle app complete ma demo, veloci e utilizzabili nell'immediato. Per crearle è necessario utilizzare dei programmi appositi come MIT App Inventor, Bubble o Appy Pie tramite i quali è necessario solo aggiungere elementi nell'interfaccia predefinita. Tra i vantaggi di questo metodo abbiamo il prezzo, molto spesso gratuito e la complessità è ridotta. Mentre per gli elementi a sfavore vi è, sicuramente, il livello performativo che assomiglia al metodo ibrido, ed essendo una demo la personalizzazione non può essere completa, in quanto è il programma che si utilizza a dare un impostazione specifica.

APP	ACCESSO AL DISPOSITIVO	VELOCITA'	COSTO DI SVILUPPO	APP STORE	PROCESSO DI APPROVAZIONE
<b>NATIVA</b>	Completo	Molto elevata	Molto costoso	Disponibile	Obbligatorio
<b>WEB</b>	Parziale	Elevata	Ragionevole	Non disponibile	Nessuno
<b>IBRIDA</b>	Completo	Velocità nativa se necessario	Ragionevole	Disponibile	Basso sovraccarico

Figura 2.3: Tabella riassuntiva differenze tra app Native, Web e Ibride



## 2.2 IL MERCATO GLOBALE DELLE APP NEGLI ULTIMI ANNI

Quando parliamo di mercato delle app dobbiamo far riferimento soprattutto agli ultimi dieci anni. Infatti nel 2008 questo non esisteva, ma già nel 2016 valeva 1,300 miliardi di dollari, e si stima che nel 2021 l'economia che ruota intorno alle applicazioni potrebbe diventare la terza a livello mondiale con un valore di 6,350 miliardi di dollari, con un incremento del 385% rispetto al 2016. Nel grafico seguente si possono notare i principali attori di questo mercato e il giro d'affari che si nasconde dietro. Il primato assoluto spetta alla Cina che tra il 2016 e il 2021 prevede investimenti in app da 790 a 2,590 miliardi di dollari, seguita da Stati Uniti e Giappone.

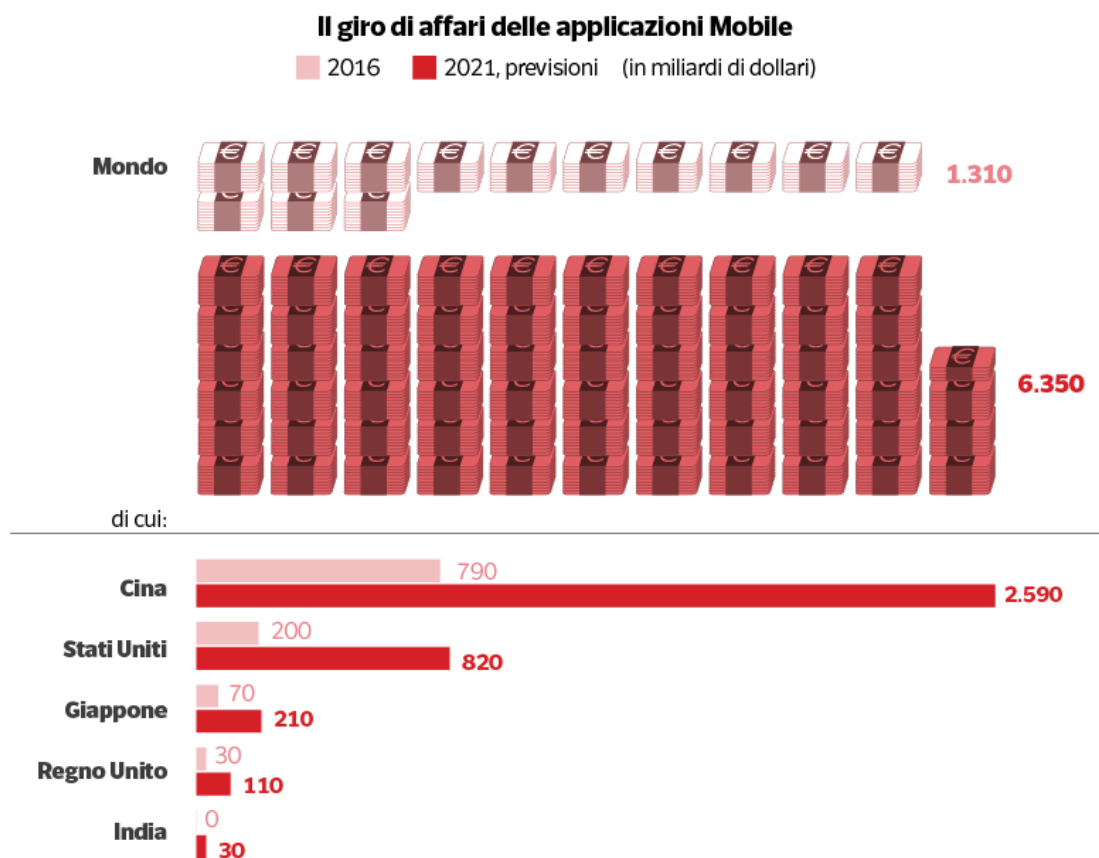


Figura 2.2.1: Giro d'affari delle applicazioni Mobile  
(Fonte: <https://images2.corriereobjects.it/infografiche/2018/dataroom/affari-applicazioni-mobile/1MOB-economia.png>)

I principali store sono quelli che fanno affidamento ai sistemi operativi iOS di Apple tramite l'Apple store e Goggle Play per i dispositivi Android.

### Le App disponibili nei negozi virtuali (2017)



Fonte: Elaborazioni AGCOM su dati Statista.com

Figura 2.2.2: Le app disponibili nei negozi virtuali (2017)  
(Fonte: Elaborazioni AGCOM su dati statista.com)

Come si può notare il negozio di app più grande è Google Play con 2,8 milioni di app, il quale, nel 2017, ha generato ricavi per 21 miliardi di dollari. Mentre per quanto riguarda l'Apple store abbiamo all'incirca 2,2 milioni di app che generano un giro d'affari pari a 40 miliardi di dollari. Le principali applicazioni provengono da sviluppatori Cinesi con 35 miliardi di dollari, seguiti da USA e Giappone.

La competizione tra Cina e Stati Uniti ormai è storica e anche in questo campo si spartiscono il primato, anche se molto probabilmente saranno i cinesi a diventare i primi al mondo nella spesa delle applicazioni. Il popolo cinese utilizza lo smartphone per qualsiasi cosa, per fare la spesa, per trasferire denaro, e sono più propensi a spendere denaro via mobile. Se analizziamo i costi di una applicazione, nel 2017 la spesa riguardante l'acquisto di app è poco superiore agli 86 miliardi di dollari, e la parte restante è adibita ad acquisti,

servizi e pubblicità. I settori più frequentati dagli utenti sono chat, meteo, news, app video e giochi, e ultimamente anche i vari social network.

### Rapporto tra sviluppatori e quota di mercato

(primi 20 Paesi, dati % sul totale mondiale, 2015)

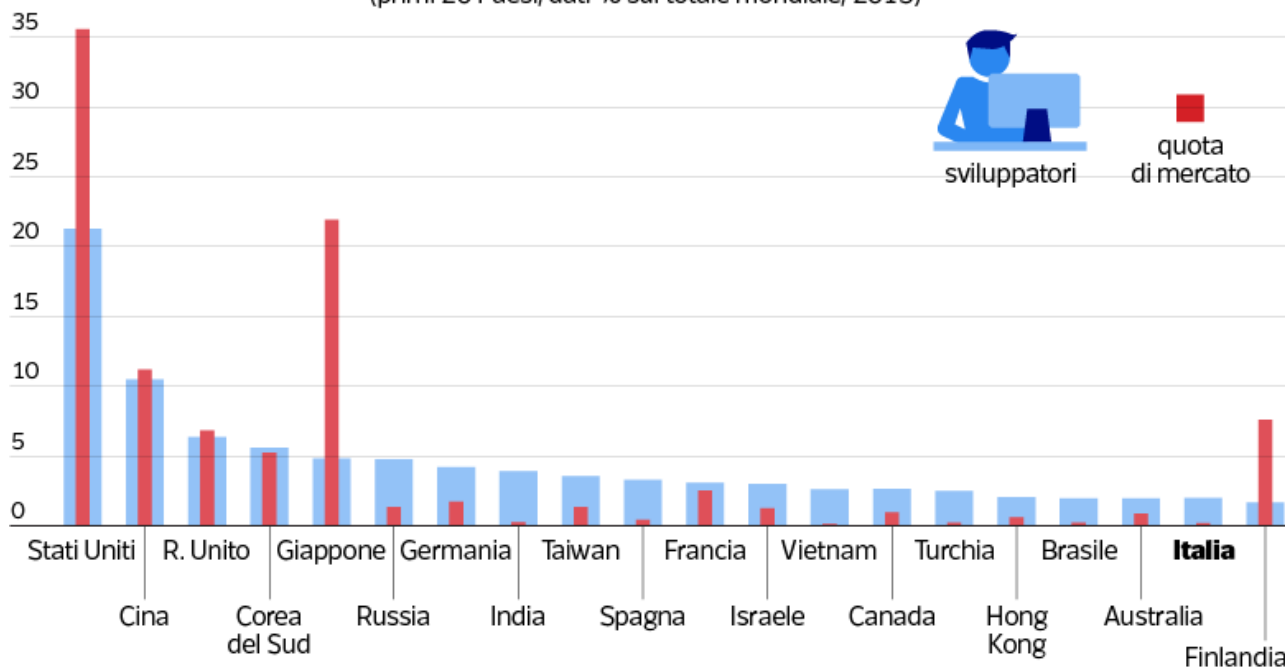


Figura 2.2.3: Rapporto tra sviluppatori e quota di mercato delle App  
 (Fonte: <https://images2.corriereobjects.it/infografiche/2018/dataroom/affari-applicazioni-mobile/5DESK-sviluppatori.png>)

Secondo la VisionMobile l'1,6% degli sviluppatori all'interno di gruppi di azione specializzate guadagna più del restante 98,4% che è composto da sviluppatori indipendenti. Questo porta a capire che un qualsiasi informatico a cui viene un'idea può sviluppare un'app e lanciarla direttamente negli store. Come su ogni motore di ricerca le prime app che appaiono durante la ricerca sono quelle molto conosciute o che hanno pagato per essere messe "in cima alla lista". Dati statistici analizzano che il 40% delle prime 100 applicazioni per fatturato sono state create da aziende europee, principalmente del nord Europa, conosciute per le elevate competenze tecniche e tecnologiche.

Tra i migliori sviluppatori, ovviamente dopo i primati USA e Cina, a livello europeo abbiamo il Regno Unito che si colloca al terzo posto con il 6,3% degli ideatori di app, al settimo posto la Germania, seguita da Spagna e Francia. L'Italia si colloca al diciannovesimo posto con l'1,9% di sviluppatori di app e con lo 0,1% del valore complessivo mondiale. La

causa principale di questa posizione potrebbe essere la lingua in quanto il 90% delle app italiane viene scaricata unicamente all'interno dei confini geografici, ciò però risulta strano in quanto prima del nostro paese ci sono Turchia e Vietnam le quali lingue non sono così diffuse.

Sviluppare app di un certo livello non è così semplice. Chi risiede in paesi emergenti o la cui economia è svantaggiata, far conoscere un app e poter guadagnare da essa tramite download a pagamento o altre forme di monetizzazione è difficile. Tramite una ricerca condotta da Mozilla e dal gruppo britannico Caribou Digital *“il 95% del giro d'affari di Google Play e App Store è concentrato in soli dieci paesi e l'81% degli sviluppatori vive in economie ricche”*. Le principali cause che si incontrano quando si vuole entrare in questo mercato possono essere le barriere linguistiche, la scarsa visibilità o abitudine degli utenti a utilizzare solo app dei top developer, o ancora la tendenza a sviluppare più app gratuite rispetto a quelle a pagamento che potrebbero portare a far scomparire gli sviluppatori indipendenti che risultano più deboli rispetto a grosse aziende che pur sviluppando app gratuite riescono a guadagnare da funzionalità extra.

## **2.3 IL MERCATO DELLE APP IN ITALIA**

La situazione di mercato delle app in Italia non è florida come per altre parti del mondo. La popolazione italiana spende in media 6 ore al giorno online e le app maggiormente coinvolte sono YouTube, Facebook, Instagram e WhatsApp. L'utente medio non usa lo smartphone solo per svago ma anche per questioni personali o professionali. La creazione di app a livello italiano, vede principalmente applicazioni che offrono un sottoinsieme di servizi presenti nei siti web con delle funzionalità aggiuntive, alle quali, tutti i settori stanno investendo, a poco a poco. Le funzioni più comuni che spesso troviamo all'interno dei nostri smartphone sono app con la presenza del login come metodo di identificazione e la possibilità di effettuare delle operazioni che permettono di acquistare prodotti tramite siti e-commerce. Vi è anche la possibilità di ottenere carte fedeltà virtuali e di raccolta punti, personalizzazione della home, integrazione con altre app e infine chat a supporto della clientela.

Per quanto riguarda invece le tecnologie utilizzate vi sono delle componenti fondamentali come la geolocalizzazione, che permette di fornire dei servizi in base alla posizione dell'utente, il Bluetooth, il QR-code, che sfrutta la fotocamera per leggere codici che contengono informazioni su un prodotto o servizio, la fotocamera, la realtà aumentata che offre esperienze immersive in spazi virtuali e i vari canali di comunicazione come social media, app di messaggistica, posta elettronica etc.

## **2.4 APP COME STRUMENTO DI MARKETING**

Creare un app significa curare l'esperienza d'uso del cliente e perciò, come per ogni servizio o prodotto, è fondamentale guardare alcuni aspetti come la cura della value proposition per distinguersi dai competitor, la qualità delle informazioni per evitare sia di sovraccaricare che di confondere l'utente e la modalità di accesso e sicurezza.

Una ricerca di Google e Ipsos rivela che molte persone, ancora prima di bere una tazza di caffè la mattina, è probabile che abbiano utilizzato un app per iniziare la giornata, che essa sia l'agenda per vedere gli impegni di lavoro, per visitare un social network o per aggiungere il prezzo degli alimenti nel budget settimanale. È chiaro che le app fanno parte di qualsiasi momento quotidiano, e si stima che mediamente una persona spenda 30 ore al mese nell'utilizzo di queste. Questa evoluzione che ha permesso di accedere in modo rapido alle informazioni ha però portato a una dicotomia: le persone sono sia più distratte, perché continuamente sottoposte a notifiche, sia più attente per ciò che riguarda i contenuti di queste.

Le aziende ormai concentrano gran parte degli sforzi economici, di comunicazione e marketing per sviluppare app mobili, puntando cioè sulla personalizzazione dell'offerta per i propri clienti grazie all'interazione continua che lo smartphone permette. Il marketing delle applicazioni è visto come un ottimo mezzo pubblicitario che permette di integrare l'esperienza online con quella offline, promuovere l'e-commerce o fidelizzare il cliente.

Secondo un report di App Annie si è potuto stimare che tra il 2017 e il 2018 c'è stato un incremento del 60% di download di app a livello globale e la quantità di tempo trascorsa

su di esse è aumentata del 30% rispetto al 2015. In media si stima che ogni utente possieda pressoché 80 applicazione nel proprio smartphone e che però ne usi all'incirca la metà.

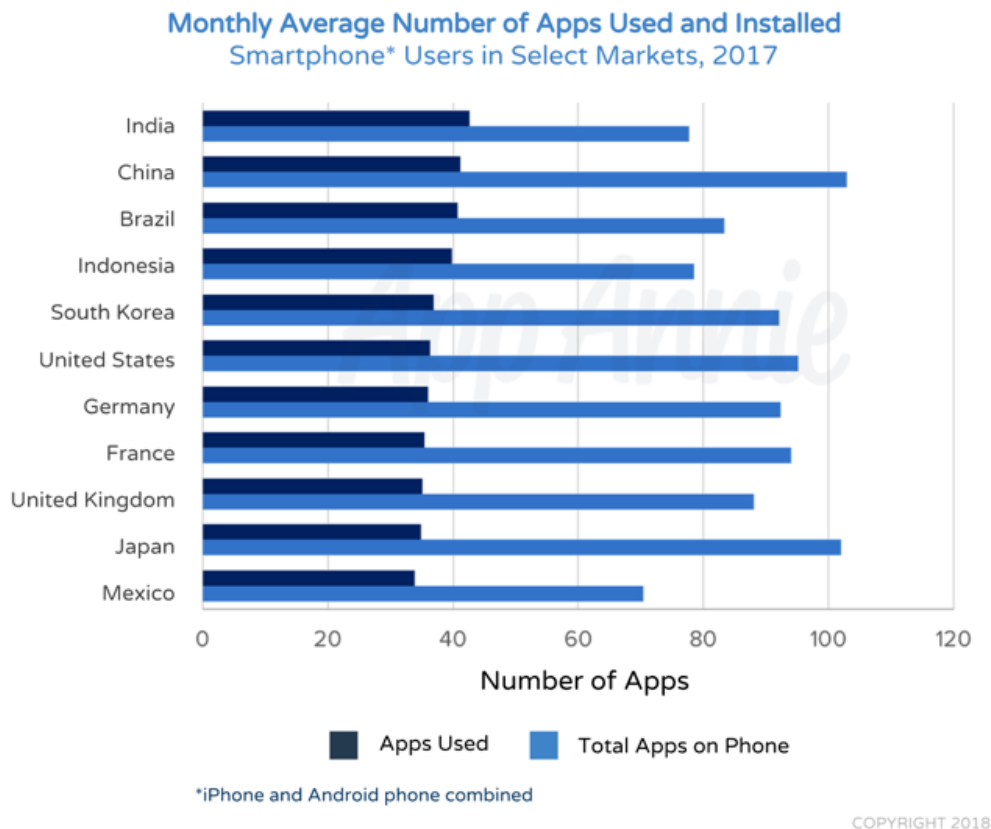


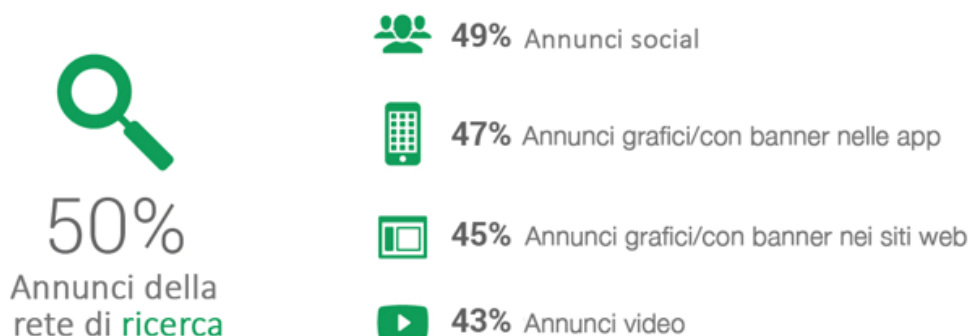
Figura 2.4.1: Numero medio mensile di App utilizzate e installate  
(Fonte: <https://static-t.aa-cdn.net/wp-content/uploads/2018/01/insights-monthly-apps-used-installed.png>)

Le app sono un ottimo punto di contatto tra aziende e clienti perché aiutano a diminuire le distanze e a migliorare la relazione con gli utenti. Per attirare la loro attenzione, e perciò di conseguenza fidelizzare il cliente, ogni azienda dovrebbe tener conto che nello sviluppare un applicazione sono necessarie delle caratteristiche senza le quali la stessa in poco tempo cesserebbe di esistere. Innanzitutto è necessario facilitare la scoperta delle app tramite passaparola, social network, siti web ma anche advertising e remarketing. Gli esperti in marketing hanno analizzato che il 40% degli utenti cercano le app direttamente negli store, mentre la restante percentuale interagisce con esse tramite motori di ricerca.

Quest'ultima tipologia di scoperta è principalmente diffusa per le applicazioni locali, per quelle di tecnologia o riguardante il mondo dei viaggi.

## Gli annunci della rete di ricerca sono efficaci nell'incrementare i **download delle app**

Tipi di annunci che hanno portato a download di app da parte di utenti di app influenzati da annunci su smartphone:



Fonte: Google/Ipsos, Mobile App Marketing Insights: How Consumers Really Find and Use Your Apps (U.S.), maggio 2015.

Figura 2.4.2: Percentuali dei vari tipi di annunci che hanno portato al download di app (Fonte: Google/Ipsos, Mobile App Marketing Insights: How Consumers Really Find and Use Your Apps (U.S.), maggio 2015)

Successivamente se l'utente riceverà riscontri positivi sarà più propenso a scaricare l'applicazione, perciò è importante curare anche le recensioni e valutazioni che possono aiutare gli utenti nel processo di decisione. A seguire avere ben in mente l'obiettivo dell'app, che essa sia di download, di acquisto o di creazione di un account, bisogna prestare molta attenzione alla performance e analizzare punti di forza e debolezza. Il punto focale è la customer satisfaction ovvero la creazione di valore superiore rispetto ai competitors in modo da creare una relazione solida con il cliente. Per mantenere duratura questa fedeltà è necessario offrire qualità, garantire un'esperienza fluida, proporre aggiornamenti e contenuti sempre nuovi, rispondere ai feedback degli utenti, analizzare i dati per migliorare la proposizione di valore e creare programmi per fidelizzare, migliorare la brand awareness e migliorare l'up/cross-selling.

Gli utenti devono essere sempre stimolati e incentivati a utilizzare l'applicazione. Tramite uno studio si è stimato che il 25% degli utenti intervistati spesso utilizza l'app una sola volta e poi la abbandona o cancella dallo smartphone. Per evitare di perdere il cliente si possono utilizzare i classici metodi di marketing per re-coinvolgere un utente con sconti e coupon, premi, con il passaparola degli amici e familiari o inviando notifiche di nuove funzioni.

Le persone si rivolgono alle app per facilitare la propria vita quotidiana e ovviamente più lo scopo di queste è specifico più l'utente sarà invogliato ad utilizzare una determinata applicazione. Perciò il core nel creare un app è far sì che essa sia soddisfacente per il cliente che sia chiara, semplice ma allo stesso tempo esaustiva nelle informazioni. Che essa sia efficace e professionale, che abbia un design accattivante e soprattutto che sia adattabile alle esigenze dell'utente.

## **2.5 MOBILE MARKETING**

Quando si parla di Mobile Marketing, si intende quella forma di marketing diretta a smartphone, tablet e ad altri dispositivi mobile. Quella che secondo Andreas Kaplan, professore di marketing, definisce come *“qualsiasi attività di marketing svolta attraverso una rete onnipresente in cui i consumatori sono costantemente collegati con un dispositivo mobile personale”*, ovvero tutte le attività di interazione e comunicazione con gli utenti. L'obiettivo principale è quello di raggiungere il proprio target di riferimento tramite delle strategie multi canale, come ad esempio con delle inserzioni all'interno delle app, notifiche push, email etc. Questa strategia di mercato è diventata molto importante negli ultimi anni dato l'elevato numero di utenti possedenti uno smartphone. All'interno di questo campo possiamo individuare diversi tipi di marketing come: App Marketing, Social Media Marketing, Marketing di prossimità e Mobile Search Ads. Le App marketing non sono altro che delle pubblicità che implicano l'utilizzo di un'app tramite video, annunci playable o gamificati, annunci nativi e banner. Il Social Media marketing è un tipo di comunicazione che comprende spazi pubblicitari come feed all'interno dei vari social networks. Poi vi è anche il Location Based Marketing che permette, tramite la rilevazione della posizione dell'utente, di creare delle pubblicità specifiche in base all'area geografica.



Infine le Mobile Search Ads pubblicità che compaiono sui diversi motori di ricerca basati sulle parole chiave di interesse dell'utente.

Nel caso specifico delle app è stato riscontrato che l'utente medio è attirato maggiormente da queste piuttosto che dai siti mobile, e ciò ha portato molte aziende a valutare la possibilità di creare la propria app mobile. Le applicazioni offrono una comunicazione su misura, personalizzata, agli utenti in base ai loro interessi, alla posizione e al modo di utilizzo dello smartphone. L'opzione "personalizzazione" consente agli utenti di impostare le proprie preferenze e perciò ricevere solo contenuti interessanti e personalizzati. Tramite le app è anche più facile ricevere notifiche, sia push che in-app. Le notifiche in-app consistono in quelle che gli utenti possono ricevere solo se l'app è aperta e si sta utilizzando, mentre le push sono notifiche che si ricevono indipendentemente sia che l'app sia in utilizzo o meno. Le app hanno il gran vantaggio di utilizzare degli elementi dello smartphone come fotocamera, GPS, bussola e molto altro, e tutte queste funzionalità possono rendere l'esperienza utente più interattiva e divertente ed è proprio quello che l'utente cerca, cioè essere parte integrante ed essere coinvolto in tutti i sensi.

# 3. Alcune tipologie di applicazione

Come accennato in precedenza esistono diversi tipi di applicazione sia per quanto riguarda la loro programmazione e progettazione sia per quanto riguarda i contenuti. Possiamo citare applicazioni come Whatsapp (app di messaggistica), Facebook, Instagram, Twitter (social media), Spotify (musica) e molte altre ancora. In questo capitolo ci focalizzeremo e analizzeremo principalmente due tipologie di app: le mappe offline e le app per chi ama l'arte.

## 3.1 APP: MAPPE OFFLINE

Alcune delle migliori app di navigazione con GPS permette di scaricare anticipatamente le mappe e di poterle utilizzare anche senza una connessione ad Internet. La navigazione offline è indispensabile per qualsiasi app di mappe, soprattutto quando un utente si trova in paesi esteri e non ha a disposizione una connessione dati per poter muoversi liberamente sul territorio. Possiamo citarne alcune:

1. **Google Maps** è l'app gratuita più conosciuta e utilizzata. Funziona come navigatore stradale e offre sia un modo per scaricare e salvare mappe di una determinata regione per utilizzarle offline sia tramite un accesso ad Internet di monitorare il traffico e altre funzionalità come ristoranti, banche, poste, parcheggi etc. Google consiglia subito alcune mappe da scaricare basandosi sul domicilio e sui posti che si frequentano maggiormente.

2. **Sygyic** è anch'essa un app di navigazione che utilizza mappe

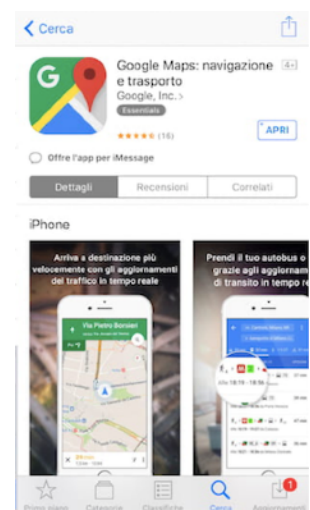
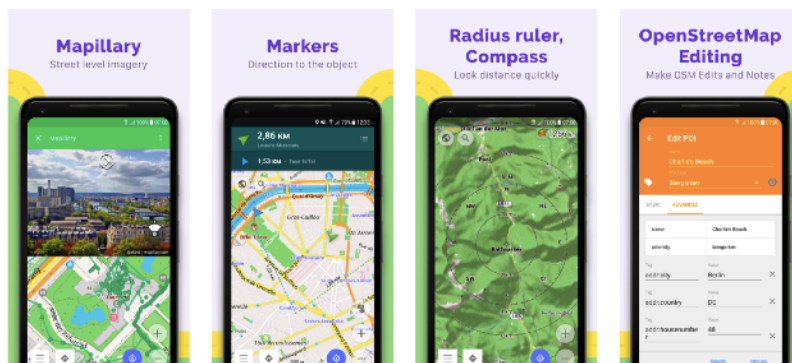


Figura 3.1.1: Screenshot Google Maps da App Store

TomTom in 2D e 3D. Infatti la società ha un accordo con TomTom che le consente di fornire mappe offline per qualsiasi nazione del mondo. L'app, in presenza di una connessione internet, avviserà automaticamente della presenza dei parcheggi e distributori di carburante più vicini, oltre a fornire informazioni sugli autovelox.



3. **OsmAnd** è un app gratuita che presenta diverse funzioni fondamentali, tra le quali l'assistenza vocale, l'orario di arrivo previsto, una modalità giorno/notte, itinerari ricalcolati

Figura 3.1.2: Diverse funzioni di OsmAnd  
(Fonte: <https://osmand.net>)

istantaneamente quando si sbaglia incrocio e piste ciclabili. Le mappe sono legate ad un progetto Open Source, cioè qualsiasi utente può condividere il percorso fatto agli altri utenti. E' molto utilizzata da utenti che amano il trekking e le escursioni.

4. **MAPS.ME** è una app completamente gratuita molto simile a Google maps che permette di scaricare mappe create dai viaggiatori. Essa si appoggia a una open source (OpenStreetMap) che permette agli utenti di modificare e aggiornare i dati. In modalità offline si ha una completa funzionalità di ricerca, navigazione vocale, ricalcolo degli itinerari e trasporti pubblici, banche, etc. È un app che può essere utilizzata anche online e permette di condividere il punto in cui ci si trova, aggiungere bookmark, e persino effettuare prenotazioni alberghiere senza lasciare la app.

5. **MapFactor GPS Navigation Maps** è un app di navigazione solo per dispositivi Android. Anch'essa si appoggia a OpenStreetMap come la precedente. Le mappe scaricabili sono oltre 200, tra le quali 56 in Europa e 53 nelle Americhe. Le mappe sono organizzate per nazione, ma nelle



Figura 3.1.3: Esempio di utilizzo di MapFactor GPS  
(Fonte: <https://www.androiday.com/wp-content/uploads/2017/02/MapFactor-2.jpg>)

aree con elevata densità di popolazione sono disponibili delle sotto-regioni.

6. **HERE WeGo** offre mappe offline per più di un centinaio di nazioni. Una delle sue funzionalità principale è quella che mette a confronto le alternative in automobile, bicicletta, a piedi, in taxi e col trasporto pubblico per trovare quella più veloce ed economica. Integra inoltre servizi come Trip Advisor, BlaBlaCar, Expedia che quindi consentono di avere informazioni dettagliate sulla località.
7. **CoPilot GPS** è una app che si rivolge prevalentemente agli automobilisti. La sua specialità è quella della pianificazione degli itinerari: per ciascun percorso offre tre opzioni. CoPilot, inoltre, contiene migliaia di punti di interesse come hotel, ristoranti e bancomat che si possono ricercare in ogni momento.
8. **Genius Maps** è composta da una versione gratuita che permette di scaricare mappe offline e fornisce informazioni sui punti di interesse locali. La si può considerare un'app di esplorazione e di pianificazione di percorsi. È disponibile anche una versione Pro grazie alla quale si aggiungono altre funzioni come ad esempio i comandi vocali, il ricalcolo del percorso, i limiti di velocità.
9. **Uimon City Maps 2Go** ha accesso a 6.700 mappe offline, affidabili ed interattive. Essa permette di segnalare i punti di interesse, i ristoranti preferiti, leggere i suggerimenti degli altri viaggiatori. Offre inoltre la possibilità di aggiungere luoghi e pin personali sulle mappe, creare liste dei luoghi preferiti ed inserire note personali.

## 3.2 APP PER CHI AMA L'ARTE

Coloro che amano l'arte e la cultura le amano in tutte le forme e sfaccettature, anche quelle più evolute come la tecnologia. Grazie all'avvento delle app è possibile visitare musei, dipinti, sculture in qualsiasi momento grazie ai sistemi digitali che permettono di avere la cultura sempre a portata di mano. Negli ultimi anni sono state create molte app di questo genere. Ne possiamo analizzare alcune per meglio comprendere le loro funzioni.

## Google Arts & Culture

È l'app più accattivante e coinvolgente che permette di visitare virtualmente interi musei, permette di ingrandire le immagini di opere, foto e manoscritti al punto tale di vederne ogni minimo particolare con tanto di storia, spiegazione e informazioni sull'artista e filtrarne la ricerca persino per colore, si può creare la propria personale collezione di opere e vederle persino (virtualmente) appese al muro di casa. Google Arts & Culture raccoglie una collezione virtuale di oltre 1200 musei, gallerie e istituti, presenti in 70 paesi.



Figura 3.2.1: Logo Google Arts and Culture  
(Fonte: <https://thepasswordunito.files.wordpress.com/2019/04/schermata-2019-04-29-alle-12.53.56.png?w=510>)

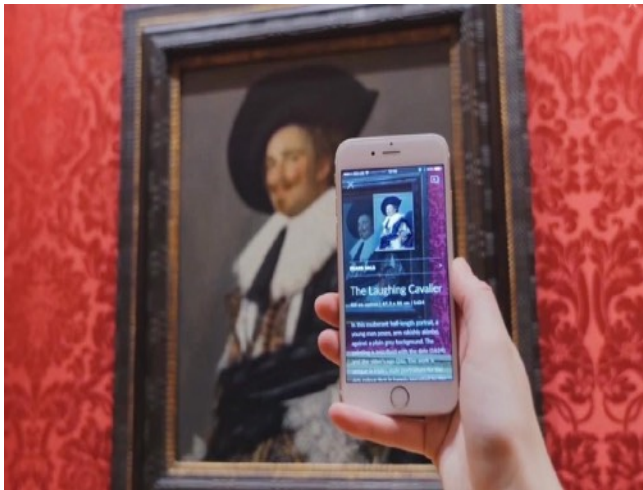


Figura 3.2.2: Esempio utilizzo Smartify  
(Fonte: [https://static1.blastingcdn.com/media/photogallery/2017/9/27/660x290/b\\_1200x630/smartify-lapp-che-permette-di-riconoscere-opere-darte\\_1597857.jpg](https://static1.blastingcdn.com/media/photogallery/2017/9/27/660x290/b_1200x630/smartify-lapp-che-permette-di-riconoscere-opere-darte_1597857.jpg))

## Smartify

Essa ha la capacità di fornire informazioni di qualsiasi tipo riguardanti l'opera e l'artista tramite un sistema di rilevazione con la fotocamera del dispositivo mobile. Attualmente questa app può essere utilizzata al *Louvre* di Parigi, al *Metropolitan Museum of Art* di New York, al *Rijksmuseum* di Amsterdam e alla *Wallace Collection* di Londra.

## Magnus

È una sorta di negozio culturale. Tramite quest'app si possono realmente comprare opere esposte in gallerie private, visualizzandone prezzi e passaggi in asta, e nel caso non si possano comprare consente di rimanere sempre aggiornati sul mercato dell'arte.

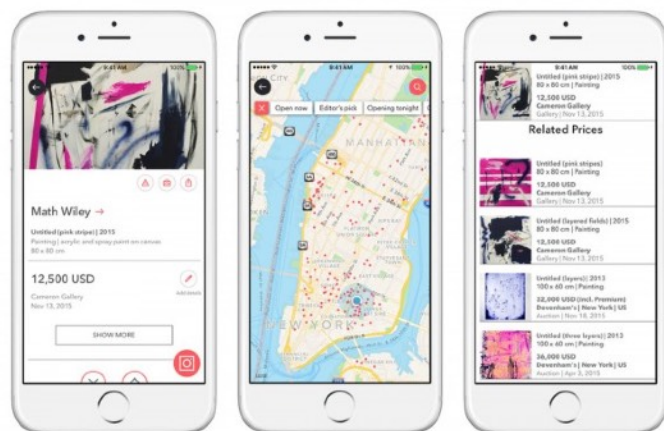


Figura 3.2.3: Esempio utilizzo Magnus  
(Fonte: <https://www.travelonart.com/wp-content/uploads/2016/04/app-magnus1.jpg>)

## Arte.It

Quest'app, creata dall'omonimo sito internet, si occupa della divulgazione di notizie relative all'arte, crea un calendario di eventi personalizzato, fa in modo che l'utente possa essere sempre aggiornato su mostre ed eventi e può diventare una vera e propria guida personale.

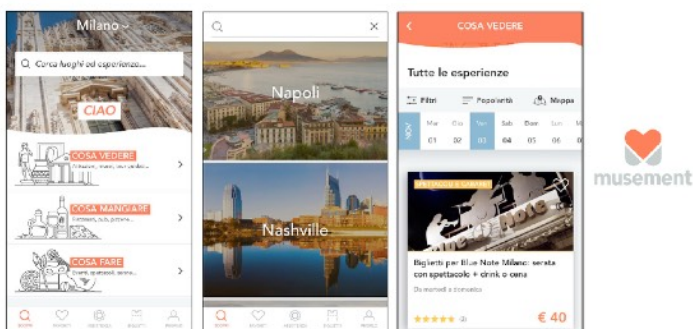


Figura 3.2.4: Esempio utilizzo Musement  
(Fonte: <https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2018/02/Musement-ok.jpg>)

## Musement

Questa applicazione ha la funzione di suggerire eventi riguardanti l'arte, ma anche eventi più di natura pop-culturale, come spettacoli teatrali, concerti, food&wine ed eventi sportivi, fornendo oltre 350 destinazioni con possibilità istantanea di prenotazione dell'evento desiderato.

## Daisie

È una sorta di social network dove gli artisti emergenti possono esibire le proprie opere, farsi conoscere, scambiare informazioni e notizie e spesso intraprendere collaborazioni. È stata fondata dall'attrice Maisie Williams e dal produttore cinematografico Dom Santry per poter ridurre le distanze tra giovani artisti e mondo del lavoro.

## Touring – In Viaggio

Il Touring Club Italiano ad oggi non rappresenta solo la guida cartacea delle città in Italia e all'estero ma si è evoluto ed è comparso anche sugli smartphone. È molto conosciuto per i suoi straordinari siti artistici che permettono un gran flusso di turisti da ogni parte del mondo ogni anno. L'app offre un'infinità di guide sia delle maggiori città italiane che estere.

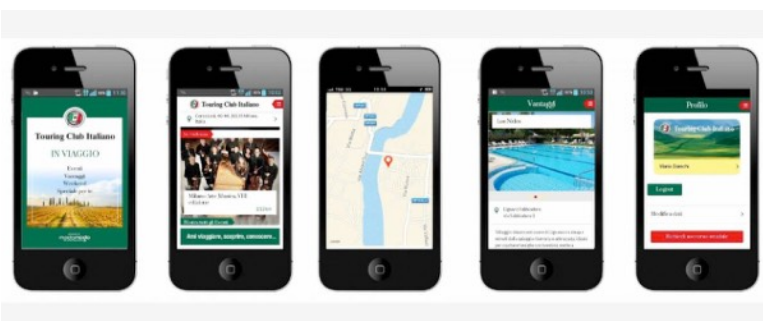


Figura 3.2.5: Esempio utilizzo Touring - In viaggio  
Fonte: [https://www.touringclub.it/sites/default/files/styles/home\\_slideshow/public/immagini\\_notizie/xl\\_app\\_2.jpg?itok=bFbonLqk](https://www.touringclub.it/sites/default/files/styles/home_slideshow/public/immagini_notizie/xl_app_2.jpg?itok=bFbonLqk)

## **FAI**

La nuova app del Fondo Ambiente Italiano consente di navigare nel mondo della cultura *FAI* andando a scoprire tutti i suoi beni, i luoghi convenzionati, mostre, gallerie, teatri, dimore storiche ecc. Con questa semplice app si può accedere al calendario degli eventi organizzati e scoprire il “*FAI* vicino a te”, le sedi di attività dei volontari in tutta Italia.

## **Eventbrite**

Tramite quest'app si può venire a conoscenza di eventi di ogni genere, da quelli più popolari come concerti, festival, conferenze, eventi festivi a quelli più ricercati e sofisticati. Offre la possibilità di acquistare biglietti all'istante, rimanere sempre aggiornato sugli eventi in programma e scoprire quelli che più corrispondono ai gusti dell'utente.

# 4. La Biennale di Venezia: storia

La Biennale di Venezia nacque nell'aprile del 1893 tramite una delibera dell'Amministrazione Comunale di Venezia che propose di istituire un'Esposizione



Figura 4.1: Locandina Prima Esposizione Internazionale d'Arte, 1895  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

biennale artistica nazionale. Nel 1894 vengono prese le prime decisioni riguardanti il sistema di adozione degli inviti, la presenza di una sezione dedicata agli artisti stranieri e l'intervento da parte di una giuria di selezionare le opere di artisti italiani non invitati. Nell'inverno tra il 1894 e il 1895 viene costruito il palazzo dell'Esposizione ai Giardini di Castello. Il progetto fu dell'architetto Enrico Trevisanato e la famosa facciata denominata "Pro Arte", successivamente cambiata in "Italia",

dal veneziano Marius de Maria. L'inaugurazione effettiva risale al 30 aprile 1895, grazie al lavoro svolto dal sindaco di Venezia, Riccardo Selvatico, il quale con molta determinazione e sostegno diede vita a un evento senza precedenti. Grazie alla presenza di uno statuto si è potuta avere una maggior chiarezza sia a livello costitutivo, con la presenza di una commissione, sia a livello partecipativo. Infatti a questa, potevano partecipare artisti invitati e non, sia italiani che stranieri. Ogni artista non poteva portare più di due opere e di queste nessuna doveva essere già stata esposta in Italia. Successivamente furono istituiti 3 comitati: uno per gli artisti di Venezia, uno per la propaganda e uno per la stampa. Un personaggio



Figura 4.2: Facciata padiglione Pro Arte, 1895, Marius de Maria  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)



fondamentale fu Antonio Fradeletto (segretario generale) il quale aveva il compito di selezionare gli artisti, intervenire sugli allestimenti e in seguito realizzò anche alcuni dei Padiglioni stranieri.

Nelle prime edizioni si trascurò in maniera considerevole l'arte francese, dando maggior risalto a quella tedesca, tanto che nel 1899 venne addirittura presentata la Giuditta di Klimt. Solo a partire dal 1901 si diede spazio anche all'arte francese grazie a una mostra dei paesaggisti francesi degli anni '30, che fece approdare a Venezia artisti come Corot e Millet. Nel maggio del 1902 venne inaugurata la Galleria d'Arte Moderna a Ca' Pesaro e la sua direzione fu affidata alla segreteria della Biennale. La Biennale del 1903 apportò due principali novità: l'apertura delle arti decorative e l'istituzione del Salon de Refusées. A partire dall'edizione del 1907 fece la sua comparsa, tra le opere esposte, anche l'arte americana, inoltre venne costruito il padiglione nazionale del Belgio ai Giardini di Castello, il primo in quella zona.



Figura 4.3: Allestimento di arte francese 1901  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

La Biennale del 1910 fu anticipata per evitare sovrapposizioni con la grande Esposizione d'arte di Roma. In questa edizione si sono fatti avanti grandi artisti come Klimt, Renoir, e Courbet. Nel 1914 venne inoltre rinnovata la facciata del Padiglione Pro Arte e venne inaugurato ai Giardini il Padiglione Russia che si aggiunse al Padiglione Italia, Belgio, Ungheria, Germania, Gran Bretagna e Francia. Da quel momento in poi la Biennale ebbe cadenza ogni due anni, fino all'interruzione dal 1914 al 1920 dovuta alla Prima Guerra Mondiale.

A seguito della Grande guerra, la figura del sindaco e di presidente della Biennale vennero divise, e l'organizzazione ebbe come nuovo segretario generale Vittorio Pica. Grazie alla sua presenza ci fu una maggior apertura nei confronti delle innovazioni artistiche, che in quegli anni risalivano all'arte impressionista. Nel 1920 il curatore del padiglione francese Paul Signac, espose artisti come Cezanne, Seurat, Matisse mentre nel padiglione Olanda fece il suo ingresso Van Gogh. Nel 1922 Pica, con la sua intraprendenza, presentò la prima retrospettiva di Modigliani, una mostra di scultura nera, la quale provocò diverse critiche e sfiducia. A partire dal 1920, con l'istituzione della Giunta Giordano, si affiancò a

Pica un Consiglio direttivo composto di 7 membri, i quali avevano il compito sia di controllori delle scelte culturali che amministrative. Nel 1928 prese vita il primo Archivio della Biennale che ad oggi è conosciuto con il nome di Archivio Storico d'Arte Contemporanea.

Tra il 1928 e il 1930 l'arte francese prese sempre più spazio nelle sale della Biennale tanto che, nell'edizione del 1930, Mario Tozzi scelse come titolo della sua mostra "Appels d'Italie", un confronto tra artisti italiani e francesi. Mentre poi nel 1932 Severini si dedicò alla cura della mostra Italiani a Parigi. In quegli anni nel padiglione francese si vedevano sia opere retrospettive di Gauguin, Monet, Manet, Degas, che anche artisti contemporanei come Matisse, Van Dongen e molti altri. Invece nel padiglione della Germania si presentavano opere di Nolde, Klee, Kirchner.

Con il Regio decreto legge 13-1-1930 n.33, la Biennale si trasformò in un ente autonomo. In questo modo il controllo dell'organizzazione passò dal comune di Venezia allo stato fascista, e allora fu nominato come presidente, Giuseppe Volpi di Misurata. Il suo più grande merito fu che riuscì ad allargare i confini della Biennale non solo nel settore delle arti visive ma anche nel campo della poesia, della musica, del teatro e della cinematografia. Infatti in questi anni si istituirono: il Festival Internazionale di Musica contemporanea (1930), la Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia (1932) e il Festival Internazionale del Teatro (1934). Nel 1937 si inaugura il Palazzo del Cinema al Lido di Venezia e l'anno seguente fu costruito anche il Palazzo del Casinò, luoghi tutt'oggi dedicati alla Mostra del Cinema di Venezia. In prossimità della Seconda Guerra Mondiale il numero di nazioni partecipanti diminuì drasticamente, tanto che l'edizione del 1942 oltre a presentare solo 10 stati, era incentrata unicamente su artisti militari. Con lo scoppio della Guerra le due edizioni del '44 e del '46 non ebbero luogo.



Figura 4.4: Brochure XXIV Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, 1948  
(Fonte: <http://asac.labiennale.org/it/passpres/artivisive/annali.php?m=227>)

L'edizione del 1948, guidata dal nuovo segretario Rodolfo Pallucchini, vide una rivisitazione delle avanguardie europee e la presenza di due importanti eventi: la prima retrospettiva di Picasso e la mostra della collezione Peggy Guggenheim. Anche l'edizione del 1950 fu dominata dalla presenza di quattro importanti mostre su Cubismo, Futurismo, Fauves e Baule Reiter. Nel 1952 Pallucchini presentò una mostra di confronto tra Divisionismo italiano e Pointillisme francese. In questi anni l'arte americana stava sperimentando e creando nuove tendenze, tanto che per la prima volta nel padiglione America venne presentato l'action painting di Pollock. Nel 1948 venne istituito un premio per gli artisti che sapevano distinguersi in campo artistico e cinematografico, quello che nel 1954 prese il nome di Leone d'Oro.



Figura 4.5: Avanguardie, 1970  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)



Figura 4.6: Rauschenberg e la Pop Art, 1964  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)



Le edizioni della Biennale degli anni '60 iniziarono con grandi polemiche per quanto riguardava il numero di artisti invitati e per il fatto che sembrava che la critica imponesse mode e stili. Un'edizione fondamentale per la rivitalizzazione della Biennale fu quella del'64, la quale vide l'approdarsi della Pop Art americana e

l'assegnazione del Gran premio per l'artista straniero a Rauschenberg, il primo pittore americano a riceverlo. Questo movimento riuscì in qualche modo, secondo la critica, a mettere in ombra le altre mostre.

Nel 1966 sembrò che si volesse tornare alla razionalità e al rigore, con opere di arte Optical, Cinetica e Programmata. L'edizione del '68 si caratterizzò per disordini e polemiche, tanto che alcuni artisti girarono o coprirono le opere e addirittura alcune mostre

non furono neanche aperte. Questi dissapori portano poi all'abolizione dei Gran Premi, i quali furono ripristinati nel 1980 per la Mostra del Cinema e nel 1986 per l'Esposizione d'Arte, inoltre fu eliminato l'ufficio vendite. A partire da questi anni si dà spazio a cambiamenti istituzionali.

Gli anni '70 furono segnati dalla redazione di un nuovo Statuto per l'organizzazione, approvato dal Parlamento Italiano il 26 luglio 1974, nel quale si indicavano 18 membri del consiglio direttivo. Grazie a questa riforma iniziò una riprogrammazione mirata sull'interdisciplinarietà. Alla sede tradizionale dei Giardini si aggiunsero altre sedi espositive: alla Giudecca, a Dorsoduro e altri spazi in giro per la città. Dal 1972 si cominciarono a istituire dei temi a cui attenersi durante l'esposizione. Nel 1973 il Parlamento approva il nuovo statuto all'interno del quale venne istituito un Consiglio direttivo composto da rappresentanti del Governo, degli enti locali e delle organizzazioni sindacali, infine, un rappresentante del personale che aveva come compito quello di nominare i vari direttori di settore.



Figura 4.7: Arti Visive Biennale, 1980  
(Fonte: [http://archiviodadamaino.it/wp-content/uploads/2016/09/1980-IMG\\_0001.jpg](http://archiviodadamaino.it/wp-content/uploads/2016/09/1980-IMG_0001.jpg))

Negli anni '80 le esposizioni furono impostate su temi unitari come Arte come Arte (1982), Arte allo specchio (1984) e Arte e scienza (1986). Inoltre si cominciò a presentare una sezione speciale di opere di giovani artisti. Un'altro evento importante è che nel 1980 venne istituita per la prima volta la Mostra Internazionale di Architettura di Venezia. Nel 1983 il nuovo presidente è Paolo Borghesi.

Gli anni '90 hanno visto partecipare artisti di grande rilievo provenienti da tutto il mondo. La 45esima edizione slittò al '93 per poi far coincidere la successiva con il centenario, venne curata da Achille Bonito Oliva, e si presentò come una grande panoramica interdisciplinare. L'edizione del centenario del 1995, promosse manifestazioni per tutti i settori, fu affidata e curata dal francese Jean Clair il quale la intitolò "*Identità e alterità*", un omaggio ai maestri del XX secolo con opere provenienti dai più grandi musei del mondo. La 47° edizione, curata da Germano Celant intitolata "*Futuro, Presente, Passato*", fece in modo che si poterono incontrare diverse

generazioni di artisti, dal 1967 al 1997. Durante questa occasione venne vinto il Leone d'Oro da Marina Abramovic e Richter.

Un altro decreto legislativo, datato 23 gennaio 1998, trasformò la Biennale di Venezia in

persona giuridica privata, denominata “Società di cultura - La Biennale di Venezia”. Gli organi della nuova società furono il Consiglio di amministrazione, il Comitato scientifico, il Collegio dei revisori dei Conti e l'Assemblea dei finanziatori privati, con una carica di durata di quattro anni. I settori di attività divennero sei: architettura, arti visive, cinema, teatro, musica e a partire dal 1999 anche danza. Paolo Baratta fu il primo presidente della Nuova Biennale.



Figura 4.8: Incipit 49° Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia, 1999  
(Fonte: <http://asac.labiennale.org/it/passpres/artivisive/annali.php?m=245>)

Con gli inizi degli anni 2000 la Biennale cominciò un grande intervento di recupero per utilizzare edifici importanti dell'Arsenale come Artiglierie, Isolotto, Tese, Gaggiandre. Le edizioni seguenti ebbero un aumento costante di visitatori e videro esporre le opere di artisti

contemporanei di gran rilievo. Nel 2001 si svolse un progetto interdisciplinare che coinvolse tutti i settori della Biennale per fare un omaggio a Shakespeare. Il 2003 è stato l'anno in cui l'Esposizione Internazionale d'Arte giunse alla cinquantesima edizione, dal titolo “*Sogni e conflitti - la dittatura dello spettatore*”.

Nel 2004, con un decreto di riordino, la Biennale venne trasformata in Fondazione. La 51esima esposizione ha presentato due mostre internazionali allestite ai Giardini dell'Arena e all'Arsenale e per la prima volta vide

due donne come curatrici, Maria de Corral e Rosa Martinez. Nel 2008 Paolo Baratta ritorna nelle vesti di presidente. Nel 2010 viene istituita la prima edizione del *Carnevale dei ragazzi*, un programma di attività Educational e creative rivolte a bambini e ragazzi delle scuole, famiglie, connesse ai temi del carnevale. Durante la 55esima



Figura 4.9: Premio Leone d'Oro  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

Esposizione Internazionale d'Arte del 2013, intitolata “*Il Palazzo Enciclopedico*” e curata da Massimiliano Gioni, si è vista la presenza per la prima volta della Santa Sede con un padiglione ispirato alla Genesi.

## 4.1 LE ULTIME EDIZIONI

L'Esposizione Internazionale d'Arte svolge un ruolo di primissimo piano tra le rassegne d'arte di respiro internazionale. Questo prestigio, che si mantiene inalterato anche ai giorni nostri, è dato dalla capacità della Biennale Arte di precorrere le nuove tendenze dell'arte e, allo stesso tempo, di proporre secondo rinnovate prospettive opere e autori di ogni epoca. Innumerevoli sono i Maestri che sono stati invitati a presentare le loro opere alla Biennale d'Arte di Venezia, così come gli importanti teorici e storici dell'arte che ne hanno curato le Mostre principali e i Padiglioni Nazionali.

Di seguito analizzeremo nello specifico le ultime 3 edizioni del 2015, del 2017 e del 2019.

### LA BIENNALE del 2015

La 56esima Esposizione Internazionale d'Arte ebbe come titolo “*All the World's Future*”, diretta da Okwui Enwezor e presieduta da Paolo Baratta (presidente della Biennale dal '98). Ha ospitato 89 partecipazioni



Figura 4.1.1: Titolo della 56esima Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

nazionali di cui 5 presenti per la prima volta: Mauritius, Mongolia, Grenada, Repubblica del Mozambico e Repubblica delle Seychelles. Inoltre ci fu il ritorno di altri paesi assenti per anni come Ecuador, Filippine e Guatemala. Fu presente anche la Santa Sede, la quale ha partecipato con una mostra allestita nelle Sale d'Armi, in uno degli spazi restaurati per essere destinati a padiglioni durevoli. Il Padiglione Italia venne curato da Vincenzo Trione

e organizzato da Ministero dei Beni e le attività culturali. La mostra presentava opere di più di 130 artisti provenienti da 53 paesi nel mondo e si articolava su un unico percorso espositivo dal Padiglione centrale fino all'Arsenale. Paolo Baratta durante la presentazione ha parlato di questa edizione come un ritorno ad osservare il rapporto tra arte e sviluppo della realtà umana, sociale e politica. Un modo per indagare su come le tensioni del mondo esterno possano stimolare la sensibilità e l'espressività degli artisti. Un progetto di grande risalto fu ARENA, uno spazio attivo nel padiglione centrale, concepito dall'architetto David Adjaye, dedicato alla programmazione interdisciplinare dal vivo, una sorta di luogo di raccolta della parola parlata.



Figura 4.1.2: Chiharu Shiota, *The Key in the Hand*, 2015, Padiglione Giappone  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)



Figura 4.1.3: Irina Nakhova, *Maschera Da Pilota*, 2015, (installazione)  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

La Biennale dell'Arte, per l'occasione, ha commissionato agli artisti nuove performance che trattassero il tema della vitalità. Artisti come Olaf Nicolai, Joana Hadjithomas, Khalil Joreige, Jason Moran, Jeremy Deller e molti altri presentarono performance ispirate a fatti quotidiani come le condizioni di vita e di lavoro nelle fabbriche dalla fine del XIX secolo, altri approfondiscono temi riguardanti i canti di lavoro nelle prigioni o nei campi.

Si dedicò molta attenzione anche alla rassegna di prospettive storiche realizzate sia da artisti viventi che non, organizzate in piccole antologie che spaziavano da serie di neon, ad esempio quelli realizzati da Bruce Nauman tra gli anni '70 e '80, ad atlanti di filmografia.

Altro evento di grand rilievo fu “*The Invisible Borders trans-african Project*”, un’organizzazione nata in Nigeria nel 2009 che riuniva artisti africani che trattavano con impegno il cambiamento sociale e facevano riflettere sul tema delle frontiere e sulle implicazioni collegate all’Africa del XXI secolo.

Per il sesto anno consecutivo si rinnovò il progetto Biennale Session, un progetto per le università le quali, insieme alla Biennale si sono dedicati alla ricerca e alla formazione in campo artistico e non solo con università e Accademie di Belle Arti.

## LA BIENNALE del 2017

L’edizione numero 57 intitolata “*Viva Arte Viva*” venne curata da Christine Macel, la quale, durante la presentazione, parlò di mostre ispirate all’umanesimo, ma non solo focalizzate su un ideale artistico o caratterizzate dalla figura dell’uomo come essere dominante, ma incentrate soprattutto sulla capacità dell’essere umano di non essere dominato dalle forze che governano il mondo e che potrebbero condizionare la dimensione umana. Disse proprio: “*E’ l’umanesimo nel quale l’atto artistico è a un tempo atto di resistenza, di liberazione e generosità*”. Christine Macel inoltre dichiara che l’arte di oggi testimonia la parte più ricca e preziosa dell’umanità, essa permette di riflettere, di esprimere individualmente e con libertà assoluta. L’arte è un “*giardino da coltivare*” che va oltre le mode e che rappresenta un’alternativa all’indifferenza.

La Biennale ha come compito principale quello di essere un luogo di dialogo libero tra artisti, e tra questi e il pubblico. La mostra ha ospitato 86 partecipazioni nazionali negli storici Padiglioni e si è vista la comparsa per la prima volta di paesi come Antigua e Barbuda, Kiribati e Nigeria. Il



Figura 4.1.4: Rasheed Araeen, *Zero to Infinity*, 2017  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)





Figura 4.1.5: Claudia Fortes, *El Problema del Caballo*, 2017, Padiglione Argentina  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

padiglione Italia, alle Tese delle Vergini in Arsenale, fu curato da Cecilia Alemani.

Il percorso espositivo della mostra internazionale Viva Arte Viva si sviluppava intorno a nove famiglie di artisti. Ognuno dei nove “capitoli” costituiva un padiglione a sé, tanto da prendere il nome di Trans-padiglioni. Essi propongono un racconto discorsivo sulla complessità del mondo e sulle varie pratiche passando dal “padiglione degli artisti e dei libri” fino al “padiglione del tempo e dell’infinito”.

A questi si aggiunsero una serie di progetti paralleli e performance che misero in risalto molti artisti. Tra queste possiamo citare:

- Tavola Aperta (Open Table) si caratterizzò con una serie di incontri che si svolgevano tutti i venerdì e i sabato, nei quali si condivideva il pranzo con il pubblico e gli artisti potevano descrivere il proprio lavoro e dialogare.
- Progetto Pratiche d’Artista raccoglieva un insieme di video di breve durata realizzati dagli artisti stessi per far scoprire il loro modo di lavorare e il loro universo.
- La mia Biblioteca permise di riunire le letture preferite degli artisti offrendo così una fonte d’ispirazione per il pubblico.



Figura 4.1.6: Ernesto Neto, *Um Sagrado Lugar (A sacred place)*, 2017  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

Durante i sei mesi della Mostra furono previste anche altre manifestazioni correlate. Nel mese di giugno si diede vita all'11esimo Festival Internazionale di Danza Contemporanea, nei mesi di luglio e agosto il Festival Internazionale del Teatro, tra la fine di agosto e inizio settembre andò in scena la famosa Mostra Internazionale d'arte Cinematografica e infine in ottobre il Festival Internazionale di Musica Contemporanea.

## 4.2 BIENNALE DELL'ARTE 2019

La 58esima Esposizione Internazionale d'Arte, curata da Ralph Rugoff e presieduta da Paolo Baratta, prese il titolo di "*May You Live In Interesting Times*". Ralph Rugoff dichiarò che questa edizione avrebbe incluso opere d'arte che riflettevano gli aspetti precari dell'esistenza umana.



Figura 4.2.1: Locandina 58esima edizione Biennale d'Arte di Venezia (Fonte: <https://www.labiennale.org>)



Figura 4.2.2: Renate Bertlmann, *Discordo ergo Sum*, 2019, Padiglione Austriaco (Fonte: <https://www.labiennale.org>)

Questa edizione non è stata caratterizzata da un vero e proprio tema, ma mise in risalto approcci generali del fare arte e una visione sulla funzione sociale dell'arte, la quale sappia includere piacere e pensiero critico. Gli artisti di questa edizione misero in discussione i pensieri esistenti per aprirsi a una nuova lettura di immagini, gesti, oggetti.

La Mostra incluse 89 paesi partecipanti di cui 4 presenti per la prima volta come Ghana, Madagascar, Malesia e Pakistan. Inoltre la Repubblica Dominicana partecipa per la prima volta con un proprio padiglione. Ad essa furono affiancati altri 21 eventi collaterali ammessi

dal curatore e promossi da vari enti e istituzioni no profit sia nazionali che internazionali.

Paolo Baratta durante la presentazione analizza il titolo dicendo che poteva sembrare una sorta di maledizione nella quale l'espressione "*interesting times*" evoca l'idea di tempi minacciosi, ma che in realtà è anche un invito ad analizzare il corso degli eventi nella loro complessità. Inoltre fa riferimento alla riforma del 1998, e analizza come in 20 anni siano state criticate molte cose, ad esempio la presenza dei padiglioni, considerata fuori moda ai tempi della globalizzazione e del cosmopolitismo.



Figura 4.2.3: Yin Xiuzhen, *Trojan* (2016-2017), Biennale Arte 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

Sono stati anni interessanti anche perché hanno visto diversi cambiamenti e adattamenti ma un ruolo fondamentale lo hanno avuto sempre i visitatori, ai quali venne offerta sempre più apertura e di conseguenza la possibilità di incontrarsi direttamente con opere e artisti. Baratta afferma che il pubblico quando entra in una mostra diventa visitatore e da lì osservatore solo nel momento in cui si pone di fronte all'opera e la analizza e la fa sua.



Figura 4.2.4: Sun Yang e Peng Yu, *Robot*, 2019, Padiglione Centrale  
(Fonte: <https://www.labiennale.org>)

Di fronte ai grandi cambiamenti dei nostri giorni è perciò sembrato necessario rimanere attenti anche sull'evoluzione del mondo e sul mondo dell'arte. Il curatore Ralph Rugoff disse che quest'edizione aveva come fulcro la concentrazione da parte degli artisti di sfidare "*le consuetudini di ragionamento*" e questi "*ampliano l'interpretazione che diamo di oggetti e immagini, scenari e*

*situazioni*". Inoltre disse che le loro produzioni avevano il compito di far vedere ai visitatori punti di vista poco familiari e con una visione del funzionamento sociale che l'arte possiede, di unire appagamento e pensiero critico.

La Biennale dell'Arte si concluse a novembre confermando circa 600 mila visitatori, a cui si aggiungono le oltre 24 mila presenze durante la pre-apertura. Si è stimato che la maggior parte di questi era composto da giovani sotto i 26 anni.

Alle mostre principali e agli eventi collaterali furono presenti anche due progetti speciali: il Progetto speciale Forte Marghera a Mestre con l'intervento speciale di Ludovica Carbotta e il progetto al Padiglione delle Arti Applicate nelle Sale d'Armi in cui venne chiamata ad esporre Marysia Lewandowska. Questo progetto è stato possibile grazie alla collaborazione tra la Biennale e il Victoria and Albert Museum di Londra.



Figura 4.2.5: Installazione scultorea Ludovica Carbotta  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/progetti-speciali>)



Figura 4.2.6: Installazione scultorea Ludovica Carbotta  
(Fonte: [https://live.comune.venezia.it/sites/live.comune.venezia.it/files/styles/img\\_article/public/field/image/biennale%2003.jpg?itok=Vv5bfsds](https://live.comune.venezia.it/sites/live.comune.venezia.it/files/styles/img_article/public/field/image/biennale%2003.jpg?itok=Vv5bfsds))

Il progetto di Ludovica Carbotta espone un'opera della serie Monowe nell'ex polveriera di Forte Marghera. Questa presenta un'installazione scultorea su una scaffalatura da magazzino. Baratta spiega che con questo progetto si è voluta consolidare la presenza della Biennale e che il curatore Rugoff ha dato la possibilità agli artisti di presentare due opere distinte che avrebbero dovuto riflettere i diversi aspetti della pratica in modo da creare un legame tra Arsenale e Giardini.

Il secondo progetto speciale intitolato "*It's About Time*" di Marysia Lewandowska, la quale sfruttò diversi materiali d'archivio della Biennale e del Victoria and Albert Museum di Londra per analizzare l'assenza delle donne nelle narrazioni storiche legate alle



Figura 4.2.7: Marysia Lewandowska, *It's About time*, Installazione audiovisiva, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/padiglione-delle-arti-applicate>)



Figura 4.2.8: Marysia Lewandowska, *It's About time*, Installazione audiovisiva, 2019  
 (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/padiglione-delle-arti-applicate>)

mostre. L'opera fu un'installazione audiovisiva che mise in discussione i meccanismi socio politici che hanno dato vita agli spazi culturali e ai musei, focalizzandosi sui silenzi e sulle voci inascoltate delle donne.

## 4.2.1 PADIGLIONI NAZIONALI

La Mostra è stata affiancata dalla partecipazione di 90 paesi: Albania, Andorra, Antigua e Barbuda, Arabia Siriana, Arabia Saudita, Argentina, Armenia, Australia, Austria, Azerbaigian, Bangladesh, Belarus, Belgio, Bosnia-Erzegovina, Brasile, Bulgaria, Canada, Repubblica Ceca e Slovacca, Cile, Repubblica Popolare Cinese, Cipro, Corea, Costa d'Avorio, Croazia, Cuba, Danimarca, Repubblica Dominicana, Egitto, Emirati Arabi Uniti, Estonia, Filippine, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Ghana, Giappone, Gran

B r e t a g n a ,  
 L u s s e m b u r g o ,  
 G r e c i a , G r e n a d a ,  
 G u a t e m a l a , I n d i a ,  
 I n d o n e s i a , I r a n , I r a q ,  
 I r l a n d a , I s l a n d a ,  
 I s r a e l e , I t a l i a ,  
 K i r i b a t i , K o s o v o ,  
 L e t t o n i a , L i t u a n i a ,  
 M a c e d o n i a d e l n o r d ,  
 M a d a g a s c a r ,  
 M a l e s i a , M a l t a ,  
 M e s s i c o , M o n g o l i a ,  
 M o n t e n e g r o ,  
 M o z a m b i c o , N u o v a

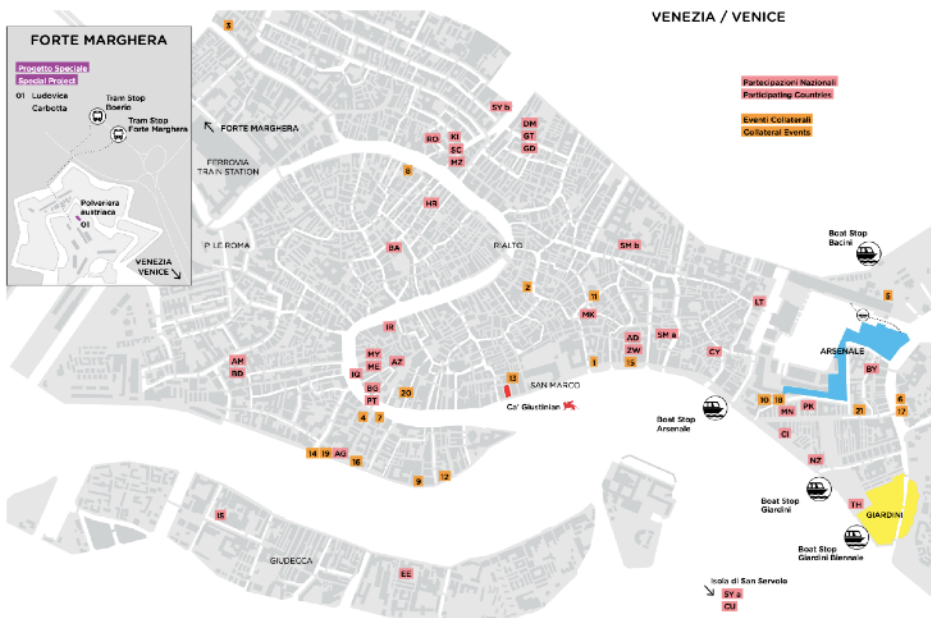


Figura 4.2.1.1: Mappa di collocazione dei Padiglioni Nazionali  
 (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/luoghi>)

Z e l a n d a , O l a n d a , P a e s i N o r d i c i ( F i n l a n d i a , N o r v e g i a , S v e z i a ) , P a k i s t a n , P e r ù , P o l o n i a ,

Portogallo, Romania, Russia, San Marino, Serbia, Seychelles, Singapore, Slovenia, Spagna, Stati Uniti d'America, Sudafrica, Svizzera, Thailandia, Turchia, Ucraina, Ungheria, Uruguay, Venezuela, Zimbabwe.



Figura 4.2.1.2: A cura di Milovan Farronato, Enrico David, Chiara Fumai, Liliana Moro, *Né altra né questa: la sfida al Labirinto*, 2019, Padiglione Italia  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)

Ogni padiglione ha lasciato il segno durante questa edizione e perciò andremmo ad analizzarne alcuni per avere un quadro generale di quello che la 58esima edizione della Biennale d'Arte ha presentato. Non possiamo non far riferimento al padiglione Italia, dal titolo "*Né altra né questa: la sfida al labirinto*" curato da Milovan Farronato. Il padiglione presentava lavori inediti di tre grandi

artisti italiani, Enrico David, Chiara Fumai e Liliana Moro, i quali con le loro opere hanno creato un percorso espositivo aperto a interpretazioni, senza un inizio e una fine. Il tema prese ispirazione da "*La sfida al labirinto*" di Italo Calvino, opera saggistica che descriveva la complessità del mondo di aver perso punti di riferimento. Le linee e le forme delle opere creano una sorta di intrigo che rispecchiano la difficoltà di ridurre la nostra conoscenza a un insieme di concetti prevedibili.

Un altro padiglione di gran impatto fu quello della Lituania, curato da Lucia Pietroiusti dal titolo "*Sun & Sea (Marina. Opera lirica per 13 voci)*", che rappresentava una vera e propria spiaggia, con ombrelloni, teli, creme solari e costumi sgargianti. Era possibile immergersi a 360° in quell'opera, osservandola



Figura 4.2.1.3: A cura di Lucia Pietroiusti, *Sun & Sea (Marina. Opera lirica per 13 voci)*, 2019, Padiglione Lituania  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)

dall'alto si potevano sentire il rumore calmo del mare, i bambini che giocavano, le risate, e poi un coro di canti, di preoccupazione e noia.



Figura 4.2.1.4: A cura di Birra Gudjonsdottir, *Chromo Sapiens*, 2019, Padiglione Islanda, Spazio Punch, Giudecca 800. (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)

Per non parlare del padiglione Islanda dal titolo "*Chromo Sapiens*" esposta da Hrafnhildur Arnardottir/Shoplifter, rappresentava un'installazione multisensoriale composta da un viaggio lungo una serie di sale allestite come caverne rivestite di capelli sintetici che al tatto sembravano come una proliferazione vegetale. I suoi e i colori avevano il compito di stimolare i sensi inviando l'utente a esplicitare il suo paesaggio interiore.

Un padiglione che ha unito arte, video, musica e architettura fu quello del Giappone dal titolo "*Cosmo-Eggs*". Motoyuki Shitamichi ha presentato quattro filmati, incentrati sulle tsunami-ishi, delle grosse pietre portate a riva dalle profondità dell'oceano, accompagnati dalle composizioni di Taro Yasuno e dai racconti di Toshiaki Ishikura, il tutto accompagnato dall'architettura del padiglione a cura di Fuminori Nousaku, creando un'esperienza spaziale integrata.

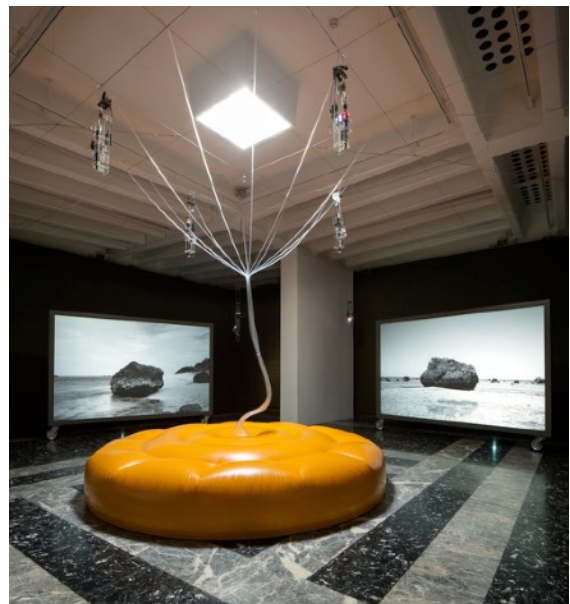


Figura 4.2.1.5: A cura di HiroyukiHattori, *Cosmo-Eggs*, 2019, Padiglione Giappone (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)



Figura 4.2.1.6: A cura di Lidia K. Khachatoutian, *The past, the Present and the In Between*, 2019, Padiglione Mozambico (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)

Il padiglione del Mozambico dal titolo "*The Past, the Present and the In Between*" ha narrato il passato turbolento del paese lavorando con media diversi. Gli artisti hanno trattato il tema della violenza, della corruzione e delle ingiustizie sociali ai tempi della guerra civile, le loro opere avevano il compito di risvegliare le sensazioni empatiche dell'utente.

Ogni padiglione ebbe un tema a sé e aveva qualcosa da raccontare nel suo profondo. Per concludere questa breve analisi di alcuni dei padiglioni nazionali presenti non possiamo non far riferimento a quello del Madagascar dal titolo "*I have forgotten the night*", che come prima apparizione ha visto Joel Andrianomearisoa inventare un universo onirico da attraversare tra carte strappate.



Figura 4.2.1.7: A cura di Rina Ralay Ranaivo ed Emmanuel Daydé, *I have forgotten the night*, 2019, Padiglione Madagascar (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/partecipazioni-nazionali>)

## 4.2.2 ARTISTI

Diversi artisti hanno presentato singole opere anche fuori dai padiglioni nazionali. Tra questi ne possiamo citare alcuni come, Christoph Buchel che ha esposto il relitto di un peschereccio affondato il 18 aprile 2015 nel canale di Sicilia, dal titolo "*Barca Nostra*", rappresenta un monumento collettivo e commemorativo alla migrazione

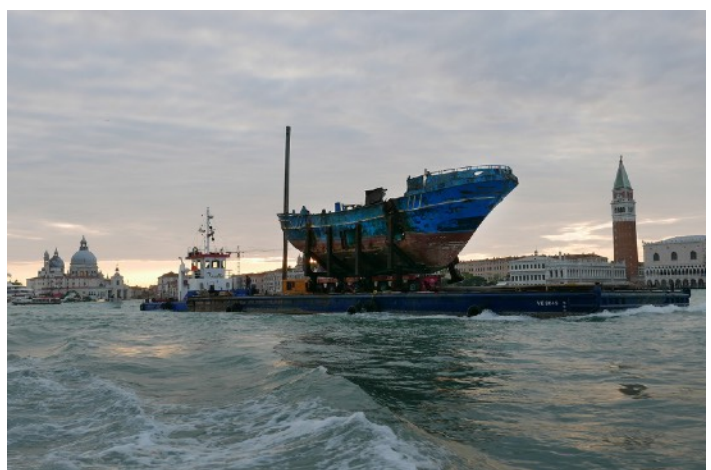


Figura 4.2.2.1: Christoph Buchel, *Barca Nostra*, 2019, Arsenale (Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/artisti>)



contemporanea. Il relitto aveva il compito di narrare il naufragio più tragico avvenuto nel Mediterraneo dove hanno perso la vita più di 1000 persone. Il peschereccio era carico di migranti rinchiusi nella stiva o nella sala macchine quando si scontrò con una nave mercantile portoghese, e affondò.

Un'artista italiana come Lara Favaretto, con le sue opere che abbracciano scultura, installazione e performance spesso esprimono humor nero e irriverenza. I suoi monumenti, anche se realizzati con materiali resistenti per incarnare ideologie per l'eternità, sono destinati a crollare e svanire e rappresentando così l'inutilità delle imprese umane. Durante la Biennale ha dato vita a "*Clandestine Talks*", una serie di incontri a porte chiuse all'interno di un bunker trasmessi in streaming e registrati per poi renderli disponibili sul sito della biennale o su [www.thinking-head.net](http://www.thinking-head.net).



Figura 4.2.2.2: Mari Katayama, 2019,  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/artisti>)

Mari Katayama ha presentato una serie di fotografie che la ritraevano circondata da oggetti che ha realizzato o collezionato. Ha cucito a mano delle riproduzioni del suo corpo decorate con pizzo, conchiglie e perle, dato che all'età di nove anni per una malattia genetica le hanno dovuto amputare le gambe e una mano.

Tomas Saraceno ha presentato diversi progetti collettivi e installazioni che esploravano modi sostenibili di abitare l'ambiente collegando arte, architettura, scienze naturali, filosofia, antropologia e ingegneria.

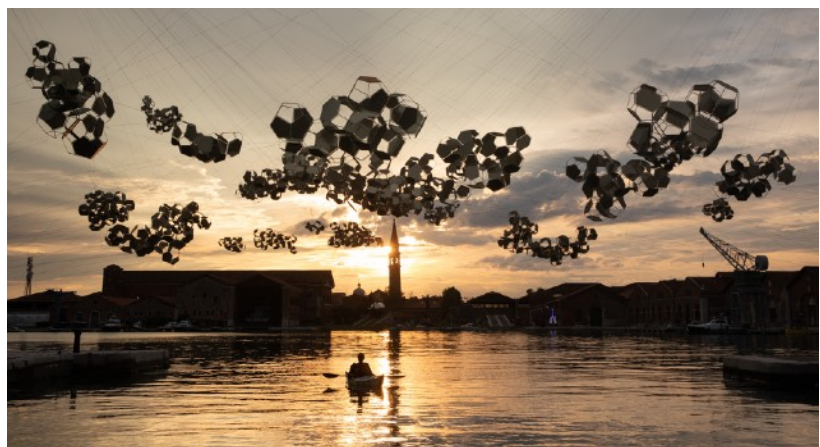


Figura 4.2.2.3: Tomas Saraceno, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/artisti>)

Sun Yuan e Peng Yu hanno presentato un'installazione del 2009, un cerchio di fumo dissipato da una scopa collegata a un braccio meccanico che

muoveva l'aria che descriveva il rapporto e le dinamiche del loro sodalizio artistico. Appena il fumo ricompariva, la scopa lo disperdeva e questo ha fatto sì che, nel momento in cui i due elementi si incontravano rappresentava il momento di creazione artistica congiunta.

### 4.2.3 PREMI ASSEGNATI

I premi ufficiali assegnati dalla giuria della 58esima Esposizione Internazionale d'Arte, composta da Stephanie Rosenthal, Defne Ayas, Cristiana Collu, Sunjung Kim e Hamza Walker, ha visto trionfare e assegnare il Leone d'oro come miglior partecipazione nazionale al Padiglione Lituania con "*Sun & Sea (Marina)*" composta da Lina Lapelyte, Vaiva Grainyte e Rugile Barzdziukaite. La motivazione principale che ha spinto la giuria ad assegnare il premio fu l'originalità nell'uso dello spazio espositivo. Il padiglione rappresentava una critica del tempo libero e della contemporaneità cantata dalle voci di un gruppo di performer e volontari. Una menzione speciale è stata attribuita al Belgio con "*Mondo Cane*" di Jos de Gruyter e Harald Thys per il suo humor spietato. La rappresentazione raffigurava personaggi con l'aspetto di fantocci meccanici ispirati a stereotipi di folklore che creavano diverse realtà parallele.

Il Leone d'oro per il miglior partecipante alla mostra venne assegnato a Arthur Jafa per il suo film "*The White Album*", una sorta di saggio, poesia e ritratto allo stesso tempo per trattare il tema razziale e per fare un appello alla capacità di amare, mentre il Leone d'argento fu assegnato a Haris Epaminonda per le sue costellazioni che uniscono una costruzione di immagini, testo, forme e colori che dimostrano la dimensione storica e personale come un intreccio di significati. Furono fatte anche altre due menzioni speciali per due artisti, la prima fu Teresa Margolles per le sue opere commoventi e acute che trattavano il dramma delle donne coinvolte nel narcotraffico messicano, e Otobong Nkanga per la sua ricerca e ispirazione continua attraverso i media nella politica della terra, del corpo e del tempo.

Inoltre è stato conferito il Leone d'Oro alla carriera a Jimmie Durham, artista, performer, e poeta statunitense. Egli ha preso parte a molte edizioni della Biennale dell'arte e a varie mostre internazionali tra cui Documenta, la Biennale di Istanbul e mostre altre e gli è stato riconosciuto questo merito dal curatore Ralph Rugoff che lo ha elogiato per i suoi risultati in campo artistico negli ultimi sessant'anni, soprattutto per il suo modo di fare arte in maniera critica, divertente e profonda.

## 4.2.4 EVENTI COLLATERALI BIENNALE DELL'ARTE 2019

Durante questa edizione vennero presentati 21 eventi collaterali, ufficiali, i quali ebbero grande impatto. A questi vi furono altre tante mostre sparse in diversi luoghi di Venezia, non collegate direttamente ma parallele all'Esposizione Internazionale. Nello specifico andremo ad analizzare quelle ufficiali per avere un quadro più ampio e completo di quello che la Biennale del 2019 ha proposto.

### 3x3x6

L'artista Cheang, nelle sale del Palazzo delle Prigioni carcere veneziano del XVI secolo, crea un interfaccia in tempo reale forzando l'ingresso a tecnologie di sorveglianza e social media, in cui il visitatore è invitato a partecipare.

### Catalonia in Venice\_perdere la testa (idoli)

Una mostra incentrata solo su statue, le quali ebbero il compito di raccontare come la pietra, la materia scolpita e costretta in una forma impostata volesse tornare al suo stadio iniziale.

### AFRICOBRA: Nation Time

Un gruppo di artisti di Chicago



Figura 4.2.4.1: Africobra Nation Time, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

mette in mostra l'importanza storica del Black Arts Movement negli USA con lo scopo di far scoprire ai visitatori le varie modalità con cui l'estetica degli artisti afroamericani si relaziona con la politica, la cultura e l'identità.

### **Artists Need to Create on the Same Scale that Society Has the Capacity to Destroy: Mare Nostrum**

Questa mostra ebbe il compito di far riflettere sulla fragilità dell'ambiente in cui viviamo e sulla gravità che i cambiamenti climatici hanno portato sul Mediterraneo.

### **Beverly Pepper – Art in the Open**

Le Todi Columns sono considerate le ambasciatrici dell'arte di Beverly Pepper. Quelle colonne furono il fulcro della mostra.



Figura 4.2.4.2: Beverly Pepper, *Art in the Open*, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

### **Baselitz – Academy**

Georg Baselitz fu il primo artista vivente ad esporre alle Gallerie dell'Accademia di Venezia con una mostra composta da dipinti, disegni, incisioni e sculture. La parte accademica esamina la sua produzione in rapporto tra la tradizionale storia dell'arte italiana e il lascito accademico.



Figura 4.2.4.3: Günther Förg, *Förg in Venice*, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

### **Förg in Venice**

L'artista Günther Förg mise in mostra una selezione di dipinti astratti e geometrici, realizzati con diversi materiali e in vari frangenti della sua vita con l'intenzione di far sì che il visitatore si interrogare sul rapporto che lega l'arte e la bellezza.

## Living Rocks: A Fragment of the Universe

Gli artisti James Darling e Lesley Forwood, in collaborazione con Jumpgate, il compositore Stanhope e l'Australian String Quartet diedero vita a un'installazione d'acqua che invase i Magazzini del Sale.



Figura 4.2.4.4: James Darling e Lesley Forwood, *Living Rocks: a fragment of the universe*, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

## Future Generation Art Prize 2019 @ Venice

La mostra analizza due tematiche, la prima esplorare il passato e il presente con uno sguardo dal futuro, la seconda mostra valori e tradizioni socioculturali individuali e forma considerazioni di carattere poetico. Questa fu la quinta edizione del primo premio artistico globale alla quale parteciparono 21 artisti.

## Heidi Lau: Apparition

Composta da opere in ceramica realizzate da Heidi Lau che richiamano ai resti di reliquie storiche della mitologia taoista e popolare.

## Ichich – Ichihir – Ichwir / We All Have to Die

Curata da Francesco Bonami, rappresenta la prima grande mostra di Jörg Immendorff ospitata da un'istituzione italiana. Questo artista fu uno dei più importanti della Germania del secondo dopoguerra.



Figura 4.2.4.5: Philippe Parreno, *Elsewhen*, 2019, Espace Louis Vuitton Venezia  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

## Philippe Parreno

Installazione concepita da Philippe Parreno specificamente per l'Espace Louis Vuitton Venezia. Il tema principe è il tempo, che scandisce il ritmo della mostra sfruttando un programma informatico che attiva tre elementi interdipendenti: un'insegna luminosa, una persiana specchiata e una carta da

parati fosforescente.

### **Pino Pascali. Dall'immagine alla forma**

Questa mostra oppose una diversa lettura della produzione di Pino Pascali, accostando fotografie e sculture. Diede spazio a una rilettura del “metodo Pascali” con la presenza di molti aspetti ignoti dell'arte dell'artista.

### **Processional, an Installation by Todd Williamson**

L'artista Todd Williamson tramite la sua installazione illustra i concetti di ordine e tradizione per analizzare l'incertezza e i movimenti politici, sociale e culturali del nostro tempo.

### **The Death of James Lee Byars**

La mostra consentì al pubblico di rivedere l'installazione che riflette la mortalità, di James Lee Byars dopo 25 anni dalla sua creazione.

### **FutuRoma**

Questa mostra ebbe il compito di analizzare il ruolo dell'arte contemporanea rom, che rispecchia e influenza questa cultura.

### **Salon Suisse: s l o w**

In un mondo artistico dominato solo dalla dimensione visiva questa mostra mette in discussione il ritmo della creazione e la sua lentezza. Il Salon presenta una serie di performance ed eventi culturali che completano la mostra organizzata nel Padiglione Svizzera.

### **Scotland + Venice presents Charlotte Prodger**

Venne presentato SaF05, un nuovo video realizzato da Charlotte Prodger, vincitrice del Turner Prize nel 2018. L'opera ha il compito di approfondire la ricerca dell'artista sulla vita in zone scarsamente popolate e su cosa accade all'interno di questi spazi a livello sociale.

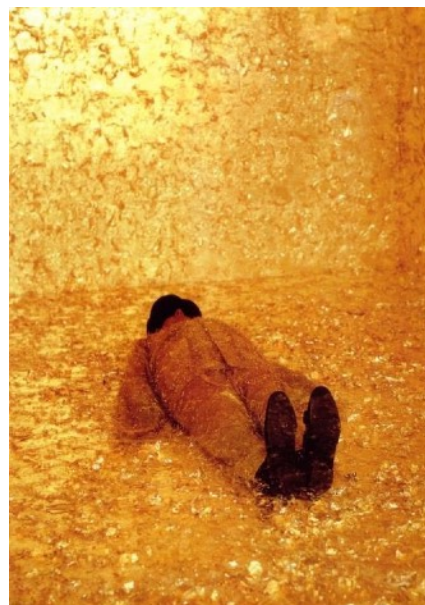


Figura 4.2.4.6: Lee Byars, *The death of James Lee Byars*, 2019  
(Fonte: <https://www.labiennale.org/it/arte/2019/eventi-collaterali>)

### **Shirley Tse: Stakeholders, Hong Kong in Venice**

Shirley Tse continuò la sua ricerca sulla plasticità come strumento per comprendere il mondo.

### **The Spark Is You: Parasol unit in Venice**

Curata da Ziba Ardalán, la mostra presentava le opere di nove artisti iraniani contemporanei e rivelava dei tratti della cultura iraniana.

### **Wales in Venice: Sean Edwards**

Questa mostra presentava un'opera radiofonica con una sceneggiatura che veniva letta una volta al giorno dalla madre dell'artista dalla sua casa di Cardiff e trasmessa in diretta. Fu un'indagine poetica che intrecciava storie personali.

# 5. BienArt

Venezia, città spettacolare le cui peculiarità urbanistiche e il patrimonio artistico la classificano come una delle città più belle al mondo, piena di cultura e di bellezze, che si nascondono dietro ogni angolo. Dichiarata patrimonio dell'umanità dall'UNESCO nel 1997, è la seconda città italiana, dopo Roma, per flussi turistici. È una città fondamentale per la storia del nostro paese, soprattutto in campo artistico, la quale ha visto comparire artisti di un certo spessore come Giorgione, Tintoretto, Tiepolo, Canaletto e molti altri, che ispirati dalla sua magnificenza hanno creato dei veri e

propri capolavori pervenuti fino ai giorni nostri. Venezia, da sempre città di commerci, a partire dagli inizi del 1900 ha aperto la strada a nuove risorse nel turismo. È perciò diventata principalmente attiva nel settore terziario allargando il suo ruolo di centro culturale italiano grazie anche alla presenza degli eventi della Biennale e alle università.

Come già anticipato l'avvento della tecnologia ha portato, per certi versi, a un miglioramento delle condizioni di vita degli individui. Questo ovviamente si è potuto riscontrare anche nel mondo artistico tanto che arte e tecnologia, che sembravano mondi così distanti tra loro, in realtà negli ultimi anni hanno stretto un forte legame. Oggi la nostra vita è stata trasformata con la tecnologia e di conseguenza è cambiata anche quella di artisti, teorici e intellettuali. Le nuove tecnologie hanno influenzato i modi di promuovere l'arte, hanno trasformato il mondo artistico da un campo d'élite a un fenomeno di massa grazie alla diffusione dei media. Inizialmente, con l'arrivo di manifesti pubblicitari, televisione e radio alcune correnti, come Dadaismo, Pop Art e Fluxus, hanno preso spunto e sfruttato questi mezzi per creare opere d'arte, mentre ai giorni d'oggi il magnate di questo sviluppo è Internet. Oggigiorno grazie ai social network anche artisti meno conosciuti possono rendere pubbliche e visibili le loro opere in modo molto più rapido e



Figura 5.1: Logo BienArt



avere riscontri da parte del pubblico tramite la comunicazione virtuale. Solo grazie alla tecnologia degli ultimi dieci anni si può addirittura vedere un intero museo, dall'altra parte del mondo, comodamente seduti sul divano di casa.

Creare un'applicazione efficace ed efficiente per smartphone può richiedere più o meno risorse a livello economico, produttivo e di distribuzione. Tutto ciò che ci circonda può essere considerato arte in quanto stimola la nostra mente anche se molto spesso alcune forme d'arte non sono comprese, valorizzate e perciò fruite dal pubblico.

## 5.1 CASO DI UTILIZZO DELL'APP

BienArt è un progetto nato dall'idea di potere dare la possibilità a tutti gli organizzatori di eventi e mostre della Biennale e non, di promuovere i propri prodotti tramite un applicazione per smartphone gratuita che permette di navigare per Venezia anche senza una connessione dati e che da tutte le informazioni utili per scoprire la bellezza dell'arte in tutta la città.

Grazie a questa si possono avere informazioni riguardo ogni tipo di mostra, esposizione, performance e molto altro presenti nel territorio veneziano durante la Biennale. Non vi sono inserite solo informazioni

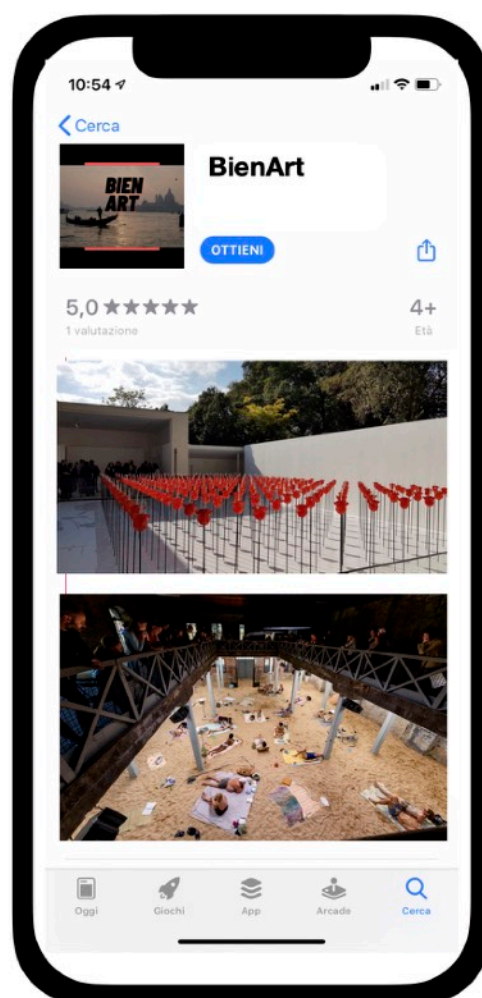


Figura 5.2: Bozza di interfaccia dell'app all'interno dell'App Store

riguardanti il programma ufficiale dell'Esposizione Internazionale d'Arte e le sue attività, ma anche tutti quegli eventi collaterali e mostre parallele ad essa, che spesso non hanno abbastanza visibilità e perciò diventano quasi invisibili agli occhi dei turisti. Abbiamo preso spunto da diverse applicazioni già presenti su molti dispositivi mobili, di facile utilizzo e alla portata di tutti, creandone una specifica per Venezia e la Biennale.

L'applicazione ha il compito di presentare diverse funzioni che andremo ad analizzare nello specifico qui di seguito:

1. Mappe Offline dettagliate
2. Informazioni su mostre ed eventi
3. Lista dei desideri
4. Percorso guidato
5. Condivisione immagini e commenti

## 1. Mappe Offline dettagliate

Tramite questa funzione è possibile o scaricare anticipatamente la mappa della città di Venezia in modo da poter navigare liberamente nel territorio senza alcuna connessione ad Internet (no dati, no roaming) oppure si può utilizzare normalmente come fosse un semplice navigatore tramite il GPS. Nel caso specifico dell'app da me sviluppata viene consigliato di utilizzare principalmente mappe offline per una grande difficoltà di accedere facilmente ad una connessione dati e ad avere un buon segnale di rete all'interno della città lagunare. Inoltre questo permetterebbe di risparmiare i costi di roaming per coloro che vengono da un paese straniero.

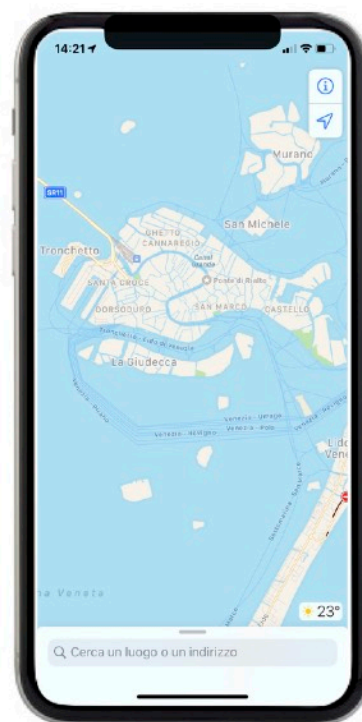


Figura 5.3: Bozza di Mappe Offline dettagliate, Venezia

Come prima cosa dopo aver aperto l'applicazione è necessario registrarsi e identificarsi tramite un LOGIN, questa modalità di autenticazione è utilizzata in molte applicazioni perché costituisce uno dei fondamentali sistemi di sicurezza e riservatezza informatica. Dopo la fase di registrazione, dove l'app richiede tutti i dati fondamentali per creare un nuovo account, la procedura di accesso prevede l'inserimento di un nome utente o della mail di riferimento e la password precedentemente scelta.

Successivamente si entrerà nel vivo delle funzioni dell'applicazione dove verrà richiesto se scaricare la mappa di Venezia per poterla utilizzare anche in OFFLINE oppure decidere in seguito e poterla utilizzare nel frattempo ONLINE con connessione ad Internet. Nel caso si utilizzasse la mappa online basta avere accesso ad una connessione dati e attivare il GPS in modo da poter essere guidati per la città, mentre per quanto riguarda l'utilizzo della mappa offline è necessaria una connessione nel momento del download ma poi per il suo utilizzo no. Questo permette un grande risparmio di dati, di batteria del dispositivo e di perdersi per scarso segnale di rete.

## **2. Informazioni su mostre ed eventi**

Come possiamo vedere dal prototipo qui seguente, in alto è collocata la barra della ricerca che permette di ricercare luoghi specifici come una qualsiasi app di mappe, mentre in basso troviamo le diciture: SCOPRI, LA MIA LISTA, PROFILO. Nel riquadro SCOPRI possiamo trovare la lista di tutti gli eventi presenti durante l'Esposizione Internazionale d'Arte con annesse le informazioni utili riguardanti le sedi, i prezzi dei biglietti, gli orari, i luoghi specifici dove si trovano le mostre e gli eventi. Nel profilo si troveranno le informazioni personali dell'utente.

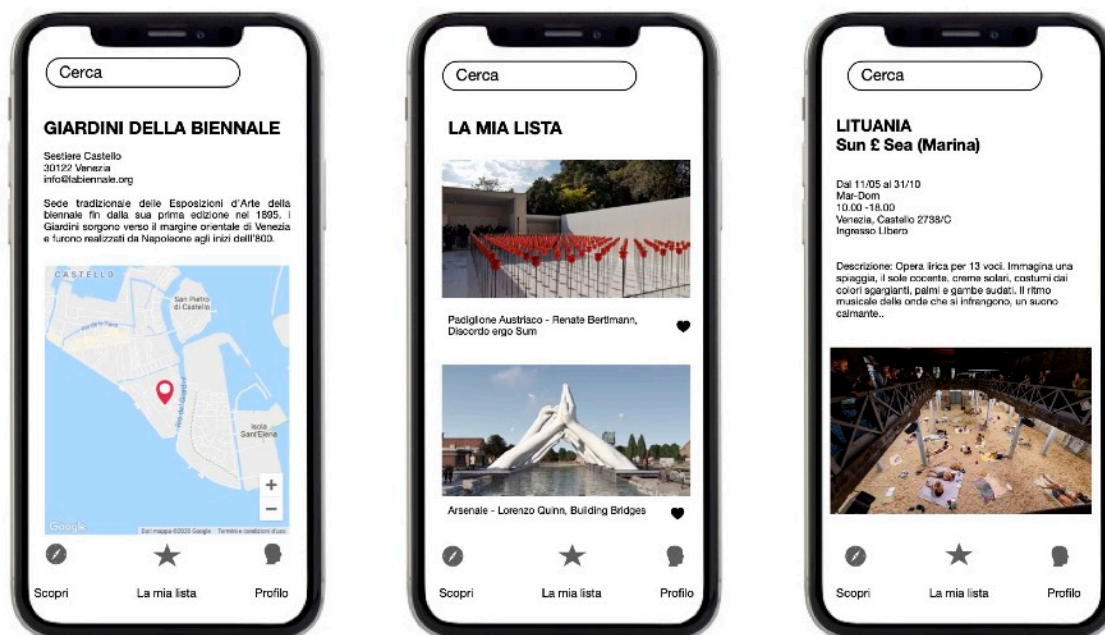


Figura 5.4: Esempio di utilizzo dell'app

### 3. Lista dei desideri

Tramite questa opzione è possibile salvare tramite un click i luoghi e gli eventi di maggior interesse per l'utente in modo da permettere una navigazione più efficace ed efficiente in base ai gusti personali. Cliccando sopra l'immagine comparirà una piccola descrizione del tema della mostra, dell'artista, se l'accesso è libero o a pagamento, il luogo di esposizione e una breve didascalia. In questo caso poi è possibile salvare all'interno di LA MIA LISTA i luoghi che hanno catturato la nostra attenzione, che verranno poi segnati nella mappa per aiutare l'utente nella visita. Grazie a questa funzione e a un sistema di cookies, ovvero piccoli file che vengono memorizzati sui dispositivi per navigare su internet, è possibile trovare anche una lista di SUGGERITI in base alle preferenze dell'utente. All'interno di questa funzione sono presenti anche dei box in cui sono raggruppate le mostre in base alle Partecipazioni nazionali, agli eventi collaterali, agli artisti e ai progetti speciali per quello che riguarda la programmazione ufficiale della Biennale e gli eventi ad essa connessi, e poi vi è un box al cui interno ci sono tutte quelle mostre più piccole, che possiamo indicare come non ufficiali.

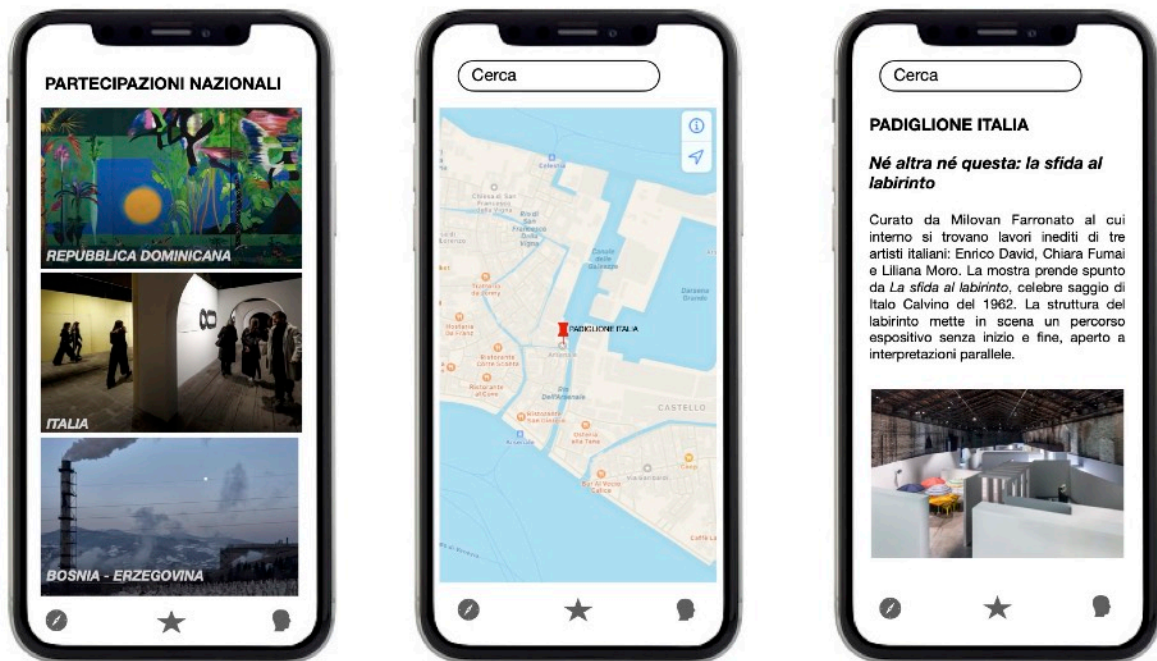


Figura 5.5: Esempio di utilizzo

#### 4. Percorso guidato

Un'altra opzione specifica dell'app è il PERCORSO GUIDATO caratterizzato dalla guida all'interno del territorio proprio come fosse Google Maps in base alla scelta dei luoghi d'interesse. È un'opzione aggiuntiva che può creare in automatico un ipotetico percorso espositivo come fossimo accompagnati da una vera e propria guida turistica, ad esempio ci potrebbe essere il percorso intitolato "Giardini della Biennale" oppure "Arsenale". Oppure è anche possibile pianificare e personalizzare in anticipo diversi percorsi classificandoli in liste, e assegnare in base al tipo di luogo un colore specifico.

Il percorso guidato ci guida all'interno della città per spostarsi da un luogo ad un altro, ci indica il tempo necessario di percorrenza e ci aiuta, grazie alla tecnologia di mappe offline, a non perderci per le bellezze della città.

Nel percorso è possibile inserire una serie di tappe che verranno indicate con delle lettere, proprio come su Google Maps. Questa opzione permette di scegliere e personalizzare il percorso in base alla vicinanza o lontananza dei luoghi, l'utente perciò può scegliere le tappe e metterle nell'ordine che preferisce.

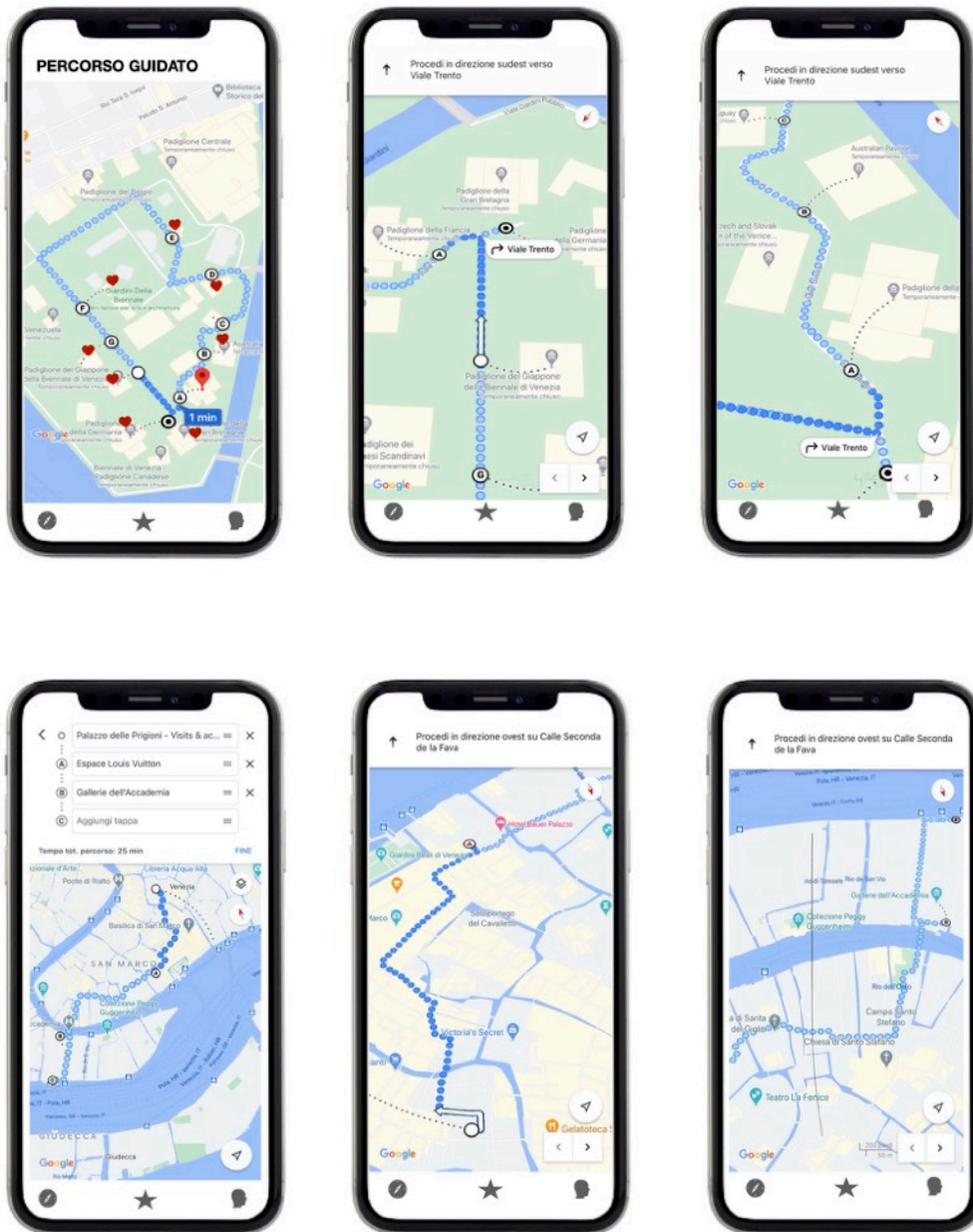


Figura 5.6: Esempio di utilizzo dell'app

## 5. Condivisione immagini e commenti

Le app sono un motore di comunicazione e perciò perché non sfruttare per coinvolgere gli utenti ad esprimere un messaggio, un commento? Questa funzione permette agli utenti di inserire dei commenti sotto i diversi eventi e di arricchirli con foto e immagini scattate anche in tempo reale per dare una sorta di proprio contributo. Grazie all'aiuto delle valutazioni dell'utilizzatore, tramite il classico meccanismo del soddisfacimento personale con le stelline, il sistema ha la capacità di stilare una classifica dei più attrattivi.

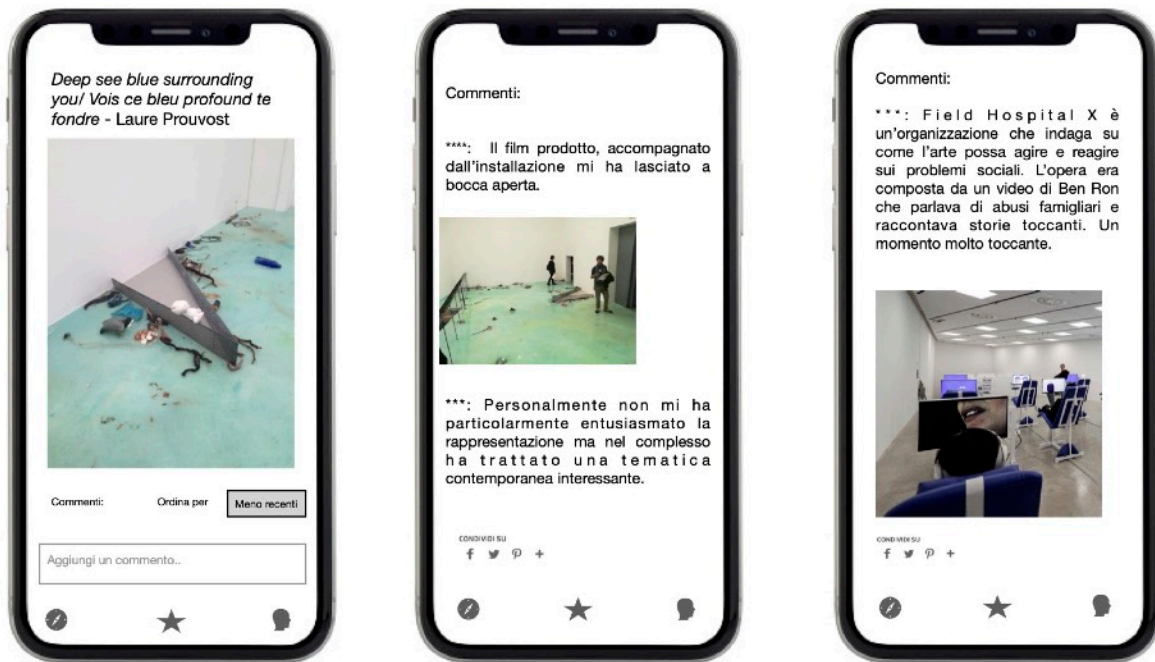


Figura 5.7: Esempio di utilizzo dell'app

Gli artisti creano opere con lo scopo di comunicare qualcosa, di esternare i propri pensieri, trattare tematiche che possano suscitare delle reazioni da parte di chi le guarda, ma anche gli utenti possono farlo. Lo scopo di questa funzione è poter dare voce ad ogni singolo utente che prende parte a una mostra o evento in modo da avere un feedback a riguardo e poter coinvolgere altri utenti tramite le proprie recensioni. Questo modo di interagire potrebbe creare una sorta di comunità di discussione, un modo per scambiarsi idee, percezioni, anche perché ognuno di noi ha una visione diversa e può ricevere sensazioni diverse davanti ad un'opera che possono però essere condivise o no.

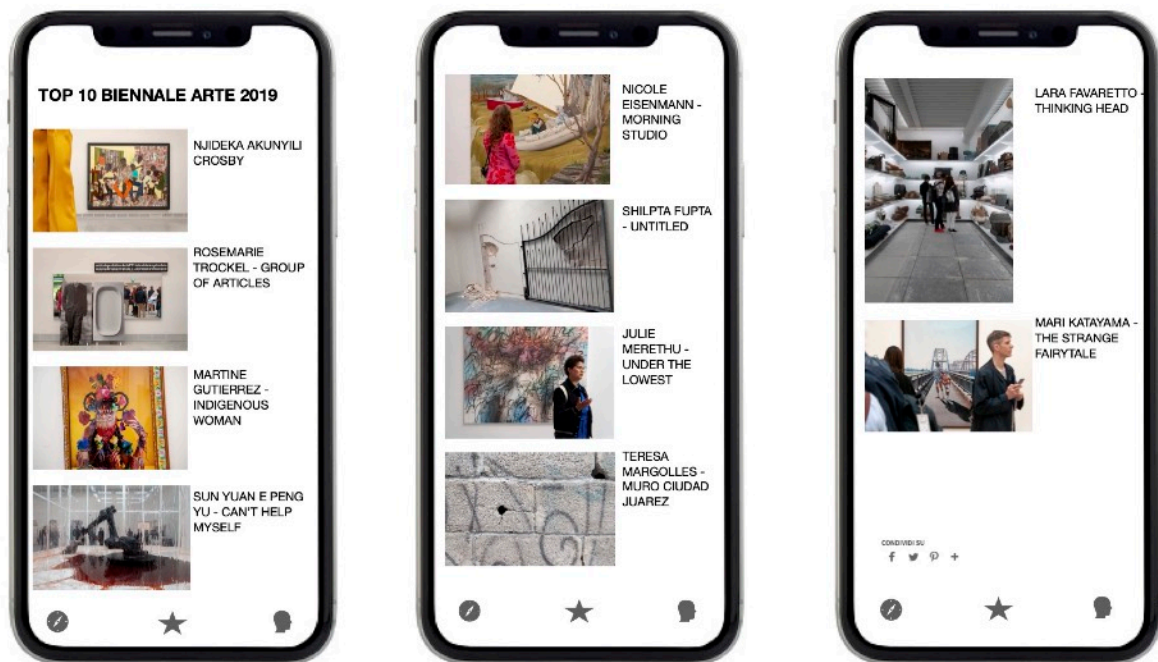


Figura 5.8: Esempio di utilizzo dell'app

Creare un applicazione di questo tipo potrebbe portare ancora più visitatori nei luoghi della Biennale dell'Arte e non solo. Potrebbe portare a scoprire eventi spesso laterali e magari di più piccole dimensioni che comunque fanno parte del mondo artistico e spesso vengono poco pubblicizzati o sono poco visibili. Le app sono realtà intuitive, immediate, che fanno parte del nostro quotidiano ormai da più di 10 anni, in questo caso specifico essendo un'unione di diverse funzioni di semplice lettura può portare l'utente a interessarsi di più, a essere più coinvolto sentendosi parte centrale della visita.

## 5.2 POSSIBILI SVILUPPI FUTURI

Più un app può espandere i propri servizi più questa può raggiungere una cerchia di persone più ampia. La condivisione è la chiave dei nostri giorni e perciò avere in mente eventuali sviluppi futuri di questa applicazione potrebbe portare ad un miglioramento della



stessa. I possibili sviluppi futuri di cui sto parlando potrebbero essere: l'inserimento direttamente nell'app di acquistare i biglietti in formato digitale in modo da evitare le code ed eliminare o comunque ridurre lo "spreco" di carta, inserire altri punti di interesse come ristoranti, cicchetterie magari limitrofi alle mostre e agli eventi che possano quindi beneficiare di queste o ancora l'inserimento di informazioni su mostre temporanee ed eventi particolari singoli che non riguardano direttamente la Biennale ma che si svolgono in concomitanza con essa.

Un altro modo potrebbe essere quello di estendere l'uso dell'app non solo alle mostre durante il periodo della Biennale ma anche a quelle che si svolgono durante tutto l'anno sia all'interno di palazzi storici con mostre permanenti che temporanee di gran rilievo, insomma un app che inserisca l'arte di Venezia a tutto tondo. Questa opzione potrebbe essere utile per comunicare al pubblico gli eventi presenti in città senza per forza essere inseriti nel programma della Biennale d'Arte e soprattutto negli anni in cui non vi sono le manifestazioni della Biennale possano attrarre comunque un gran numero di turisti intenti a scoprire l'arte e le sue diverse sfaccettature.

Un'altro possibile sviluppo sarebbe quello di inserire una lettura con tecnologia QR code, ovvero un codice a barre bidimensionale composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema bianco di forma quadrata utilizzato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette tramite smartphone. Il suo funzionamento presenta appunto una lettura, inquadrando tramite il telefono il riquadro, magari posto a fianco a quadri o all'entrata di una mostra o evento, fornisce delle informazioni più dettagliate del soggetto in questione proprio come se fosse una guida personale che accompagna l'utente durante la visita.

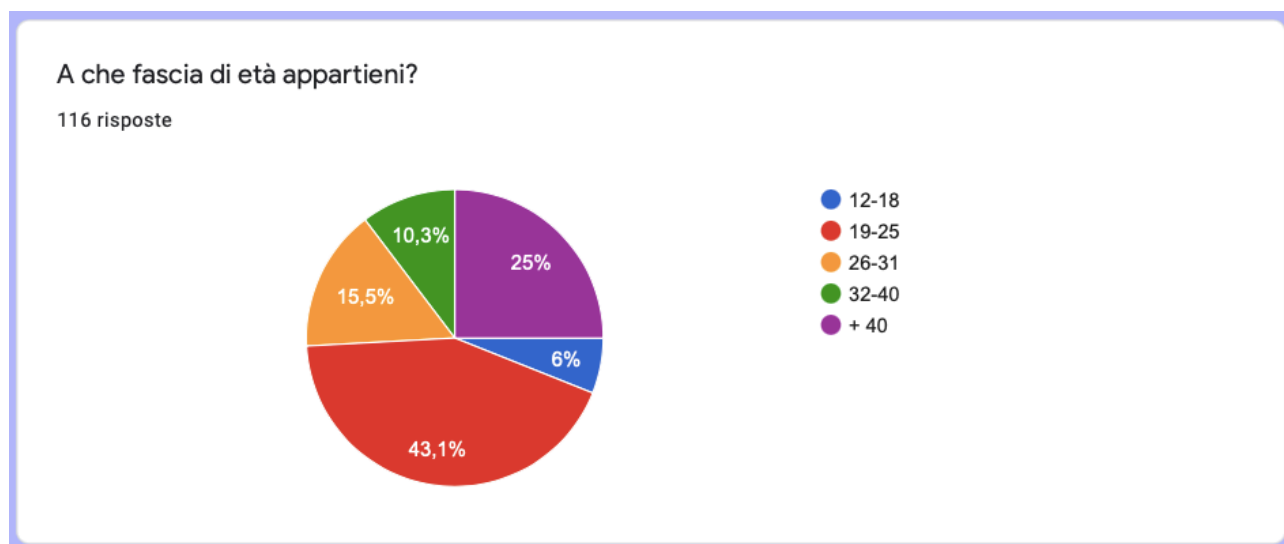
E infine perché non estenderla anche per le Mostre Internazionali di Cinema, Teatro, Musica, Architettura e Danza. Un modo pratico per cercare e ricevere tutte le informazioni utili che permettano all'utente di ricercare i luoghi di esposizione e le caratteristiche basilari e prendere parte a un evento di portata internazionale.

## 5.3 SONDAGGIO

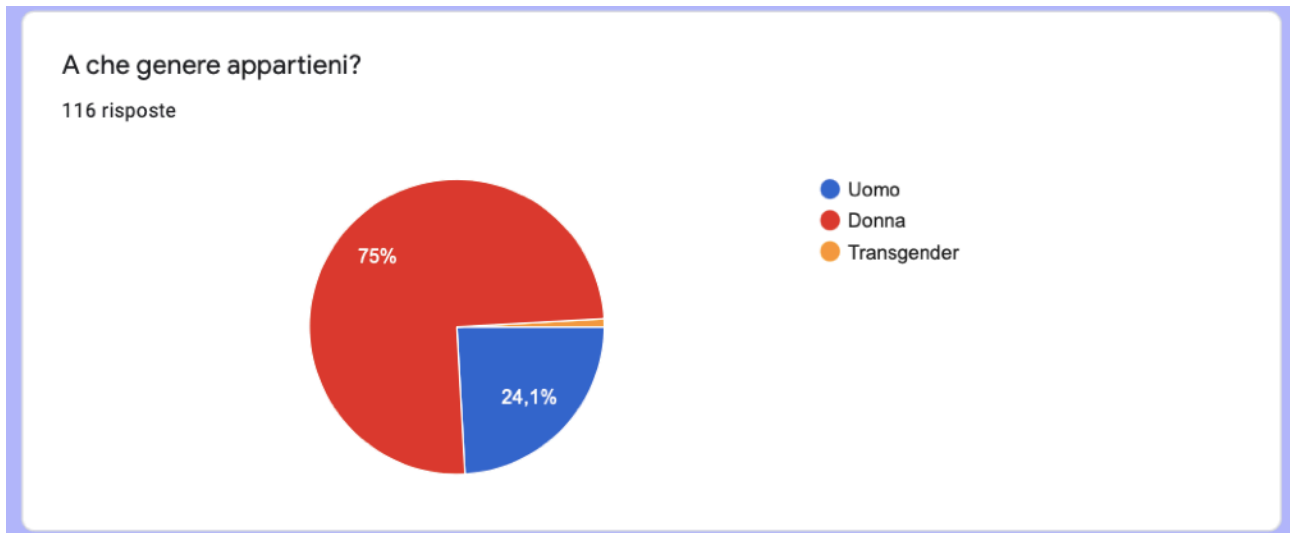
Dopo aver analizzato per gran parte dell'elaborato il compito delle applicazioni e come queste siano entrate anche nel mondo artistico e culturale è sembrato opportuno svolgere un'analisi di mercato per il progetto specifico di BienArt. È sempre utile nel momento in cui si vuole lanciare un prodotto nuovo su mercato analizzare le preferenze e le opinioni del pubblico in modo da avere un quadro completo e soddisfacente su quello che l'utente si aspetta dal nuovo prodotto, perciò ho svolto un piccolo sondaggio a cui hanno aderito circa 120 persone per valutare le loro opinioni riguardo l'arte e la cultura e le nuove tecnologie e visionare se il progetto sopra descritto potrebbe avere uno sviluppo ed essere utilizzato dal pubblico.

Il campione esaminato essendo di piccole dimensioni non può rappresentare realisticamente una popolazione intera ma comunque ci ha permesso di ottenere dati che possono sicuramente essere di gran utilità per eventuali sviluppi futuri dell'applicazione.

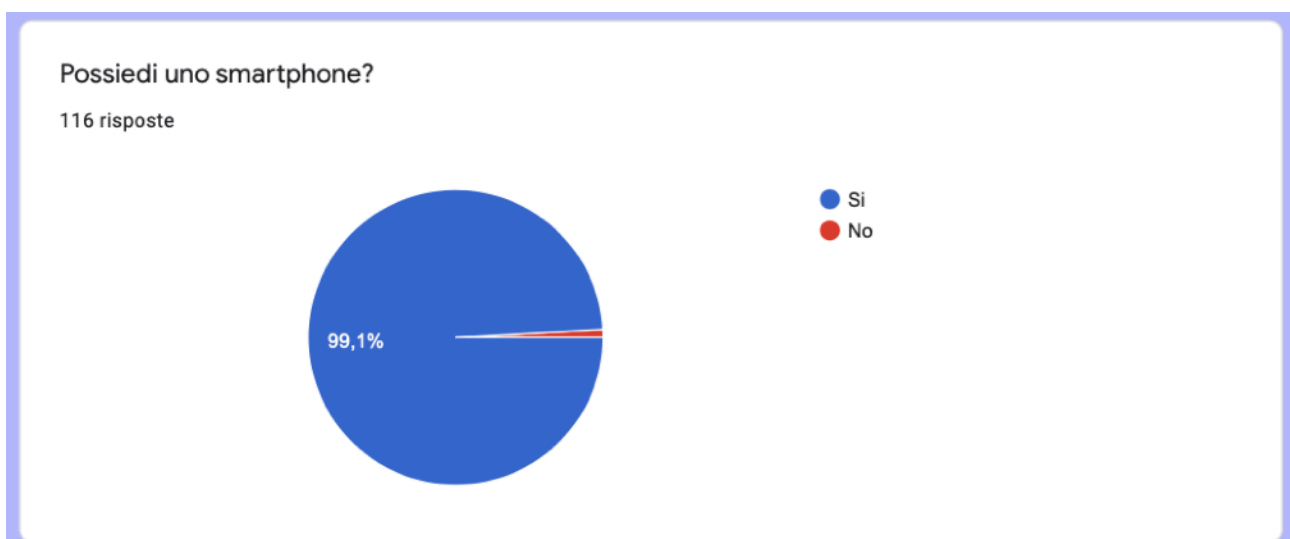
Inizialmente è stata analizzata la popolazione di riferimento in base alle fasce d'età e al genere di appartenenza. Infatti, come possiamo vedere dal grafico seguente, la fascia più imponente è quella rappresentata dal target di persone con età compresa tra i 19 e i 25 con un 43,1%, seguita da un 25% di persone che rappresentano la fascia over 40. Un 15,5% è rappresentato dalla fascia 26-31, un 10,3 % dalla fascia 32-40 ed infine una piccola percentuale del 6% riguarda la fascia 12-18.



Per quanto riguarda invece il genere di appartenenza la maggior parte dei rispondenti è di sesso femminile con un 75%. Il 24,1% è rappresentata da uomini e lo 0,9% è rappresentato in questo caso da transgender.

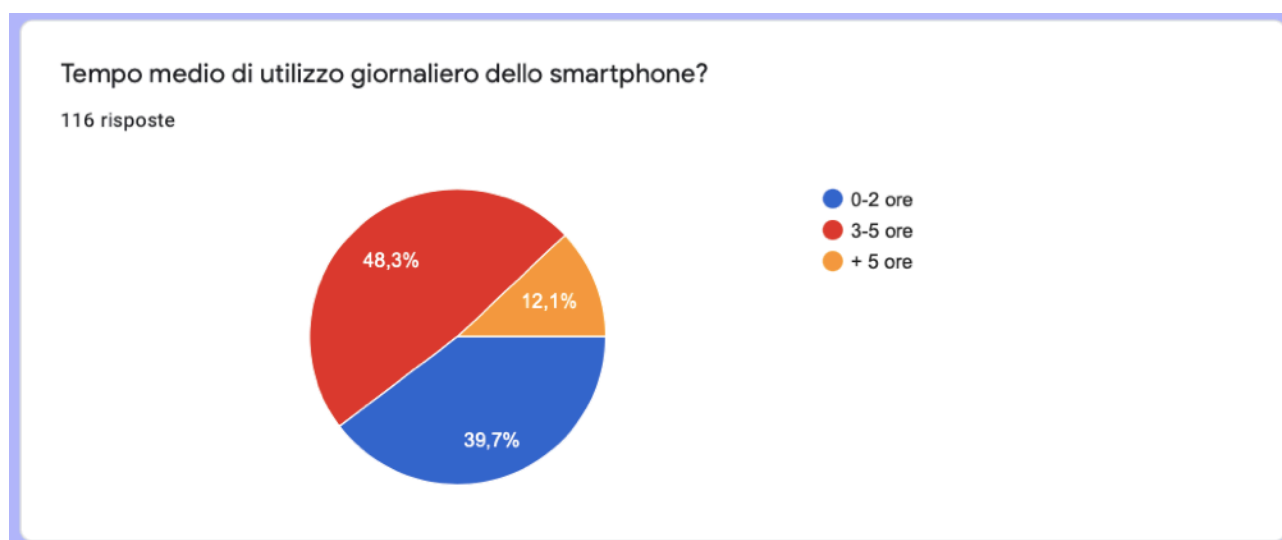


BienArt essendo un progetto che unisce tecnologia ed arte ha reso necessario porre delle domande inerenti sia al campo tecnologico che artistico culturale. Il seguente grafico ha rilevato che il 99,1% del pubblico di riferimento possiede uno smartphone e anche se può sembrare ovvia come domanda in realtà non lo è. In qualche modo non possedere uno smartphone o un qualsiasi altro dispositivo è un evento raro (come vediamo dal nostro grafico solo lo 0,9% non ne possiede uno) in quanto la società in cui viviamo ci ha portato

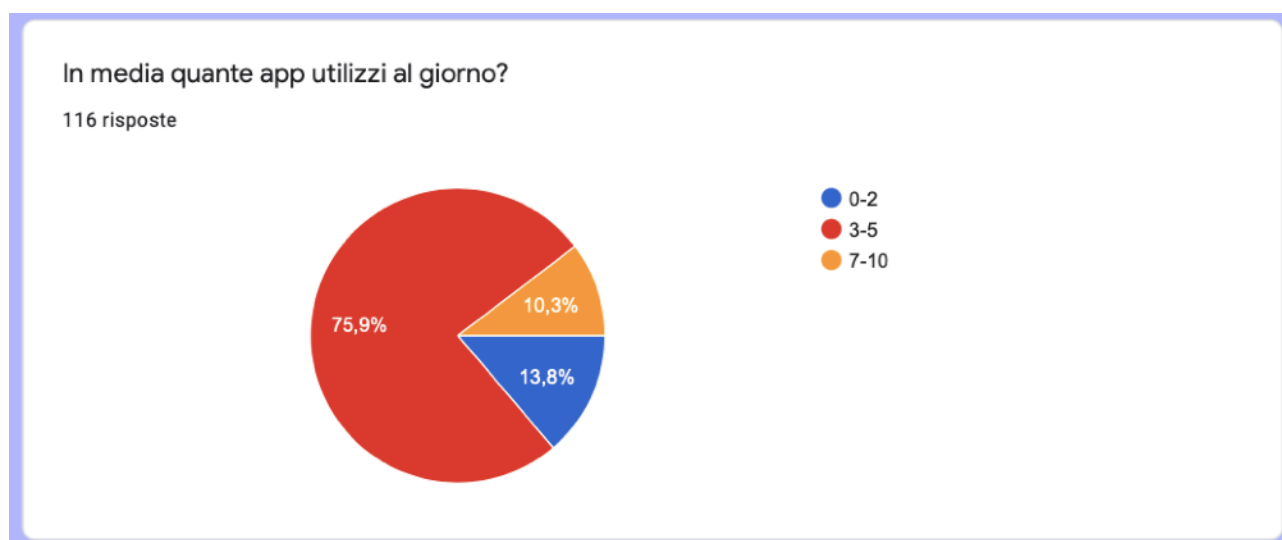


ad essere in qualche modo dipendenti dai mezzi tecnologici e spesso ci invita ad averne di sempre più performanti.

Come già analizzato nei primi capitoli di questo elaborato, il tempo medio di utilizzo giornaliero dello smartphone è un dato significativo per fare comprendere come questo mezzo sia sempre sul palmo della mano, che esso sia per lavoro, svago, o altro. Gli utenti intervistati hanno rivelato che un 48,3% utilizza lo smartphone tra le 3-5 ore, seguito da un 39,7% con utilizzo tra 0-2 ore e infine un 12,1% che lo utilizza per più di 5 ore giornaliere.

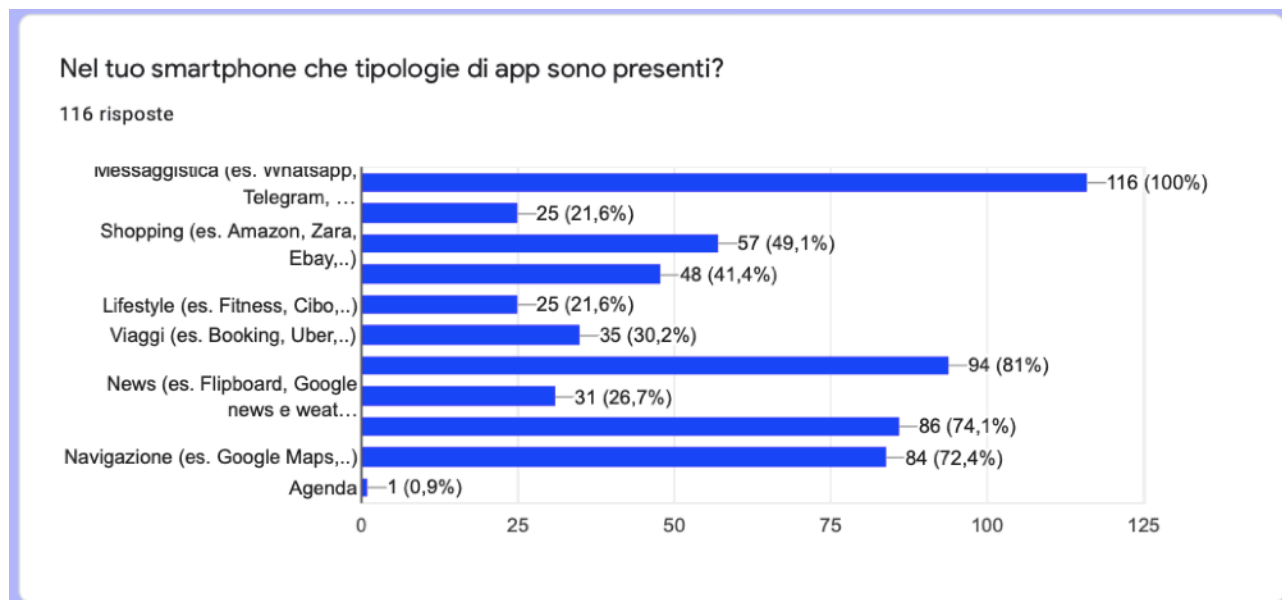


Oltre al tempo medio di utilizzo è stato necessario capire di questo dato quante applicazioni vengono utilizzate. In base alle risposte ottenute vediamo che la maggior



parte del pubblico utilizza in media tra le 3 e le 5 app quotidianamente (75,9%). Un 13,8% ne utilizza tra 0-2 e un 10,3% ne utilizza tra le 7 e le 10.

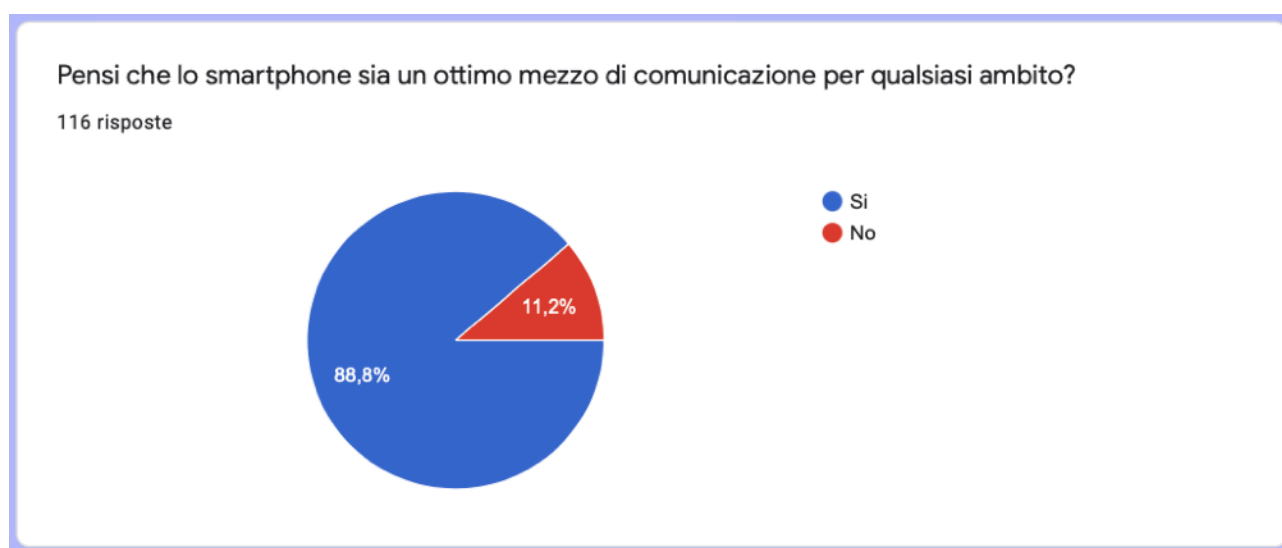
Un grafico significativo è il seguente che mostra per le varie tipologie di app presenti su mercato quali di queste sono maggiormente presenti e/o utilizzate all'intento del proprio smartphone. La messaggistica con il suo 100% fa da padrona in quanto per rimanere in contatto con le persone è ormai necessario avere almeno un'app come Whatsapp, Telegram e altro. Una percentuale significativa la ottiene la categoria Social con l'81% seguita con il 74,1% da musica e audio e dalla navigazione con il 72,4%. Il fatto che la navigazione abbia una percentuale abbastanza elevata fa capire che l'utente medio utilizza applicazioni come Google maps ed altre per spostarsi sia che esso sia con un mezzo o a piedi. Questo dato nel nostro caso specifico è molto importante in quanto ci dimostra che oramai gli utenti hanno bisogno di un mezzo che li aiuti negli spostamenti, come hanno bisogno di un mezzo che li tenga sempre in contatto con altre persone e come questo mezzo diventato il nostro "secondo palmo" di mano possa semplificare molte attività e molte azioni.



Continuando l'analisi del grafico vediamo che le categorie hanno un'incidenza diversa e spesso queste dipendono dagli interessi specifici dell'individuo. Infatti vediamo che il 49,1% possiede app di Shopping, successivamente il 41,4% riguarda l'intrattenimento che esso sia Netflix, Amazon Prime Video etc. Il 30,2% degli intervistati ha scaricato

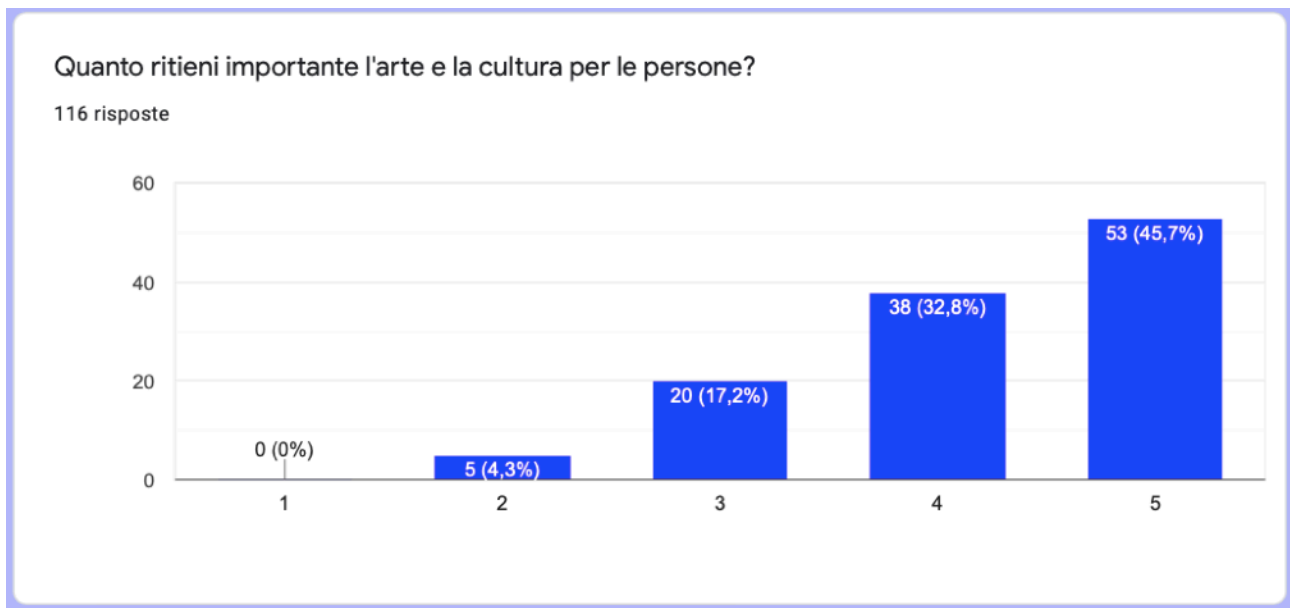
applicazioni riguardanti la categoria dei Viaggi (Booking, Uber,..) e un buon 26,7% è rappresentato dalla categoria News. Per concludere possiamo vedere che giochi e divertimento e lifestyle presentano il 21,6%.

Addentrando nel vivo del sondaggio, la seguente domanda ha avuto come scopo quello di capire se l'utenza media consideri lo smartphone un ottimo mezzo di comunicazione per qualsiasi ambito e come possiamo vedere un buon 88,8% degli intervistati ha risposto affermativamente alla questione mentre il restante 11,2% ha risposto negativamente. Non essendo un sondaggio a domanda aperta che quindi possa dare la possibilità all'utente di motivare la sua risposta possiamo ipotizzare i motivi che hanno spinto ad una risposta piuttosto che all'altra. Ad esempio se prendiamo in considerazione un individuo che ha risposto affermativamente possiamo ipotizzare che questo possa essere delle nuove gerarchie dove lo smartphone e la tecnologia fanno da padrona, o che sia un utente che crede nel progresso tecnologico e che questo possa essere sperimentato in qualsiasi ambito.



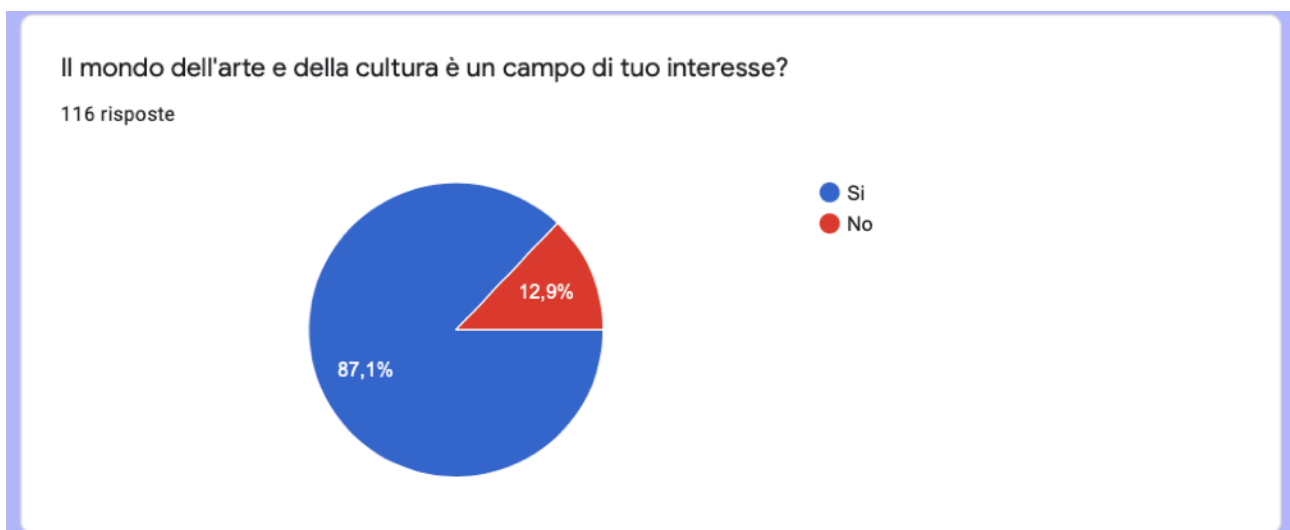
Al contrario l'individuo che ha risposto in maniera negativa potrebbe essere un utente che pensa che alcuni ambiti debbano restare esattamente come sono nati e che la tecnologia non debba avvicinarsi per paura di perdere il loro naturale impatto.

Andando poi ad analizzare nello specifico il mondo artistico la seguente domanda è sorta spontanea in quanto essendo nel paese per eccellenza composto da arte e cultura era indispensabile capire quanto questo ambito sia importante per la popolazione.

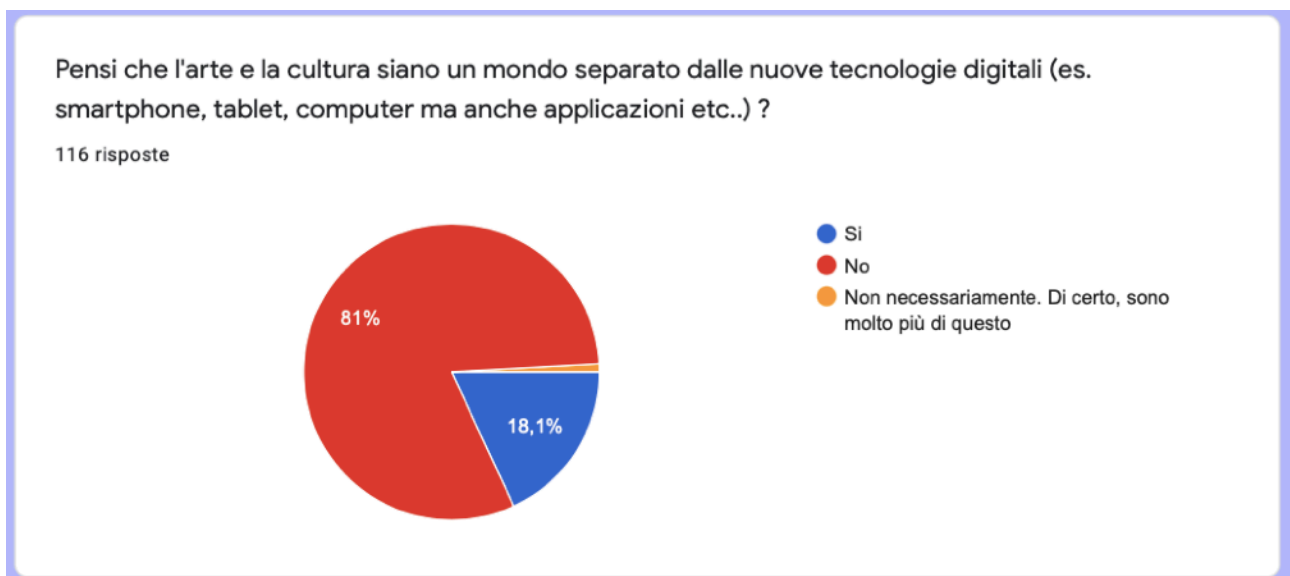


Su una scala da 1 a 5, in cui 1 corrispondeva a poco e 5 a moltissimo, vediamo come il 45,7% degli intervistati ha risposto che il mondo artistico e culturale siano molto importanti per l'individuo, seguita da un 32,8% che ritiene che l'arte sia importante, il 17,2% pensa che il campo artistico culturale abbia una media importanza e il 4,3% non lo ritiene così importante.

Il grafico precedente ha mostrato dei dati significativi in quanto sapere che l'utenza media di questo sondaggio ritenga l'arte un campo importante per le persone non è un dato da sottovalutare. Un altro dato molto significativo è quello rappresentato dal seguente grafico il quale mostra che l'87,1% degli utenti è interessato all'ambito artistico. La percentuale di persone non interessate è del 12,9%.



Come in ogni campo anche l'arte progredisce e cerca di rimanere al passo con i tempi e come ben sappiamo negli ultimi vent'anni l'arte e la tecnologia digitale hanno stretto un legame molto forte. La tecnologia digitale non è per forza solo legata agli smartphone ma a tutte quelle tecniche utilizzate come video, effetti speciali ed altro presenti nell'arte contemporanea. Il diagramma seguente dimostra come l'81% degli intervistati pensa che i due campi non siano così separati tra loro e un 18,1% pensa che invece non abbiano alcun legame. Abbiamo visto nei capitoli precedenti come la tecnologia abbia aiutato molto la scoperta o la riscoperta del mondo artistico con alcune applicazioni che addirittura permettono di vedere interi musei direttamente da casa. Questa unione, che alcuni pensano sia negativa in quanto si dice che tolga l'aura dell'arte e della visita, in realtà, a mio avviso, è una grande opportunità non solo di permettere a tutti di immergersi nella visita comodamente dal divano di casa ma soprattutto ciò permette all'utente di farsi un'idea di quello che potrebbe vedere se si recasse dal vivo o perfino fare un'esperienza di visita virtuale. La mia personale opinione è che non necessariamente ci deve essere o l'uno o l'altro ma la combinazione di arte e tecnologia sta portando a cambiamenti rilevanti che portano il soggetto a un diverso tipo di esperienza.



L'indagine si è evoluta e ha voluto analizzare se effettivamente creare delle app specifiche per il campo artistico possano o meno ampliare il range di conoscenza artistica. Come si può vedere dal grafico il 91,4% degli utenti intervistati riconosce che le app possano essere un ottimo mezzo per ampliare il livello di conoscenza del mondo artistico mentre un 6% invece pensa che non siano utili.



Secondo la tua personale opinione sarebbe utile sviluppare delle App specifiche per il campo artistico e culturale per ampliare il range di conoscenza di questo ambito tramite le nuove tecnologie e in particolare lo smartphone?

116 risposte

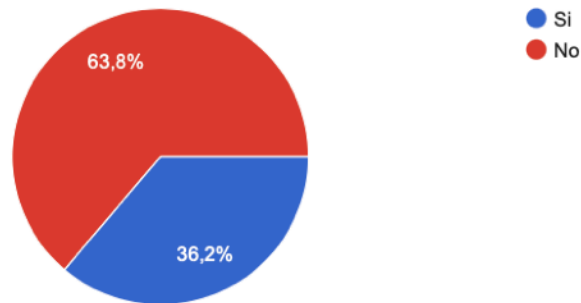


Come visto in maniera specifica nei primi capitoli di questo elaborato la tecnologia è entrata a far parte dell'arte con diverse modalità, ed esistono già delle app specifiche a riguardo, ma purtroppo non sono ancora ben conosciute e rimangono sempre ai margini del mercato delle app soprattutto in Italia. Perciò sapere che una gran percentuale pensa che questa tipologia di tecnologia possa essere utile per l'arte ci dimostra che le app possono essere una risorsa e che come tale possono essere sfruttate in ogni campo che sia artistico, culturale, medico e molto altro.

I due grafici seguenti sono specifici per ciò che riguarda la Biennale di Venezia e analizzano la percentuale di utenti che si è recata alla Biennale d'Arte e la percentuale di visita ad eventi collaterali. I risultati sono stati molto esplicativi in quanto solo il 36,2% degli individui ha visitato almeno una volta mostre organizzate dalla Biennale. Invece per quanto riguarda eventi collaterali ad essa solo il 28,4%. Sono dati abbastanza incisivi dato che la popolazione di intervistati a questo sondaggio è principalmente residente nella regione Veneto e perciò sono sorti molti dubbi.

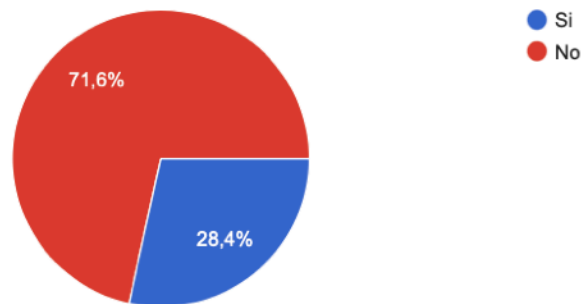
Sei mai stato alla Biennale d'Arte di Venezia?

116 risposte



Sei mai stato ad eventi collaterali alla Biennale?

116 risposte

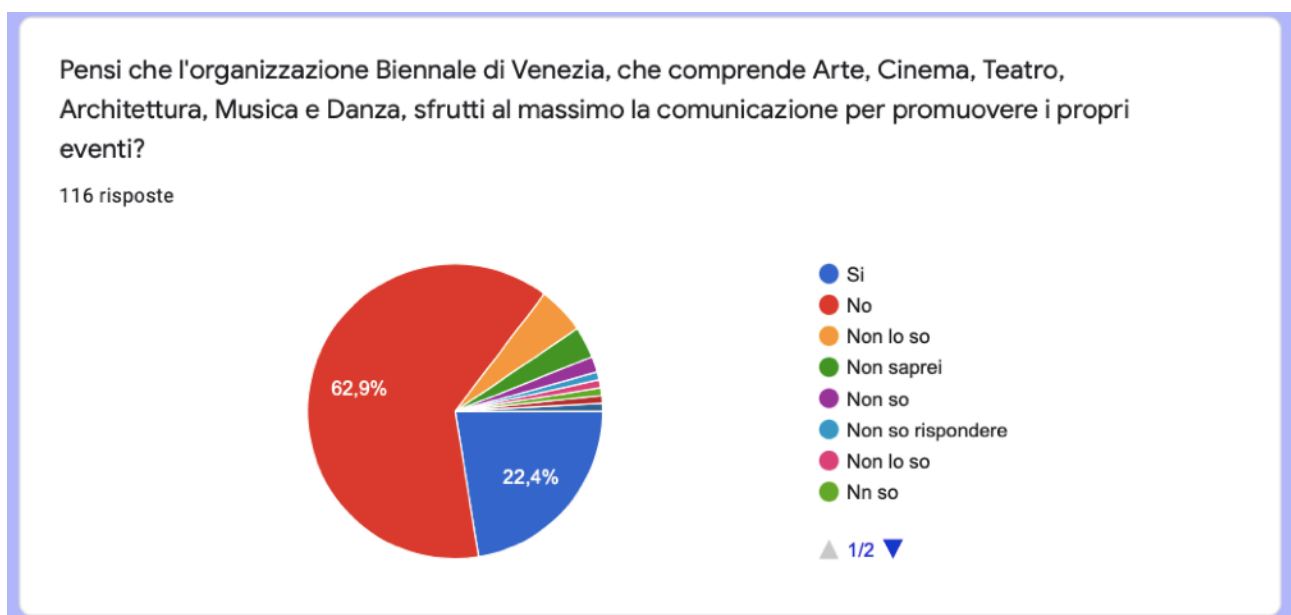


Come ben sappiamo la Biennale d'Arte di Venezia presenta mostre ed eventi di arte contemporanea che spesso non viene compresa dagli individui. Ma questa tipologia d'arte è molto importante per noi perché ci mostra spesso tematiche odierne, poco conosciute provenienti da tutto il mondo. Conoscere tramite l'arte permette a tutti di immergersi a 360° in quel tema e in quella situazione. Gli artisti di arte contemporanea portano l'utente a vivere esperienze inimmaginabili quasi reali.

Le principali perplessità riguardo ai dati dei grafici analizzati sono state in primis a livello artistico in quanto appunto l'arte contemporanea spesso viene poco considerata soprattutto dalla popolazione italiana e perciò questa potrebbe essere una risposta valida

ai dati raccolti. Oppure a livello di marketing e promozione degli eventi dell'organizzazione Biennale.

Ciò ha portato ad una domanda ben specifica per quanto riguarda la promozione e pubblicizzazione degli eventi della Biennale sia che essa sia d'Arte, Teatro, Danza, Cinema, Architettura o Musica. Il grafico ha analizzato se secondo gli intervistati l'organizzazione Biennale di Venezia con tutti gli ambiti ad essa annessi svolge e sfrutta al massimo le tipologie di comunicazioni presenti per promuovere i propri eventi. Da quanto possiamo osservare il 62,9% pensa che non vengano sfruttate al massimo della loro capacità, un 22,4% invece ritiene che sono soddisfacenti e il restante 15,1% non sa rispondere con certezza a questa domanda molto probabilmente perché poco informato su questo aspetto.



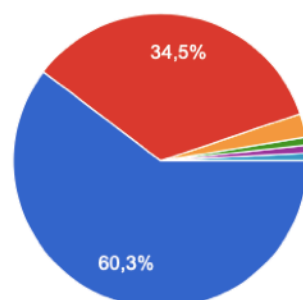
Analizzando questo grafico rispetto a quelli precedenti vi sono stati ancora più dubbi rispetto in precedenza. Dato che la popolazione analizzata è interessata al campo artistico ma una gran parte non si è mai approcciato alle mostre e agli eventi della Biennale qual'è il problema maggiore di questo ristretto afflusso? Milioni di turisti vengono ogni anno da tutto il mondo per visitare Venezia e le mostre della Biennale mentre la nostra popolazione di ricerca sembra non essere spinta alla visita. L'organizzazione svolge diverse tipologie di promozione e comunicazione ma esse sono sufficienti? Ma soprattutto sono recepite da tutta la popolazione nella stessa maniera?

Se andassimo ad analizzare i diversi mezzi e modi di informazione che le persone hanno a disposizione in base alla generazione di appartenenza possiamo dividere la popolazione in 3 fasce: la nuova generazione, quella nata dagli anni 2000 in poi, i quali sono nati con le nuove tecnologie composte da mezzi digitali e che conoscono solo questi canali di informazione. Successivamente la generazione media, riguarda quella fascia di popolazione nata tra gli anni '70 circa e '90, costituita da quegli individui che, grazie a nuovi mezzi di comunicazione, hanno sviluppato e hanno dato vita al progresso tecnologico, e infine la generazione più "anziana" che ha visto altrettanto lo sviluppo ma da un punto di vista più marginale e che un pò alla volta si sta aggiornando sui vari mezzi che la società odierna mette a disposizione.

Al giorno d'oggi il mezzo per eccellenza che unisce la maggior parte degli individui di ogni età è lo smartphone e forse è necessario cominciare a vederlo come un gran potenziale di comunicazione, promozione e informazione anche per il campo artistico e culturale. Infatti lo scopo principale di questo progetto di creazione di un'app per le mostre della Biennale che poi possa avere anche degli sviluppi è principalmente quello di facilitare il più possibile l'utente e far sì che possa autonomamente muoversi e conoscere quello che viene presentato in base ai propri gusti personali.

Se ti venisse presentata una singola App che racchiudesse la navigazione senza una connessione ad internet per le mostre e gli eventi della Biennale, nella quale potresti comprare direttamente i biglietti d'ingresso e che tramite un sistema di preferenze possa guidarti all'interno del territorio in base ai luoghi ed eventi di tuo interesse la scaricheresti?

116 risposte



- Si, la scaricherei
- Si, ma forse la utilizzerei una sola volta
- No, non mi interessa
- Non so rispondere
- Se l'app è dedicata solo alla biennale no, se invece è su più vasca scala, per esempio Eventbrite per l'acquisto di biglietti per eventi e spettacoli allora si.
- Si ma non so quanto la userei

L'ultima domanda posta nel sondaggio è se, in base al progetto da me presentato, le persone scaricherebbero o meno l'app. Il 60,3% scaricherebbe l'app, il 34,5% la scaricherebbe ma potrebbe usarla una sola volta, il 2,6% non interessa scaricarla, e il restante la scaricherebbe ma non sa quanto la userebbe oppure la scaricherebbe solo con specifici servizi.

## 6. Conclusioni

Al giorno d'oggi la maggior parte della popolazione ha uno smartphone che permette di navigare in qualsiasi luogo a qualsiasi ora del giorno. Allora perché non sfruttare questa fonte per creare anche informazione e ampliare il raggio di conoscenza dell'arte? Nel nostro caso studio ho voluto concentrarmi sia sulle mostre della Biennale dell'Arte, che comunque sono ben conosciute e pubblicizzate, ma anche su tutte quelle piccole mostre parallele ad essa e non che comunque sono di impatto notevole per la cultura artistica.

L'idea di questo elaborato, e della creazione dell'app sopra presentata, è sorta dalla mia personale esperienza di stage all'interno di una mostra parallela alla Biennale 2019 organizzata da Zuecca Project Space intitolata "*The Parents' bedroom show*" svoltasi tra maggio e ottobre 2019 all'interno dello Spazio Ridotto a Venezia. Zuecca Projects è un'organizzazione culturale non-profit coinvolta nell'ideazione, creazione e sviluppo di progetti interdisciplinari nel campo dell'arte contemporanea, dell'architettura e del cinema. È un'organizzazione che ruota intorno alle diverse Biennali di Venezia e non solo, presenta anche progetti internazionali che vengono sviluppati regolarmente sulla base di specifici partenariati mirati. Zuecca ha un grosso impatto sia sul territorio veneziano che italiano, e ha avuto il piacere di lavorare con grandi nomi come Marina Abramovic, Ryder Ripps, Lola Schnabel e molti altri. Il core della sua attività è quello di diversificare le attività attraverso la produzioni di progetti che riescano a creare un continuo interscambio tra realtà locali e artisti, curatori e istituzioni internazionali. L'organizzazione, durante la Biennale d'Arte del 2019, ha presentato diverse esposizioni dislocate per il territorio veneziano, ognuna con diverse caratteristiche e tematiche. La mostra di cui mi sono occupata, curata da Christian Bauer, presentava tramite video la performance di Elisabeth Von Samsonow e Juergen Teller realizzata a Monaco di Baviera in uno spazio pubblico, la cui tematica rappresentava la tensione tra pubblico e sfera intima. All'interno dello spazio erano presenti anche altre opere, tra cui fotografie e disegni che riproducevano singolarità di un passato assoluto che diventa perenne. Nei mesi in cui mi sono occupata della mostra ho potuto notare come sia la posizione un pò nascosta, in quanto lo Spazio Ridotto si trova in una strada poco trafficata a ridosso di Piazza San Marco, sia per la tematica di complicata comprensione, abbia portato ad un flusso di turisti ridotto che molto spesso

entravano e senza neanche visitare le opere esposte e senza chiedere informazioni riguardo la mostra se ne andavano. A livello pubblicitario e di promozione Zuecca Projects ha utilizzato brochure ed altri elementi cartacei ma anche profili di social media come Instagram e Facebook. Perciò la mia domanda in quel periodo è stata, ma come mai c'è così poco flusso di persone alla mostra? È forse perché hanno poco pubblicizzato la mostra? E' una mostra di difficile legame col pubblico? E' solo uno spazio poco visibile se si è di passaggio o poco raggiungibile? O cos'altro?

È vero che non tutte le mostre hanno lo stesso impatto sul pubblico e che gli utenti sviluppano dei gusti personali differenti, ma con la presenza di un app non sarebbe forse più facile condividere e avere un interscambio di idee e opinioni con un solo mezzo come lo smartphone? Proprio per questi motivi mi è venuta l'idea di creare quest'app che possa inglobare tutta l'arte presente a Venezia, sia presente in luoghi molto turistici e conosciuti, sia in posti più nascosti ma che comunque presentano arte di un certo spessore. In questo modo forse l'utente si potrà sentire ancora più parte integrante e più coinvolto personalmente nella visita e potrà anche godere del potere della condivisione che oggi ci ha inglobati.

L'applicazione è un modo semplice e immediato di arrivare all'utente, permette di dare le informazioni principali riguardanti le mostre e permette anche di lasciare dei commenti o immagini che possano invogliare altri visitatori a recarsi in zona, data la condivisione di esperienze reali di utenti reali. L'arte è una forma di espressione che non ha tempo e non ha limiti perciò tramite l'app si cerca di rimanere al passo con i tempi della tecnologia e soprattutto si cerca di creare un miglior rapporto utente-arte in modo tale da raggiungere un più ampio bacino di utenza. La tecnologia oggi può rappresentare un aiuto per offrire un'esperienza più coinvolgente al pubblico.

L'arte ha iniziato a incorporare la tecnologia nei suoi processi, sia come ispirazione sia come strumento, e nella realtà contemporanea la maggior parte delle nostre interazioni con l'arte passano attraverso un dispositivo tecnologico. Pensiamo alle mostre multimediali, all'utilizzo di App a supporto di una mostra, la trasformazione del cinema grazie a tecnologie come il 3D, l'influenza dei social network sulla concezione del termine "artistico", sono solo alcuni esempi di come la tecnologia sia stata incorporata all'arte. Sempre più artisti si spingono oltre i limiti, guardando ciò che è considerato "tradizionale" per incorporare nuovi aspetti nel loro lavoro. La tecnologia oggi può rappresentare un

aiuto per offrire un'esperienza più coinvolgente al pubblico. Ora, molti artisti mostrano online le loro opere per farsi pubblicità e vendere il loro lavoro. Con nuovi servizi come il fenomeno del crowdfunding, per la prima volta gli artisti sono anche in grado di raccogliere fondi sul web per realizzare le loro idee. Il progresso tecnologico ha contribuito alla democratizzazione dell'arte. Musei e gallerie non sono più solo una tipologia d'intrattenimento di nicchia ma, forse grazie anche al progresso, vi è un maggior numero di utenti interessati all'arte. Un esempio di connubio tra arte e tecnologia lo si può vedere nella mostra di Van Gogh intitolata "*The Immersive Experience*", la quale ha portato l'arte del pittore olandese in tutta Italia grazie all'ausilio della realtà aumentata. I visitatori hanno potuto vivere un'esperienza diversa accompagnati da musica, parole ed effetti sonori.

La tecnologia è sia in grado di dar vita a nuove forme d'arte, che anche valorizzare quelle classiche. Lo scopo principale che ha permesso di inserire dispositivi elettronici all'interno del mondo espositivo artistico è sempre stato quello di coinvolgere il visitatore e inserirlo nel contesto delle opere. La tecnologia è ormai considerata uno strumento che possa rendere l'arte più accattivante soprattutto per le nuove generazioni, che sempre più lontane dalla cultura e l'arte, possono, tramite questi mezzi, filtrare l'esperienza educativa e culturale attraverso l'intrattenimento multimediale. La tecnologia ha contribuito ad aumentare la sensibilità della popolazione nei confronti dell'arte.

È importante, però a mio avviso, creare un giusto equilibrio tra arte e tecnologia in modo che l'una non sovrasti l'altra. È giusto rimanere al passo con la nostra era in tutti i campi in cui viviamo, ma è altrettanto importante non sconsacrare le vecchie e classiche arti che hanno portato fino ai giorni nostri, grandissimi capolavori di eccezionale fattura e che hanno contribuito a creare la nostra storia.



# 7. Bibliografia e Sitografia

- Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, traduzione di Enrico Filippini, prefazione di Cesare Cases, Torino, Einaudi, 2000 [1955 (posth.)]
- <https://www.labiennale.org/it>
- <https://www.google.com/maps>
- <https://artsandculture.google.com>
- <https://www.fondoambiente.it/app/>
- <https://www.musement.com/it/>
- <http://arte.it>
- <https://www.daisie.com>
- <https://www.touringclub.it/news/le-app-del-touring-club-italiano>
- <https://www.eventbrite.it>
- <https://www.sygic.com/it>
- <https://osmand.net>
- <https://maps.me>
- <https://www.ulmon.com>
- <https://navigatorfree.mapfactor.com/en/>
- <https://wego.here.com/?map=45.5431,11.5415,10,normal>
- <https://copilotgps.com/it/>
- <https://www.mireo.hr/genius-maps>
- <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/apple-google-mercato-app-2021-terza-economia-mondiale-smartphone/c7e5f46c-f26e-11e8-9ee1-95c4f8c44f3b-va.shtml>
- <https://www.imeko.org/publications/tc4-Archaeo-2017/IMEKO-TC4-ARCHAEO-2017-100.pdf>
- <https://themuseumofthefuture.com/2012/04/09/engagement-and-outreach/>
- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02471994/document>

- [https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2968219.2974048?casa\\_token=8v17tWd7UDQAAAAA:8QG5K8bPrd\\_AbQM7Rv-8gCe3ldWmIAAEuORKp9mavSGQotonpF99i3aGlvWxga-dZVu8iDX1F5Fk](https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2968219.2974048?casa_token=8v17tWd7UDQAAAAA:8QG5K8bPrd_AbQM7Rv-8gCe3ldWmIAAEuORKp9mavSGQotonpF99i3aGlvWxga-dZVu8iDX1F5Fk)
- <http://www.tuttotelefono.it/News/statistica-telefonia-mobile>
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/comunicazioni-di-massa\\_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/comunicazioni-di-massa_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/)
- [https://blog.osservatori.net/it\\_it/mobile-app-mercato-trend-successo](https://blog.osservatori.net/it_it/mobile-app-mercato-trend-successo)
- <https://iquii.com/2018/08/02/mobile-app-marketing/>
- <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/it-it/canali-pubblicitari/app/principi-di-progettazione-delle-app-dispositivi-mobili-introduzione/>
- <https://www.digitaldictionary.it/blog/report-digital-2020-scenario-digitale-mondo-e-italia>
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Gamification>
- <https://www.artribune.com/professioni-e-professionisti/diritto/2020/01/digitalizzazione-beni-culturali-diritto-autore/>
- <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02471994/document>
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_marketing](https://it.wikipedia.org/wiki/Mobile_marketing)
- <https://mobile-marketing.it/cos-e-il-mobile-marketing>
- <https://www.wmtools.com/news/web-marketing/sviluppare-app-mobile-aziendale>
- <https://www.ultimavoce.it/tecnologia-e-arte-un-connubio-vincente/>
- [https://www.thewaymagazine.it/trends/arte-e-tecnologia-un-connubio-destinato-a-rivoluzionare-il-trattenimento/?doing\\_wp\\_cron=1602575452.7094399929046630859375](https://www.thewaymagazine.it/trends/arte-e-tecnologia-un-connubio-destinato-a-rivoluzionare-il-trattenimento/?doing_wp_cron=1602575452.7094399929046630859375)

## **RINGRAZIAMENTI**

Al termine di questo percorso non possono mancare i ringraziamenti perché ogni persona che ha condiviso con me questi anni di formazione, e non solo, è stata un elemento essenziale.

Ringrazio il Prof. Quattrococchi che ha supportato sin da subito l'idea riguardante la mia tesi e con il quale spero di dar effettivamente vita al mio progetto.

Ringrazio le mie atlete, quelle con cui ho iniziato 6 anni fa e che ho visto crescere, e quelle che sono arrivate dopo. Ringrazio le mie piccoline Veronica, Angela, Giorgia, Giulia e Zoe che rimarranno sempre le mie piccole atlete, alle quali spero di aver tramandato la mia passione per la ginnastica artistica. Ma anche a Sofia B., Sofia M., Francesca, Giulia, Anna, Sarah, Veronica, Aurora, Serena, Matilde, Laura e tutte le ragazze e i ragazzi con la quale ho potuto lavorare e portare avanti la mia più grande passione e il mio lavoro in questi anni di studio. Grazie.

Ringrazio le mie amiche Micol, Margherita, Marta, Sofia, Anna, Chiara, Alessia con le quali non sono mancate lacrime, risate e molto altro. Le amiche di una vita con le quali sono cresciuta che non mi hanno mai lasciata sola anche dopo mille litigi e incomprensioni, ma anche quelle amicizie più recenti che hanno saputo stupirmi e sostenermi nei momenti di sconforto.

Ringrazio la mia migliore amica Giulia per tutto il supporto che mi ha dato, per avermi accompagnata per tutto il mio percorso universitario e per avermi dato la

forza di andare avanti e portare a termine questo percorso. È stata, e so che sempre sarà, la spalla più forte su cui potrò appoggiarmi.

Ma il ringraziamento più grande va a mamma Giuliana e papà Claudio sempre al mio fianco e soprattutto un grazie a mio fratello Andrea che proprio come un fratello maggiore è sempre stato il mio più grande punto di riferimento ed esempio di vita.

Sono stati anni pieni di alti e bassi ma dopotutto si è concluso anche questo capitolo della mia vita. A volte la vita ti mette di fronte delle sfide e sta a te decidere se soccombere o lottare, io ho deciso di lottare e portare a termine il mio obiettivo, perciò un grazie va anche a me stessa e alla persona che sono diventata. Alla persona che sono e a quella che verrà, auguro un futuro pieno di soddisfazioni e rivincite, che possa essere il futuro che ti sei sempre immaginata.

*“Ci sono due giorni all’anno in cui non puoi fare niente: uno si chiama ieri e l’altro si chiama domani, perciò oggi è il giorno giusto per amare, credere, fare e, principalmente, vivere.*

*(Dalai Lama)*