

Home > progetto > new media > La storia di isthisit?, la galleria online di Bob Bicknell-Knight

progetto new media professioni e professionisti who's who

La storia di isthisit?, la galleria online di Bob Bicknell-Knight

By Matteo Lupetti - 3 giugno 2021



LA GALLERIA ONLINE DI BOB BICKNELL-KNIGHT COMPIE CINQUE ANNI. ABBIAMO INTERVISTATO IL SUO IDEATORE, CHE MESCOLA NELLA PROPRIA CARRIERA CURATELA E ATTIVITÀ ARTISTICA.

Bob Bicknell-Knight, *Burial Ground*, 2019, inchiostro e acrilico su tela, 30x40 cm. Courtesy l'artista

Bob Bicknell-Knight è un giovane artista e curatore inglese, fondatore della galleria online **isthisit?** che, a partire dal 2016, ha ospitato centinaia di artisti digitali. Il suo lavoro si concentra sull'impatto di Internet e delle nuove tecnologie e su tematiche come il capitalismo delle piattaforme, gli effetti dell'automazione, la raccolta di dati personali e i sistemi di sorveglianza.

In occasione dei cinque anni di **isthisit?** lo abbiamo raggiunto per discutere con lui della sua carriera di artista e curatore e del futuro della sua piattaforma.

Parliamo dal tuo lavoro come artista. Dove hai studiato e su cosa ti concentri nelle tue opere?

Nel 2018 ho concluso il mio baccalaureato in Arte al Chelsea College of Art di Londra. Come artista, lavoro su installazioni, sculture, dipinti, scritti, film e altre forme di media digitali. Mi concentro su come le nuove tecnologie stiano cambiando la nostra esperienza di esseri umani e mi interrogo sul capitalismo della sorveglianza e il colonialismo basato sulla raccolta di dati. Mi interessano argomenti come la privacy, le fake news, cose che hanno iniziato a essere discusse dopo le rivelazioni di Snowden nel 2013. Di recente mi sono particolarmente interessato ai droni, ad Amazon e alla classe sociale dei miliardari.

La tua personale *Bit Rot* era basata sul videogioco Sony *Horizon: Zero Dawn*. Non è stata l'unica occasione in cui ha preso un videogioco come punto di partenza.

Durante l'infanzia e l'adolescenza ho giocato a molti videogiochi, a volte diventandone quasi dipendente, ma poi ho preso le distanze dal medium. Quando mi sono trasferito a Londra nel 2015, ho visitato molte mostre e una volta ho visto un artista che aveva creato una serie di video manipolando mondi videoludici e dissezionando esperienze virtuali. Da allora ho realizzato molte opere sia per parlare di videogiochi sia usandoli come sfondo o riferimento mentre parlavo di varie tematiche, dal crescente uso di droni militari all'automazione del lavoro.

Perché usare i videogiochi come materiale?

Quando lo fai, devi considerare diversi aspetti, perché non stai creando modelli 3D e animazioni originali, quindi ti porti dietro specifiche idee e riferimenti. Voglio includere questi riferimenti nell'opera, come un ulteriore livello concettuale che arricchisca il lavoro finale.

Bob Bicknell-Knight, *Bit Rot*. Exhibition view at Broadway Gallery, Letchworth 2020. Courtesy l'artista

ULTIMI EVENTI

evento
città (comune)
in corso e futuri <input type="checkbox"/>
trova ricerca avanzata

INAUGURAZIONI	IN GIORNATA	FINIS SAGE
Peter Sutherland - Colorado MILANO - SPAZIO MAUCOCHE		
Irene Dionisio - Il pensiero in meno TORINO - POLO DEL '600		
Kevin Francis Gray MILANO - EDUARDO SUCCI MILANO		
Theo Triantafyllidis - Radicalization Pipeline MILANO - EDUARDO SUCCI MILANO NOVO		
Silvia Argiolas - Promiscuità e Compassione BOLOGNA - ZIRIBENTE		
Cracking Art - La natura che non c'era TOLLIGNO - TOLLIGNO 1900		
Pinksummer goes to Palazzo Pallavicino		
Cambiaso - Mark Dion GENOVA - PALAZZO PALLAVICINO CAMBIASO		
Daive Serpetti - Heavy Metal Lover MILANO - MC2 GALLERY		
tutte le inaugurazioni di oggi >> le inaugurazioni dei prossimi giorni		

I PIÙ LETTI

- Apre al pubblico il sito archeologico di Gabi. Città protostorica a...
1 giugno 2021
- Milano: al Navigli apre Sgrappa e Vial, il bar temporaneo inventato...
28 maggio 2021
- Nobody is normal. Il corto animato che "smaschera" il concetto di...
28 novembre 2020
- A Odense il museo dedicato a Hans Christian Andersen. Lo firma...
27 maggio 2021
- Il nuovo Apple Store di Roma è il più grande d'Europa...
28 maggio 2021

EDITORIALE



La storia di isthisit?, la galleria online di Bob Bicknell-Knight

Matteo Lupetti - 3 giugno 2021

FILM E MOSTRE PER BOB BICKNELL-KNIGHT

Di recente hai presentato il film in CGI *We've Been Here Before* e la personale *It's Always Day One*.

We've Been Here Before è un film commissionato da Daata e dal museo The Bass di Miami. Sei minuti e mezzo che esplorano tre diversi luoghi reali replicati in software per la simulazione architettonica per parlare dei confini tra spazio pubblico e privato, storie dimenticate, mondi simulati e futuri apocalittici.

E la mostra?

It's Always Day One, all'Office Impart di Berlino, fa parte di una ricerca che riguarda i centri di distribuzione e la relazione di Amazon con i suoi dipendenti. La mostra include dipinti che rappresentano l'interno dei centri logistici, con i lavoratori che svolgono compiti che presto saranno automatizzati. Gli umani sono già trattati come macchine all'interno di questi magazzini, con pause cronometrate per il bagno e una costante sorveglianza. Nella mostra sono incluse alcune sculture create con sistemi di produzione per estrusione di profili modulari in alluminio. Su queste strutture sono posizionate parti di corpo umano stampate in 3D con schede SD inserite al loro interno. Ogni opera rappresenta un lavoratore di Amazon e la parte del corpo che usa nel suo lavoro e che verrà sostituita da macchine automatizzate. Le schede SD contengono interviste ai lavoratori, che raccontano la loro esperienza con questa multinazionale.

Parliamo di isthisit?

isthisit? nasce a maggio 2016. È una piattaforma dedicata all'arte contemporanea con mostre online, un programma di residenza artistica online, mostre offline, un negozio online e pubblica anche una serie di libri fisici. Creare questa piattaforma è stato un modo di uscire dalla mia cerchia e incontrare artisti che avessero gli stessi miei interessi.



Bob Bicknell-Knight, *We've Been Here Before*, 2021, video 4K a canale singolo, 6'34". Commissionato da The Bass x Daata

LA STORIA DI ISTHISIT?

Quanti artisti ha ospitato sinora su isthisit??

Siamo intorno alle 800 persone, ma ho smesso di contare...

Come scegli gli artisti?

Magari ho visto le loro opere in una mostra fisica oppure su Instagram, ho ricevuto una loro email in risposta a una open call o semplicemente mi hanno mandato il loro portfolio. Magari ne ho letto su un articolo online, o un amico me ne ha parlato. Ci sono artisti di cui tengo le pagine aperte nel browser per mesi, a volte anni, prima di contattarli. Con molti ho lavorato più volte, stringendo rapporti sia personali che professionali. Sono artisti di cui so di potermi fidare, una caratteristica che ho scoperto essere sorprendentemente rara.

Che programmi ci sono per l'anniversario di isthisit? E per il suo futuro?

Non ho grandi progetti al momento, ma dico sempre che l'obiettivo finale di isthisit? è avere una galleria fisica complementare a quella digitale. La pandemia mi ha costretto a prendere alcune decisioni su isthisit?, tra cui chiedere finanziamenti all'Arts Council England, con cui ho realizzato sei mesi di programma. Il mio obiettivo a breve termine è candidarmi nuovamente con un progetto diverso, nella speranza che ciò mi permetta di pagare di nuovo artisti e autori per i lavori che saranno messi in mostra.

ESSERE ARTISTI E CURATORI

Hai studiato per essere un artista e sei noto come curatore. Ci sono momenti in cui pensi che non era quello che volevi?

È una domanda che non mi era mai stata fatta. Ho avuto tante opportunità come artista grazie alla mia pratica curatoriale e quindi sarebbe sbagliato vederla come un impedimento. La ricerca che svolgo come curatore nutre quello che faccio come artista e viceversa. Detto questo, io mi vedo prima di tutto come artista.

Qual è la differenza tra curare uno spazio fisico e uno spazio digitale?

Una delle differenze più ovvie è il costo. Affittare e mantenere uno spazio fisico, trasportare le opere, viverci per sei ore al giorno. Se facciamo un confronto, il costo per mettere su una mostra online è quasi inesistente: hai bisogno di un dominio e di qualcosa per costruire il sito. Certo, ci sono gli artisti da pagare e, anche se le tariffe sono inferiori, è qualcosa da tenere in mente. Da un certo punto di vista è "più facile" ma non vuol dire che sia "facile". Costruire nuovi layout per le mostre online può portare via giorni, a volte settimane, senza contare tutto il lavoro che si svolge dietro le quinte e che riguarda l'organizzazione. Un lavoro sostanzialmente identico a quello che serve per organizzare una mostra fisica.

LE CARATTERISTICHE DELLE MOSTRE ONLINE

Quali aspetti bisogna considerare quando si organizza una mostra online?

Devi capire come mantenere l'interesse del tuo pubblico per più di un minuto. Penso che le mostre offline abbiano un problema simile, perché comunque devono convincere il pubblico a visitarle. Ma, una volta che sei nell'edificio, hai accettato di partecipare completamente a quell'esperienza, e questo non vale per una mostra online.

Nelle mostre online hai due alternative: o rendi la mostra incredibilmente semplice e breve da visitare, accettando l'idea che il pubblico spenderà al suo interno circa un minuto; oppure si vai nella direzione opposta e organizzi una mostra che richiede tempo per essere visitata (ad

un tema un'azione opposta e organizza una mostra che rimane tempo per essere fatta (per esempio proiettando un lungometraggio) all'interno di uno spazio digitale complesso e potenzialmente difficile da navigare, in modo da ricompensare chi accetta di entrare nell'esperienza con la consapevolezza che poche persone resteranno davvero sino alla fine. La cosa principale di cui bisogna essere consapevoli è la flessibilità dello spazio online rispetto a quello offline.

Isthisit? ha anche una serie di libri e hai pubblicato due volumi (*State of Affairs* e il recente *Networked Futures: Online Exhibitions and Digital Hierarchies*) che raccolgono il tuo lavoro come curatore. Perché una piattaforma online ha ancora bisogno del libro fisico?

Prima che il primo libro fosse pubblicato a inizio 2017, stavo espandendo isthisit?, esploravo quello che per me voleva dire "curatela". Realizzare un libro mi sembrava il passo successivo: un altro elemento della curatela che potevo esplorare. Anche se gestisco una piattaforma prevalentemente online, apprezzo l'esperienza della curatela fisica. Penso che gli oggetti fisici abbiano potere, soprattutto nell'arte, e un libro fisico è visto come qualcosa di maggior prestigio di un libro disponibile solo in formato digitale. Un libro fisico necessita di denaro per la stampa e per la spedizione, e il denaro è potere. Le esperienze online, nel mondo dell'arte, sono ancora viste prevalentemente come progetti collaterali e disprezzate da chi sta ai vertici.

Pensiamo ancora al libro come a qualcosa con un'autorevolezza e un prestigio superiori rispetto al digitale?

Quando isthisit? diventerà obsoleto, quando non esisterà più il suo indirizzo Internet e non sarà più accessibile il sito, i libri continueranno a vivere nella casa, nelle collezioni, nelle gallerie e nelle istituzioni di tutto il mondo. Gli spazi digitali sono ancora qualcosa di molto fragile, che raramente viene preservato, mentre ci sono migliaia di enti che si occupano di preservare i libri. Forse questo è il mio modo di consolidare isthisit? all'interno della storia dell'arte? Mio padre è un artista specializzato in libri, quindi sono certo che anche questo mi abbia influenzato.



Bob Bicknell-Knight, *We've Been Here Before*, 2021, video 4K a canale singolo, 6'34". Commissionato da The Bass x Daaba

ARTE DIGITALE E NFT

La pandemia ha creato nuove opportunità per curatori e artisti digitali? Ha dato nuova legittimità all'arte digitale?

Penso di sì. Molte persone con cui ho lavorato e parlato lo scorso anno, sia artisti sia curatori che si occupano di digitale, sono riusciti a lavorare in questo periodo e hanno avuto diverse occasioni di visibilità. Sembra che molti artisti digitali siano stati "riscoperti", o almeno questo è il termine che la stampa ha usato, artisti che lavorano da anni con il digitale e la Net Art. Penso che la pandemia abbia reso più facile essere pagati, sia per conferenze sia con la vendita di arte online. Quegli artisti digitali che sono riusciti a vendere le loro opere durante questo periodo hanno acquisito legittimità, ma non penso che valga per tutti. Vedremo anche se saranno ritenuti ancora artisti legittimi e se saranno rispettati quando le cose torneranno alla normalità.

Qual è la tua opinione sulla recente mania per NFT e crypto art?

Sono ancora un po' indeciso. L'impatto ambientale degli NFT è preoccupante. D'altra parte, ho lavorato in gallerie e per una azienda che si occupa di logistica applicata all'arte, e quindi conosco bene la quantità di rifiuti generati dalle tradizionali gallerie fisiche e dalle spedizioni legate alle opere fisiche.

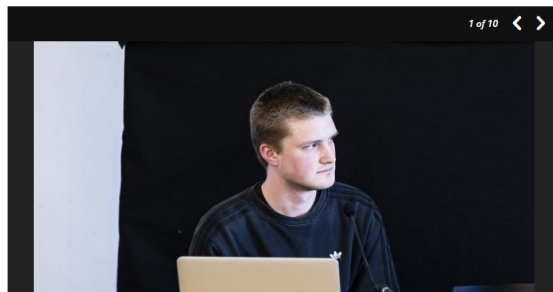
Vorresti entrare a far parte del mondo degli NFT?

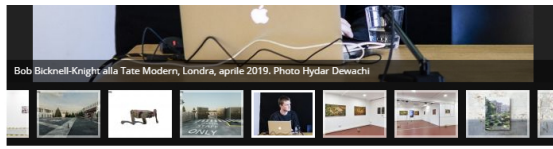
Non sono stato invitato a prendere parte a nessuna delle principali piattaforme per NFT. Come in tutte le cose, chi controlla l'accesso agli spazi, fisici o digitali, ha in mano il potere. Fra l'altro, ho letto alcuni report su quanto le persone stiano effettivamente guadagnando dagli NFT e la maggioranza sta perdendo denaro, dovendo pagare le tariffe e vendendo le proprie opere in perdita. Penso anche che gli NFT siano un nuovo medium e devo ancora vedere un'opera NFT che consideri questo aspetto a un livello concettuale invece di essere semplicemente un video, una GIF o una immagine digitale venduti come NFT.

– Matteo Lupetti

www.isthisitisthisit.com

ACQUISTA QUI il libro *In the Flow*. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale





Bob Bicknell-Knight alla Tate Modern, Londra, aprile 2019. Photo Hydar Dewachi

TAG [gallerie](#) [interviste](#) [online](#)

ISCRIVITI ALLA NOSTRA NEWSLETTER

Email *

Quali messaggi vuoi ricevere ?

- Accenso a ricevere Lettera, la newsletter quotidiana (Qui l'Informativa completa)
- Accenso a ricevere Segnala, e-mail promozionali dirette (Qui l'Informativa completa)

[iscrivimi ora](#)

Potrai modificare le tue preferenze o disiscriverti dal link presente in ciascun messaggio che ti invieremo

CONDIVIDI



Matteo Lupetti

Diplomato in Fumetto alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze nel 2010, gestisce il collettivo di fumettisti indipendenti Gravure e scrive di videogiochi per varie testate italiane ed estere. È diplomato in sommelierie all'interno dell'associazione FISAR ed è direttore artistico del festival di narrazioni di realtà CreteCon.

ARTICOLI CORRELATI DALLO STESSO AUTORE



who's who
Franco Battisto dalla musica all'arte. La storica intervista di Demetrio Papanoni



new media
Art Layers. 10 filtri Instagram d'artista per il decennale di Artribune



dal mondo
Beirut città ferita. Ecco come l'Italia sta contribuendo al rilancio



HOME
ABBONAMENTI
CHI SIAMO
CONTATTI
NEWSLETTER
PUBBLICITÀ
PRIVACY POLICY

ARTI VISIVE
PROGETTAZIONE
PROFESSIONI
ARTI PERFORMATIVE
EDITORIA
TURISMO
DAL MONDO

ARTRIBUNE TV
ARTRIBUNE MAGAZINE
ARTE INTORNO: LA APP
CALENDARIO EVENTI
INAUGURAZIONI

NEWSLETTER

La tua email

ISCRIVITI

Artribune 10

ARTRIBUNE srl - Via Ottavio Gasparri 13-17 - 00152 Roma - p.i. 11381581005 | @Artribune S.r.l. 2011-2021

