

## Arte e media

di Elisabetta Modena

Nel 2021 l'artista Pak realizza *The Fungible Collection*, una serie di opere di *digital art* messe in vendita dalla casa d'aste Sotheby's sulla piattaforma Nifty Gateway. Le opere sono immagini statiche e animazioni in loop in bianco e nero, caratterizzate da forme geometriche astratte e minimali: alcune sono realizzate in un'edizione a tiratura limitata, altre sono pezzi unici. Tra queste ultime spicca *The Pixel*, che consiste in un unico pixel praticamente irrappresentabile, perché le dimensioni del più piccolo elemento che dà forma a un'immagine digitale non sono tali da renderlo visibile a occhio nudo. Questo pixel, che sul sito viene visualizzato per comodità con un quadrato grigio, è venduto al collezionista Eric Young per 1 355 555 dollari. L'intera serie rende più di 16 milioni.

Per quale ragione qualcuno acquisterebbe a una cifra del genere un'immagine bitmap che chiunque sarebbe in grado se non di fare, almeno di copiare, scaricare o procurarsi online? E di che cosa è fatta l'opera? Che cosa ha comprato chi se l'è aggiudicata? In che senso è un pezzo unico se si tratta di un file digitale che per definizione è un oggetto replicabile infinite volte? Per questi e altri interrogativi, la *new media art*, cioè l'arte realizzata con i *nuovi media*, non è del resto mai stata molto amata dal sistema dell'arte mainstream, né tantomeno dalle maggiori case d'aste del pianeta. Ma un motivo evidentemente c'è: il pixel di cui stiamo parlando non è uno fra i tanti, ma è piuttosto un'opera d'arte composta da un pixel «unico» e «autentico», perché si tratta di un NFT, ovvero un *non fungible token* certificato tramite la tecnologia *blockchain*. Si tratta infatti di un'opera di *crypto art*, cioè basata sul sistema delle criptovalute, che ha sfidato le modalità con cui viene assegnato valore alle opere considerando la loro attrattività sul mercato e ha tentato di modificare la percezione di

quelle realizzate con i media digitali. Se quella degli NFT è stata, negli ultimi anni, una moda che ha suscitato un dibattito spesso non proporzionato alla qualità delle proposte e che oggi scricchiola a causa della crisi delle criptovalute, gli interrogativi critici che ha posto sul rapporto tra arte e media rimangono invece vivaci e del tutto integri sul piano della discussione teorica.

In questo capitolo affronteremo anzitutto la fondamentale questione della perdita e della ricostituzione della «originalità» e «autenticità» delle opere d'arte che utilizzano medium e tecnologie riproducibili (la fotografia prima, poi il digitale); in seguito prenderemo in esame la questione della «specificità mediale», ossia del rapporto tra supporti e condizioni materiali da un lato e possibile valore estetico delle opere d'arte dall'altro: vedremo in particolare come questi dibattiti si ritrovano applicati all'arte che utilizza i cosiddetti «nuovi media»; nell'ultimo paragrafo ci interrogheremo infine rapidamente sulle relazioni fra strumenti medialità e storiografia dell'arte. Il nostro approccio si muoverà (dato il tema affrontato) nell'area della mediologia filosofica, e in particolare in quello della riflessione estetica [#INTRODUZIONE].

*Uno, centomila o nessuno: riproducibilità e autenticità dell'opera d'arte.*

Ogni opera d'arte in ogni epoca storica è stata realizzata grazie a un *medium*: non esiste arte che non sia *mediale*, se intendiamo il medium come insieme di supporti, materiali e tecniche impiegabili a fini artistici. Il medium non è infatti solo il supporto materiale di un'opera ed esprime il suo potenziale grazie a una o più tecnologie (il medium pittorico tramite la tela o la carta, i pigmenti e i pennelli e le varie tecniche che è possibile impiegare, dall'acquerello al dripping; il medium della fotografia è costituito dai supporti fotosensibili e dalle varie tecniche utilizzate per ottenere un'immagine, dal dagherrotipo alla fotografia digitale, ecc.)<sup>1</sup>. A ogni nuova tecnologia corrisponde sistematicamente una messa a punto del suo utilizzo in termini artistici [#TECNOLOGIA].

<sup>1</sup> A. PINOTTI e A. SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, in particolare le pp. 137-92.

Nel corso del XIX e del XX secolo il rapporto fra arte e media si è inesorabilmente complicato per diversi motivi, non ultimo il fatto che le invenzioni tecnologiche hanno avuto conseguenze anche sui media tradizionali. Fin dai primi decenni dell'Ottocento la fotografia dimostra di sapere fare più rapidamente e più economicamente quello che i pittori facevano da secoli: ritrarre la realtà; e di essere in grado, poco dopo la sua prima invenzione, di replicarsi infinite volte. Così, la pittura ha dovuto riflettere su se stessa e capire come poteva reagire al plotone di nuovi professionisti armati di macchina fotografica che avanzava in modo inesorabile su quello che fino a poco tempo prima era un territorio che essa dominava; al tempo stesso, da parte sua, la fotografia maturava una riflessione sulle proprie potenzialità espressive.

Nel 1936 il filosofo tedesco Walter Benjamin scrive un saggio su questi temi destinato a diventare un classico. Secondo Benjamin, che pensa alla fotografia, ma anche al cinema, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*<sup>2</sup> perde l'*hic et nunc* dell'originale – per esempio quello che possiede un quadro – e la sua «aura», moltiplicandosi in decine, centinaia, migliaia di copie di positivi identici l'uno all'altro a partire da uno stesso negativo. Dal «valore culturale» di un'opera o di un'immagine si passa, secondo Benjamin, a un «valore espositivo» che non è riservato a pochi fortunati eletti, ma che è piuttosto distribuito in maniera potenzialmente illimitata e democratica attraverso le sue riproduzioni. L'arte è sempre stata riproducibile: sappiamo che gli antichi Romani facevano copie delle opere greche<sup>3</sup>, così come siamo consapevoli della circolazione delle immagini in epoca medievale e moderna. Con la fotografia, però, le cose cambiano radicalmente, in particolare per la rapidità e la semplicità con cui questo processo diventa possibile [#IMMAGINE].

Tuttavia, la moltiplicazione dei risultati ottenibili dagli artisti tramite l'utilizzo di questi media è da sempre il problema dell'opera d'arte che deve e vuole preservare il suo valore e la

<sup>2</sup> W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1935-36), in ID., *Aura e choc*, Einaudi, Torino 2012, pp. 17-73.

<sup>3</sup> Un tema ripreso dalle mostre *Serial Classic* e *Portable Classic* alla Fondazione Prada di Milano: S. SETTIS, A. ANGUISSOLA e D. GASPAROTTO (a cura di), *Serial / Portable Classic*, Fondazione Prada, Milano 2015.

sua aura, in un mercato in cui prevale il principio della *scarsità*. Una soluzione emblematica è quella dell'invenzione del multiplo e della «tiratura limitata», una serie di opere realizzate con tecniche che ne consentono la riproducibilità (la litografia, la serigrafia, la xilografia, la fotografia, ecc.) e che viene però prodotta numerando un certo numero di esemplari disponibili prima di distruggere la matrice originale che li ha prodotti<sup>4</sup>.

Il rapporto tra originale e copia implica infatti una riflessione in termini di *autenticità*: per il filosofo americano Nelson Goodman è possibile operare una distinzione tra arti «autografiche» e «allografiche»<sup>5</sup>. Le prime sono oggetti (per esempio pitture o sculture) che non possono essere replicati senza che venga prodotta una falsificazione; le seconde si basano su un sistema notazionale che può essere interpretato o riprodotto senza perdita di autenticità (la musica e la letteratura).

L'avvento del digitale e la straordinaria capacità di circolazione e moltiplicazione dei contenuti sulla Rete provocano una seconda ondata di riflessioni che riguardano l'esistenza stessa di un originale quando parliamo di immagini o opere d'arte digitali [#DIGITALE]. A fronte della sempre più massiccia presenza di tali opere d'arte nei musei e del disagio di questi ultimi nell'esponele in quanto copie, il teorico dell'arte Boris Groys ha sostenuto che a prima vista potremmo pensare che la digitalizzazione di un'immagine la renda libera da ogni esigenza espositiva: che senso avrebbe realizzare una mostra di opere che possono invece circolare come immagini nella Rete ed essere così liberamente visibili? La sua sottile risposta critica è costruita proprio sul rapporto tra *copia* e *originale*: esistono questi due concetti se parliamo di un *file*? Secondo Groys in questo caso l'originale, come matrice, è invisibile: «Solo gli eroi del film *Matrix* possono vedere i file, il codice digitale così com'è. La relazione tra il file d'immagine e l'immagine che si visualizza da questo file – l'effetto della sua decodifica da parte del computer – può essere interpretata come la relazione tra originale e copia»<sup>6</sup>. È l'evento della sua visua-

<sup>4</sup> Cfr. P. CONTE, *Riproduzione*, in A. PINOTTI (a cura di), *Il primo libro di estetica*, Einaudi, Torino 2022, pp. 212-24.

<sup>5</sup> N. GOODMAN, *I linguaggi dell'arte* (1968), il Saggiatore, Milano 2013.

<sup>6</sup> B. GROYS, *L'arte nell'era della digitalizzazione dall'immagine al file e ritorno*, in ID., *Art Power* (2008), Postmedia books, Milano 2012, pp. 95-103, qui p. 96.

lizzazione, dunque, a costituire l'originale, poiché l'immagine deve essere *eseguita*, come un brano musicale (compito affidato al curatore della mostra che deve occuparsi della sua visualizzazione per renderla possibile nel migliore dei contesti).

Il mercato dell'arte, si sa, ha molta fantasia e ha escogitato vari modi per vendere le opere digitali, riuscendo a trasformare qualcosa che non ha una dimensione materiale palpabile in un oggetto collezionabile<sup>7</sup>. Il problema era davanti agli occhi di tutti: cosa poteva dire di possedere l'acquirente dell'immagine digitale realizzata nel 1993 con *Photoshop* dall'artista Peter Halley e tra le prime di questo tipo a essere vendute? Di *Superdream Mutation* fu realizzata una tiratura limitata: ne furono comprate tre copie a 25 dollari l'una e i nomi dei proprietari furono certificati in un database. Oggi l'opera è scaricabile da chiunque sul sito dell'artista e l'utente può stampare l'immagine nelle dimensioni che preferisce. Inutile dire che l'aura dell'opera unica e originale qui manca del tutto; l'impressione, anche per chi segue le istruzioni in modo puntuale, è quella di non possedere *niente* di valore, né niente di concreto, tanto che un'opzione praticata spesso sarà quella della vendita di file su un dispositivo fisico (CD, chiavetta USB, schede SD, ecc.). Il mondo dell'arte ha però recentemente trovato una soluzione più convincente grazie al già citato NFT, un gettone crittografato registrato su una *blockchain* e collegato a un'opera d'arte digitale che, una volta comprato, certifica in modo condiviso la proprietà dell'opera. Non si spiegherebbe altrimenti la vendita all'asta di *The Pixel* o quella di un *meme* come *Nyan Cat* per 561 000 dollari: una GIF animata che presenta un gattino a forma di biscotto su una scia arcobaleno, accompagnato da una ipnotica musichetta remixata. Il caso del micio colorato, noto per essere stato l'oggetto della prima transazione di valore nel mercato della *crypto art*, è ulteriormente complesso perché si tratta di un *meme*, cioè di un contenuto digitale che deve il suo successo proprio alla circolazione in rete tramite passaggi e trasmissioni di senso generati da una comunità diffusa e anonima di utenti, e che produce un chiacchiericcio, un brusio informativo, quel *buzz*,

<sup>7</sup> Per una diffusa riflessione su questo si veda D. QUARANTA, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia books, Milano 2021.

secondo la definizione del critico d'arte David Joselit, che si sostituisce oggi all'idea tradizionale di aura<sup>8</sup>. *Nyan Cat* è associato al nome dell'autore originale della GIF, Chris Torres, ma la domanda rimane legittima.

Quella degli NFT è diventata nel giro di pochi anni una moda che ha investito anche il mondo dell'arte, permettendo di dare senso all'idea di «scarsità digitale verificabile» descritta dal critico d'arte Domenico Quaranta come un'espressione che fino a pochi anni fa «poteva esistere solo in forma di ossimoro»<sup>9</sup>. Un fatto che non stupisce, spiega Quaranta, poiché nato nel contesto dell'arte contemporanea che è stato in grado di attribuire valore a oggetti di ogni tipo e qualità e al cui appello mancava solo l'ostico e sfuggente formato digitale<sup>10</sup>.