



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale

in

Economia e Gestione delle Arti e delle Attività Culturali  
(EGArt)

(Ordinamento ex D.M. 270/2004)

Tesi di Laurea

**Arte digitale: ontologia, media, peculiarità**

**Relatrice**

Prof. Elisa Caldarola

**Correlatrice**

Prof. Roberta Dreon

**Laureando**

Riccardo Malspina

Matricola 974734

**Anno Accademico**

2021 / 2022



*Tutte le luci in cielo sono stelle*

Fredric Brown



## Indice

Introduzione .....	7
Capitolo I: Introduzione all'ontologia dell'arte digitale .....	9
Introduzione.....	9
1. Ontologia dell'arte.....	9
2. L'ontologia delle opere digitali secondo Katherine Thomson Jones .....	13
3. Le copie nell'arte analogica .....	18
4. Copia e autenticità nelle opere digitali .....	23
Capitolo II: Arte digitale e media artistici .....	29
Introduzione.....	29
1. Cosa sono i media artistici.....	29
2. Alcune peculiarità dei media digitali.....	36
3. L'apprezzamento delle opere d'arte digitali secondo il modello di Dominic Lopes .....	45
4. Le arti digitali .....	50
Capitolo III: Partecipazione, autorialità e valore economico nelle pratiche di <i>Remix Culture</i> digitale .....	59
Introduzione.....	59
1. Pratiche partecipative e meme.....	59
2. La <i>Remix Culture</i> e la peculiare autorialità di alcune pratiche digitali .....	69
3. <i>Remix culture</i> e valore economico delle opere: un panorama diversificato.....	77
Conclusioni .....	89
Bibliografia .....	91



## Introduzione

Il presente elaborato si propone di entrare nel dettaglio nella costellazione delle pratiche artistiche digitali per comprendere alcuni aspetti centrali a come concepiamo, apprezziamo e attribuiamo valore economico alle opere digitali.

Il primo tema affrontato è quello ontologico, effettuando due distinzioni: tra opere d'arte singole e opere d'arte multi-istanziabili, e tra opere analogiche e opere digitali. In particolare, la tesi si sofferma su un aspetto fondamentale delle opere digitali: essere sempre multi-istanziabili. È poi introdotto il concetto di copia per comprendere, sempre dal punto di vista ontologico, cosa cambia tra un oggetto analogico copiato e un oggetto digitale copiato.

Il secondo capitolo si concentra sul concetto di medium e di “apprezzamento artistico basato sul medium” (Thomson Jones 2021). È proposta un'analisi generale del concetto di medium nell'arte: come si classificano i media, cosa rende un oggetto un medium, e che proprietà un medium possiede. È poi introdotto il concetto di media digitali, e ne sono esposte le proprietà comuni, tra cui la condivisibilità.

Nel terzo capitolo, infine, è presa in considerazione una specifica pratica digitale partecipativa: la produzione di meme. In primo luogo, ci si domanda se questa sia considerabile una pratica artistica e, in secondo luogo, se questa pratica possa mettere in luce alcune criticità del modo in cui sono apprezzate certe opere digitali, e di come viene loro attribuito valore. La condivisibilità degli oggetti digitali gioca un ruolo chiave in questa analisi. Il punto focale del terzo capitolo verte sul concetto di *Remix Culture* e su come questo abbia portato a una fondamentale revisione del concetto di autore e della sua tutela. La tesi si sofferma in particolare su come il cambiamento economico portato dalla *Remix Culture* influenzi la produzione delle opere digitali.

Tutte le traduzioni dall'inglese sono mie, se non altrimenti indicato in bibliografia.





## Capitolo I

### Introduzione all'ontologia dell'arte digitale

Questo capitolo si prefigge di studiare in termini ontologici gli oggetti d'arte digitale. Che tipo di oggetto è un'opera d'arte? Quali sono le sue proprietà? Saranno prese in esame due principali distinzioni: quella tra opere singole ed opere multi-istanziabili, e quella tra opere analogiche e opere digitali. Nel primo paragrafo verranno definiti i termini con cui condurre l'indagine ontologica e approfondita la distinzione tra opere singole e opere-multi istanziabili. Nel secondo paragrafo verrà invece preso in considerazione un particolare tipo di opera: l'opera d'arte digitale. Saranno proposti diversi esempi di opere digitali e ne verrà descritta l'ontologia. Le proprietà tipiche delle opere digitali – tra cui la più importante è quella di essere sempre multi-istanziabili – saranno definite per contrasto con quelle tipiche delle opere analogiche. Nel terzo e quarto paragrafo, infine, verrà preso in esame il concetto di copia, prima nell'arte analogica, e poi nell'arte digitale, per sottolineare sia i parallelismi che le differenze tra le due forme d'arte tracciabili dal punto di vista ontologico.

#### 1. Ontologia dell'arte

Che cos'è l'ontologia? Guy Rohrbaugh (2013) la definisce come lo studio di ciò che esiste e della natura delle categorie fondamentali in cui gli oggetti che esistono rientrano. Gli studiosi di ontologia tentano di mappare la realtà in modo da distinguere tra ciò che è fisico e ciò che è mentale, tra ciò che è concreto e ciò che è astratto, tra ciò che è universale e ciò che è particolare (Rohrbaugh, 2013: 235). L'ontologia studia i tipi di cose che esistono a questo mondo e le loro relazioni.

Al centro dell'ontologia dell'arte non c'è la domanda: “Che cos'è l'arte?”, che concerne la definizione del concetto di arte e la possibilità che vi sia qualcosa che tutte e solo le opere d'arte

hanno in comune. La domanda centrale dell'ontologia dell'arte è invece: "Che genere di oggetti sono le opere d'arte?" L'ontologia dell'arte studia lo statuto ontologico degli oggetti artistici.

Una domanda centrale per l'ontologia dell'arte è: è possibile che due opere d'arte apparentemente identiche siano in realtà diverse? Perché? (Davies, 2010: 215-217). Pensiamo al caso di una fotografia analogica indistinguibile da una digitale, e a quello di una fotografia di un'altra fotografia, dove la prima è indistinguibile dalla seconda. Secondo Stephen Davies, è compito dell'ontologia indagare come le opere d'arte possano essere organizzate allo stesso livello, o a livelli differenti, e come questi livelli si relazionino tra loro (Davies, 2010: 214).

Nel caso della definizione di un elemento naturale, ad esempio per un metallo come l'oro, possiamo domandarci: cosa lo rende diverso da un altro metallo come il piombo? Per prima cosa, dobbiamo evidenziare gli elementi osservabili: è immediata la differenza di colore tra oro e piombo. Poi si prosegue con la prova del peso: a parità di volume, il piombo è più pesante. Infine, si confronta la struttura atomica: 79 contro 82 protoni. Grazie a queste osservazioni possiamo cominciare a rispondere alla domanda: "Che cosa rende l'oro *oro*?", ossia a isolare una serie di caratteristiche universali ed essenziali dell'oro, che questo metallo presenterebbe anche se non vi fosse alcun soggetto in grado di percepirlo. L'indagine ontologica su un elemento naturale come l'oro è dunque legata a quello che le analisi chimiche e fisiche possono farci scoprire sull'oro.

Anche nel campo dell'artistico possiamo chiederci che cosa rendere una certa opera d'arte il tipo di oggetto che essa è. Tuttavia, per rispondere a questa domanda, non sarà sufficiente, e di solito neppure necessario, basarsi su analisi chimiche, fisiche, o biologiche, ma bisognerà considerare l'ambito delle pratiche artistiche. Le pratiche artistiche sono i modi in cui l'arte si sviluppa, i mezzi con cui questa viene prodotta, e i *modus operandi* degli artisti. La conoscenza delle pratiche artistiche permette un'analisi strutturale e pragmatica delle opere d'arte (Rohrbaugh, 2013: 235).

Gli studi ontologici fino ad ora condotti, per quanto in disaccordo su alcuni punti specifici, tendono a concordare sulla divisione delle opere d'arte tra:

- opere d'arte singole, o particolari;

- e opere che sono dei tipi astratti, passibili di istanziazioni multiple.

Le opere d'arte che sono dei particolari sono tutte quelle opere che sono il risultato del lavoro dell'artista direttamente sul materiale che sceglie di utilizzare (Rohrbaugh, 2013: 235). Esempi ne sono statue di marmo e dipinti a olio, e anche le Polaroid, che generano un'istantanea priva di un negativo che possa essere sviluppato in istanziazioni differenti tra loro.

Le opere d'arte che sono dei tipi, invece, sono per esempio le statue in bronzo, che hanno una forma in cui questo viene colato e possono perciò essere istanziate, in originale, per volontà dell'autore, anche infinite volte. Lo stesso vale per le opere letterarie e musicali. Nessuno, sottolinea Darren Hudson Hick (Hudson Hick, 2017: 115-117) si sognerebbe mai di considerare una copia di un libro un'opera d'arte diversa dal manoscritto redatto dall'autore.

Davies (Davies, 2010: 215) sostiene che tutte le opere sono in linea di principio riproducibili: se esistesse un modo per creare copie di un oggetto esattamente uguali a livello molecolare, non ci sarebbe modo di distinguere tra l'oggetto originale e la copia. Per tracciare la distinzione, sarebbe quindi necessario fare riferimento a specifiche qualità extra ontologiche degli oggetti, relative alla loro provenienza causale e al loro contesto di produzione. È parte dell'identità di una scultura di Michelangelo il fatto di essere stata scolpita nel '500: se oggi fosse prodotta una statua fisicamente uguale al David, non la apprezzeremmo per le stesse ragioni per cui apprezziamo la statua di Michelangelo.

Per approfondire la questione della distinzione tra opere singole e tipi astratti passibili di istanziazioni multiple Davies (Davies, 2010: 214) prende in considerazione la pratica della costruzione di edifici. L'architetto produce i piani di costruzione e i costruttori procedono ad attuarli. I piani possono poi essere nuovamente eseguiti molte volte, in linea di principio, utilizzando i mezzi di produzione correnti; in questo, l'architettura ricorda molto la musica e la sua esecuzione. Che succede però se prendiamo in considerazione i piani per la realizzazione di edifici monumentali come la *Tour Eiffel* e il *Taj Mahal*? È possibile creare un'altra *Tour Eiffel*, un altro *Taj Mahal*, semplicemente seguendo i piani di costruzione? Non è scontato rispondere

affermativamente a questa domanda. Sembra che i siti in cui si collocano questi oggetti siano parte di queste opere, che le opere siano parte dell'ambiente che le accoglie. D'altra parte, se consideriamo i templi giapponesi che periodicamente vengono demoliti e ricostruiti con materiali nuovi, sembra proprio che ci troviamo di fronte a un caso di edifici monumentali riproducibili in più copie. Il quadro è ancora più confuso se consideriamo che ci sono opere passibili in linea di principio di istanziazioni multiple, ma che sono state istanziate una sola volta.

Come Davies suggerisce, (Davies, 2010: 221) una differenza chiave tra un'opera singola e una multi-istanziabile sta nel fatto che nel primo caso una moltiplicazione produce una copia di un lavoro (autorizzata o no), mentre nell'altra una re-istanziazione.

Nelle opere multi-istanziabili non è possibile distinguere tra istanziazione autentica e mera copia di una istanziazione se non attraverso norme extra-ontologiche relative al contesto e alle origini dell'opera.

Una teoria molto diffusa è quella secondo cui le opere con istanziazioni multiple sono oggetti astratti con proprietà particolari (Hudson Hick, 2017: 119). Questa proposta si deve a Charles S. Peirce (Peirce, 1906: 506), che ha formulato la distinzione tra *type* (tipo) e *token* (istanziazione): immaginiamo di scrivere per 35 volte la stessa parola in una pagina. In un senso, possiamo dire che sulla pagina sono state scritte 35 parole. In un altro, possiamo dire che abbiamo scritto 35 volte una sola parola. Nel primo caso stiamo contando i *token* delle parole presenti sulla pagina, nell'altro stiamo contando i tipi di parola presenti sulla pagina. I tipi sono oggetti astratti e i *token* sono le istanziazioni particolari di questi tipi astratti. I *token* di una certa parola condividono la lingua di appartenenza e hanno tutti lo stesso significato basilare. In questo senso il *token* è qualcosa che acquista un significato in funzione del tipo a cui appartiene, purché ne esibisca le proprietà.

Come si relazionano le opere d'arte digitali a queste distinzioni ontologiche?

## 2. L'ontologia delle opere digitali secondo Katherine Thomson Jones

Per rispondere alla domanda introdotta nel precedente paragrafo, è opportuno presentare il saggio *Image in the making*, di Katherine Thomson Jones (2021). Prima di indagare le particolarità ontologiche delle immagini digitali, l'autrice considera come si costituiscono le opere digitali, in generale. Secondo Thomson Jones, è possibile produrre un'opera digitale sia a partire da materiale analogico che digitale. Per questo motivo afferma che: “Le immagini sono digitali in virtù della tecnologia con cui sono prodotte e presentate” (Thomson Jones, 2021: 1).

Thomson Jones prende in considerazione tre opere di altrettanti artisti per esemplificare al meglio le differenze tra le varie tipologie di opere digitali:

- 1) *Stills in Flux* (2012) di *Cree Bruins*, una fotografia astratta che incorpora il movimento, e che ha necessitato una scansione e manipolazione delle pellicole di fotografie analogiche attraverso terminali di calcolo;
- 2) *Landscape Films* (1996) di *Julian Opie*, una serie di immagini digitali sviluppate a partire da una base analogica, ossia una fotografia che fa da sfondo, svariati elementi della quale sono animati attraverso software specifici;
- 3) *Window* (2001) di *John F. Simon*, un'immagine che, a differenza delle altre, è stata realizzata direttamente attraverso la programmazione e una conseguente produzione automatizzata (Thomson Jones, 2021: 5-8).

Queste tre opere, secondo l'autrice, sono interessanti per il dibattito filosofico perché sono in grado di evidenziare le differenze in termini di produzione e di statuto ontologico tra vari oggetti che vengono tutti considerati digitali. Se nei primi due casi vengono manipolate e animate opere che nascono in un contesto analogico, nel terzo caso viene programmata un'opera astratta attraverso un codice che la rende nativa del digitale – opera poi istanziabile attraverso multipli supporti fisici.

Le opere necessitano tutte dell'utilizzo di apparecchiature digitali per essere completamente istanziate. La prima ne ha bisogno per ricostruire in digitale l'immagine, quantizzando a tutti gli effetti un'opera analogica e, in termini matematici, continua.<sup>1</sup> La seconda opera invece utilizza programmi di rendering e animazione per dare l'effetto del moto ad un modello preesistente. È interessante notare che, nel caso specifico in cui si voglia rendere animata un'immagine, il processo alla base richiede la multi-istanziatura dell'immagine di partenza, modificata progressivamente in maniera minima e stratificata in tante sotto-immagini che, poste in sequenza, danno l'idea del movimento. Lo stesso principio vale per la sovrapposizione dei piani di lavoro nell'utilizzo dei programmi di rendering. È di uso comune, quando si modifica un'immagine, sezionarla per poter lavorare con più facilità sui particolari: si seleziona (e si copia) solamente una porzione di immagine, operando quindi su un singolo dettaglio fino ad ottenere un risultato adeguato sulla copia. Tale procedura viene applicata a tutti i dettagli di interesse, e la sequenza di azioni viene infine raggruppata in una stratificazione delle immagini fino a ottenere una nuova versione dell'originale.

Nel caso della terza opera presa in considerazione da Thomson Jones, quella di Simon, viene scritto invece per intero il codice del programma che sviluppa *Window*, andando a comunicare direttamente (attraverso una sintassi di livello alto, e quindi molto vicina al linguaggio umano) le istruzioni algoritmiche che sono lo strumento di produzione dell'immagine nativa digitale. Cardine fondamentale che accomuna i tre lavori, in quanto opere digitali, è quindi il calcolatore. Il concetto più semplice di calcolatore è quello di una macchina che è in grado di seguire una serie di istruzioni finite che sottostanno alla logica booleana. Vengono quindi svolti calcoli e operazioni elementari fino al raggiungimento del risultato richiesto.

Il sistema di calcolo è il mezzo attraverso il quale possono essere sia prodotte opere nuove, che riprodotte opere preesistenti, che nuovamente costituite opere che derivano dalla composizione di

---

<sup>1</sup> Per continuo, si intende la caratteristica di uno spazio reale tale per cui, tra due punti presi arbitrariamente, esisterà sempre un punto possibile nel mezzo.

più oggetti non virtuali. Ne è un esempio, nel mondo della musica, il campionamento dei suoni prodotti da diversi strumenti, che poi vengono ricomposti e mixati in digitale. In origine, spiega Thomson Jones, i computer erano analogici e basati sull'acquisizione di dati reali da macchinari che utilizzavano quantità elettriche o meccaniche, ma smisero di essere utilizzati poiché a causa delle modalità di acquisizione, non davano, con le stesse premesse, un risultato esatto. Ne risentiva dunque la replicabilità dei risultati stessi. Viceversa, la macchina di Von Neumann (la versione più essenziale dei moderni personal computer) non risentiva del problema nonostante la limitatezza di alcune sue funzioni, e divenne predominante (Thomson Jones, 2021: 11-13).<sup>2</sup> Le macchine digitali create successivamente hanno precisione algoritmica e potenza di calcolo incommensurabilmente maggiore. Attraverso le macchine digitali è possibile comporre istruzioni banali e lineari con una potenza pressoché infinita, in modo da dare continuità a delle operazioni computazionali o procedurali.

Particolare attenzione merita qui il concetto di campionamento. Per un computer, il campionamento è l'unico modo di processare dei contenuti come immagini o file multimediali. Ciò è possibile attraverso la quantizzazione, ossia ordinando attraverso istruzioni una griglia in cui vengono posizionate unità discrete di colore, i cosiddetti pixel.<sup>3</sup> I pixel di una immagine digitale sono unità caratterizzate dalla loro posizione sulla mappa e da un valore percentuale assegnato per ciascuno dei colori primari che vanno a comporre lo specifico pigmento necessario a rendere visibile una porzione dell'immagine.

Se è vero che il campionamento permette una resa digitale dell'analogico, è vero allo stesso modo che le immagini digitali possono acquisire in toto le caratteristiche delle immagini analogiche? Se per tradurre un'immagine in un linguaggio digitale c'è necessariamente una perdita di informazione (dovuta al campionamento), le immagini analogiche possono essere davvero identiche a quelle

---

<sup>2</sup> La macchina di Von Neumann è composta da una unità di elaborazione detta CPU, un'unità aritmetica in grado di svolgere operazioni elementari, una memoria e le periferiche di immissione ed emissione dati, tutti collegati attraverso i BUS (che servono a scambiare i dati).

<sup>3</sup> Quando viene scansionata una immagine, il computer la scompone e la ricostruisce seguendo una griglia ordinata detta mappa.

digitali? Secondo Thomson Jones, sì. Per meglio comprendere cosa motiva questa risposta affermativa da parte dell'autrice, è interessante soffermarsi sulla distinzione tra analogico e digitale. Per Thomson Jones, la distinzione teorica tra analogico e digitale è cambiata, si è evoluta e si è adattata alle trasformazioni tecniche introdotte nella storia della tecnologia (Thomson Jones, 2021: 32-33). Inizialmente, Nelson Goodman, introducendo la distinzione, sostenne che quello digitale è un sistema di notazione che permette di istanziare in maniera procedurale delle istruzioni in maniera esatta e inconfondibile, a differenza di un sistema di notazione analogico (Goodman, 1976: 113-137). La distinzione di Goodman è tracciata nell'ambito della discussione sui sistemi rappresentativi – sistemi di oggetti fisici che sono in grado di fungere da *token* per la rappresentazione di qualcosa. Per Goodman gli oggetti che appartengono a sistemi rappresentativi sono raggruppabili in base ai loro caratteri sintattici e semantici. Questo significa che, preso ad esempio un disegno, nella sua composizione ci saranno caratteri sintattici e semantici, ossia elementi alla base della rappresentazione dell'immagine che significano qualcosa (caratteri semantici), ed elementi che ordinano gli aspetti semantici della rappresentazione (caratteri sintattici).

Per Goodman le rappresentazioni analogiche hanno come caratteristica la densità sintattica: tornando all'esempio del disegno, una stessa linea di pittura potrebbe avere diversi significati in posizioni diverse nello spazio. Un sistema digitale invece, per Goodman, deve seguire un sistema di notazione e quindi deve essere semanticamente e sintatticamente differenziato, ciò vuol dire che ogni segno deve essere unico e avere un significato esatto, che è sempre lo stesso. A livello teorico questo significa che un sistema digitale per essere tale deve essere in grado di seguire delle norme che permettono la re-istanziamento dello svolgimento di un'azione indicata in modo esatto. La differenziazione sintattica, quindi, è condizione necessaria perché un oggetto che appartiene a un sistema rappresentativo sia considerato digitale – condizione sempre soddisfatta quando si compila in linguaggio-macchina. Il problema del sistema di notazione digitale alla base della rappresentazione, per Goodman (Goodman, 1976: 136), è che non può garantire biunivocità e



chiarezza nel rappresentare elementi analogici, che vengono considerati come “densi” di significati che si sovrappongono, poiché per fare questo il sistema digitale perderebbe la differenziazione sintattica necessaria a caratterizzarlo come struttura ordinata digitale. Per Goodman, allora, l’analogico è costitutivamente differente dal digitale, perché le opere digitali prodotte e re-istanziate attraverso programmi, stampe, supporti, sono token di un una classe di opere che risponde all’ordinamento del calcolatore.

Thomson Jones mette però in evidenza un problema non affrontato da Goodman. Secondo Goodman, la condizione necessaria e sufficiente per considerare digitale un sistema richiede che questo sia un sistema notazionale, in particolare che sia sintatticamente e semanticamente differenziato, cosa che, però, non è possibile neanche per gli effettivi calcolatori (Thomson Jones, 2021, 35). Questi, infatti, per quanto siano in grado di avere una struttura formale, permettono a uno stesso valore, in posizioni diverse, di assumere significati diversi. Thomson Jones, quindi, sostiene che per definire un sistema digitale sia necessaria solamente la differenziazione sintattica e prende poi in considerazione la posizione di John Haugeland (Haugeland, 1981: 217) in merito alla copiabilità delle immagini digitali ed evidenzia come per lui, a differenza che per Goodman, questa sia la caratteristica principale che distingue le immagini digitali da quelle analogiche.

Le opere digitali, per come sono prodotte, cioè attraverso una procedura algoritmica, sono sempre multi-istanziabili. Grazie alla mappatura a cui è soggetta, infatti, un’immagine nativa digitale può essere sempre istanziata nuovamente, eseguendo esattamente la procedura richiesta (cosa che un programma fa in automatico). Un sistema può essere digitale se e solo se viene rispettata l’esattezza dei passaggi che permettono la rappresentazione dell’immagine. Per soddisfare questa richiesta, un sistema non può essere quindi digitale se non viene garantita la relazione esatta di istruzioni e risultato. Viceversa, Haugeland, per sottolineare il punto, afferma che un dipinto di Rembrandt potrebbe essere replicato in tutti i suoi passaggi esclusivamente con un miracolo (Haugeland, 1981: 213) e, spostando la discussione sul lato pratico, critica l’eccessivo slancio teorico di Goodman.

Nel mondo della produzione digitale contemporanea, però, a differenza di quanto pensava Haugeland, una griglia bitmap e uno schermo lcd possono quantitativamente riprodurre un ritratto analogico di Abraham Lincoln in maniera quantizzata, in un modo che rende l'immagine digitale indistinguibile all'occhio umano rispetto all'originale analogico. Thomson Jones, tenendo conto di ciò, sostiene allora che le immagini digitali lo sono perché sottendono uno schema riproduttivo differenziabile in cui non è mai ammesso che un dato possa essere nello stesso posto di un altro, e che per questo non bisogna indagare tanto sulla resa visiva dell'immagine quanto sulla sua costituzione, perché percettivamente le immagini digitali possono essere indistinguibili dalle immagini analogiche (Thomson Jones, 2021: 49).

### **3. Le copie nell'arte analogica**

Nel precedente paragrafo abbiamo preso in considerazione le questioni riguardanti la classificazione delle opere digitali e le loro peculiarità ontologiche. Vista la peculiarità delle opere digitali di essere ontologicamente sempre passibili di istanziazioni multiple, è necessaria una breve digressione sul concetto di istanziazione multipla e, in particolare, sulla distinzione tra copie e istanziazioni multiple. Per dare una spiegazione esaustiva del fenomeno nell'ambito dell'arte digitale è però sempre meglio considerare in primo luogo il contesto delle arti tradizionali e analogiche.

Cosa vuol dire “copiare”? Può trattarsi di una pratica artistica legittima? Lo status di copia ha delle conseguenze per il valore artistico di un oggetto? Implica qualcosa per il valore artistico del prodotto derivato? Nel volume *Artistic License* (2017), Darren Hudson Hick esplora approfonditamente questi temi.

Le premesse di Hudson Hick sono due: la prima è che “copia” è un termine ambiguo; la seconda è che nella definizione di autenticità di un'opera d'arte interviene necessariamente anche un giudizio extra ontologico, generalmente di natura giuridica o di garanzia (Hudson Hick, 2017: 38-40).

Il termine “copia” è ambiguo perché di per sé non distingue tra ciò che è una nuova istanziazione legittima di una certa opera, e ciò che invece è una contraffazione, ossia una copia illegittima. Un esempio del primo caso lo si ha con le opere letterarie. Un libro può essere stampato e distribuito praticamente all’infinito, non ledendo mai all’“identità” delle istanziazioni originarie dell’opera. Anche lo stesso manoscritto dell’opera letteraria potrebbe essere considerato come la prima istanziazione della sua produzione, e se venisse perso per via di qualche incidente, ma rimanesse almeno un’altra istanziazione dell’opera, non si sarebbe persa l’opera letteraria nella sua totalità ma solo la sua prima istanziazione, storicamente rilevante. In questo caso copia e manoscritto originale sono entrambe istanziazioni dell’opera.

Al contrario, se venisse perso un dipinto di inestimabile valore storico, ma ne rimanessero delle copie fedeli e legittime, l’immagine presentata dal dipinto rimarrebbe, certamente, ma l’opera originale sarebbe persa per sempre. Lo stesso vale nel caso restassero delle copie illegittime del dipinto. Goodman chiama opere “autografiche” quelle di cui anche la riproduzione esatta, nei minimi dettagli, non sarebbe un’istanziamento genuina (Goodman, 1976: 113), poiché hanno un contenuto e una struttura indissolubili dall’oggetto stesso che fa loro da supporto. Ne sono un esempio opere d’arte come i dipinti o le sculture in marmo. Le opere letterarie, invece, secondo Goodman sono un caso di arte “allografica” perché la loro produzione è legata ad una procedura seriale piuttosto che a un evento irripetibile. Il concetto che viene proposto è che l’arte allografica è tale soltanto se è espressa attraverso un sistema di notazione ossia attraverso un sistema di norme da seguire che rendono inequivocabilmente l’oggetto prodotto una istanziazione dell’opera dell’artista.

Tornando alle premesse di Hudson Hick, quest’ultimo ritiene che la concezione di Goodman di arte allografica sia fuorviante nel considerare le opere multi-istanziabili, poiché si lascia aperta e troppo vaga l’identificazione di cosa conti come una valida istanziazione di un’opera. Seguendo il ragionamento di Goodman, una performance musicale sarebbe una valida istanziazione di una composizione solo se non ci fossero errori o variazioni rispetto all’originale, eppure errori vengono

commessi in continuazione nella musica e i pezzi suonati rimangono, nonostante tutto, l'opera di riferimento che viene presa di volta in volta in esame. Lo stesso varrebbe per i cambiamenti in fase di traduzione delle opere letterarie, dove eppure alcuni errori e adattamenti sono tollerati.

Questi criteri, oltre a essere eccessivamente rigidi, non permettono di avere una risposta esatta su cosa sia una corretta istanziazione di un'opera allografica anche perché non distinguono tra istanziazioni e mere copie, e per questo Hudson Hick decide di servirsi di diversi strumenti concettuali per indagare la questione (Hudson Hick 2017: 38-40). Per prima cosa inizia a considerare le opere d'arte come singole o multi-istanziabili. In secondo luogo, si chiede che cosa voglia dire che un'opera è autentica e se è necessario un giudizio extra-ontologico per la definizione di autenticità di un'opera d'arte. A questa domanda risponde che la pratica artistica è fondamentale per comprendere come l'arte sia concepita e per comprendere che tipo di oggetti siano le diverse opere d'arte. Quello che vuole suggerire è che concorrono al giudizio ontologico sull'opera e sulla sua autenticità anche elementi che esulano prettamente dallo studio della struttura degli oggetti che costituiscono le opere e che sono invece attinenti al contesto di produzione delle opere. Per approfondire la discussione di copie contraffatte e istanziazioni autentiche, Hick riprende nuovamente Goodman per mostrare una problematica citando il caso delle serigrafie: secondo Goodman, "l'unico modo di accertarsi che una stampa sia genuina è quello di capire se è stata prodotta da una determinata matrice" (Goodman 1976: 103). Secondo il modello di Goodman, le serigrafie, essendo costruite senza una effettiva notazione, e quindi in un certo senso rimanendo figlie di una matrice unica, sarebbero da considerarsi autografiche, eppure due stampe ugualmente nate dalla stessa matrice potrebbero non essere entrambe autentiche. Hudson Hick spiega infatti che una stampa ottenuta dalla matrice di una certa serigrafia può comunque essere una contraffazione dell'opera, se non è stata autorizzata dall'autore dell'opera (o da chi ne esercita la autorità autoriale, come per esempio i curatori testamentari di artisti deceduti). L'autenticità di un'opera multi-istanziabile può essere garantita, in maniera anche triviale, dal fatto che l'oggetto, quando prodotto, porta con sé uno storico di produzione, e nonostante possa essere impervio reperire dati a riguardo,

il processo di autentica rende possibile ricostruire il contesto da cui trarre la deduzione della autenticità della stampa.

Esistono delle istanziazioni di opere multi-istanziabili che, prodotte dalla matrice di tali opere, ma senza autorizzazione, possono essere spacciate per autentiche, e la distinzione autografico-allografico non è sufficiente a risolvere la questione della loro legittimità. La validazione, sostiene Hick, avviene anche attraverso la sanzione dell'artista (Hudson Hick 2017: 40). Il concetto di sanzione artistica è approfondito in un recente volume di Sherri Irvin, *Immaterial* (2022): "l'artista sancisce le caratteristiche fisiche della sua opera fabbricando o selezionando un oggetto fisico, ma può anche sancire delle regole di presentazione comunicando come l'oggetto deve essere esposto o trattato" (Irvin, 2022: 18). La sanzione di un artista sulla presentazione di una istanza dell'opera, secondo Irvin, consiste nella dichiarazione di limiti e intenzioni riguardo alla costituzione dell'opera. In parole povere, l'intenzione dichiarata dell'artista circa quali e quanti oggetti costituiscano valide istanziazioni di un'opera è cruciale per dirimere questioni circa l'autenticità delle opere. Una critica che spesso viene mossa a questa posizione sostiene che talvolta non è possibile venire a conoscenza delle intenzioni dell'artista poiché queste non sono state presentate in modo chiaro o addirittura non sono mai state espresse. È però possibile replicare a questa critica. Sherri Irvin sostiene che le sanzioni sono "azioni e comunicazioni pubblicamente accessibili" (Irvin 2005: 315) – un esempio può essere quello di dare direttive ai galleristi su come esporre (Irvin: 2005 319-320), o le istruzioni di allestimento e assemblaggio a chi produce le componenti di un'opera. Il problema nasce dal fatto che queste informazioni possono non essere state fornite dagli artisti, o semplicemente possono essere fuorvianti. Va quindi tenuto in considerazione il fatto che per il pubblico, a volte, è necessario fare uno sforzo interpretativo e ricavare le sanzioni dal contesto, dove queste sono implicite, ma non di meno valide. Elisa Caldarola (2020: 95-96) spiega questo processo prendendo ad esempio un pittore degli anni '40 del '900, Giorgio Morandi. Questi non ha mai specificato che per fruire delle sue tele fosse rilevante soltanto che il lato dipinto fosse visibile, ma dal momento che apparteneva a una corrente artistica tipicamente pittorica è

appropriato per noi dedurre che non avesse interesse a giocare con il medium in modi particolari, sancendo, per esempio, che il suo dipinto andasse capovolto, o girato sul retro.

Tornando a quanto riguarda le stampe, la questione è interessante perché queste, per essere autenticate, devono ricevere una certificazione, e questa può essere data dall'artista ma non solo: le attribuzioni possono essere erogate anche da enti esterni che hanno potere e influenza nel mondo artistico. A definire l'autenticità di una stampa, quindi, sono non solo il contesto e l'autorità dell'artista o di chi ne cura le opere, pur talvolta non prendendo parte alla loro produzione, ma anche il sistema complesso di validazione in cui le opere sono inserite. Per extra-ontologico si intende quindi tutto ciò che si lega a un contesto di accettazione e partecipazione della comunità che è immersa nella pratica e nella fruizione artistica e che include il concetto ontologico di originale e di contraffazione all'interno di dinamiche di potere o di legittimazione (Hudson Hick, 2017: 73).

Un caso molto famoso di copia fraudolenta fece scalpore nei primi anni duemila: fu il caso del collettivo artistico Gruppo Mondiale che produceva, attraverso il calco originale della statua *Il pensatore* (1902) di Auguste Rodin, delle copie della stessa che dichiarava autentiche ai fini di una vendita privata. Hudson Hick presenta questo caso come controesempio contro l'argomentazione di Goodman e in modo da mostrare la difficoltà di risoluzione della questione filosofica della definizione ontologica della differenza tra istanza e copia (Hudson Hick, 2017: 39). Analogamente, ci sono casi in cui oggetti, come alcune borse "di Hermès", sono stati prodotti dalla stessa fabbrica da cui sono prodotti gli oggetti originali, ma non gli è stato conferito lo statuto di oggetto originale attraverso il certificato fornito dall'azienda. Questi oggetti sono spesso immessi fraudolentemente nel mercato e spacciati come originali, dai quali non differiscono neppure per origine e processo produttivo<sup>4</sup>. Per quanto riguarda il caso di Gruppo Mondiale, originariamente *Il pensatore* di Rodin aveva un'unica istanziazione; dopo la morte di Rodin, a partire dal calco originale furono prodotte altre copie; le istanziazioni originali furono però limitate a 12, e poco prima della scadenza dei

---

<sup>4</sup> Questa informazione è stata acquisita tramite conversazione privata con il titolare della casa d'aste Ansuini, Andrea Ansuini. <https://www.firenzetoday.it/cronaca/borse-hermes-contraffatte-vendute-17mila-euro-una.html>

diritti d'autore dell'artista il governo francese decretò che tutte le copie originali dovessero riportare il simbolo "R". In questo caso, l'autorità del "garante istituzionale" di Rodin ha permesso di identificare le copie illecite dell'opera realizzate da Gruppo Mondiale, distinguibili da quelle sancite come originali. In caso non ci fossero però state direttive legislative puntuali a riguardo, Gruppo Mondiale avrebbe semplicemente potuto continuare a produrre quelle che, stando soltanto alla pratica artistica vigente, avrebbero dovuto essere considerate istanziazioni legittime dell'opera (Hudson Hick, 2017: 39-42). La tematica diventa ancora più interessante se posta a paragone con lo statuto della copia nelle opere digitali e le sue implicazioni.

#### **4. Copia e autenticità nelle opere digitali**

La legittimità delle copie è una tematica particolarmente importante quando si considerano i media digitali. Se per le opere d'arte singole e per le opere multi-istanziabili analogiche è abbastanza lineare distinguere tra originale e copia, vale la stessa cosa per le opere digitali?

Con una matrice serigrafica, per esempio, si possono ottenere diverse istanziazioni della serigrafia in questione. Allo stesso modo, un negativo fotografico può portare a diverse copie della stessa foto. Consideriamo ora la fotografia digitale. Quando scattiamo una foto digitale otteniamo un file (chiamato "File.Raw") contenente i dati relativi all'immagine ed i metadati che la accompagnano: una foto non compressa e non processata appena catturata dal dispositivo, insieme a dati relativi a luogo, data e parametri tecnici dello scatto. Tra i tipi di file digitali, il File.Raw. è quello che più si avvicina al negativo di una foto analogica. Il File.Raw è un tipo di file particolare anche perché non contiene metadati su come leggere i dati relativi all'immagine (per leggere i dati dell'immagine occorre del software), ma contiene tutte le specifiche di produzione relative all'immagine digitale, e non diverse da quelle proprie delle opere analogiche, in quanto viene emesso soltanto dalla macchina fotografica da cui è stata scattata la fotografia digitale.

Il File.Raw funziona fondamentalmente come un negativo ma, a differenza di un negativo, che è unico e non replicabile, un File.Raw può essere copiato e trasferito interamente da una locazione all'altra dei sistemi digitali utilizzati. Quando un File.Raw è trasferito dalla scheda di memoria della macchina fotografica all'hard disk del computer mantiene comunque tutti i metadati: ciò fa sì che vi siano allo stesso momento due o più istanziazioni del File.Raw relativo a una stessa fotografia digitale. Un File.Raw, insomma, può sì essere istanziato in più fotografie digitali, esattamente come un negativo, ma non è garantito che il File.Raw sia unico come nel caso delle matrici o dei negativi. I File.Raw, come tutti gli altri file, possono essere re-istanziati in diverse copie perfette. Da copia a copia cambiano solo i dati relativi alla collocazione del file in una certa macchina digitale o in un'altra, e la data di produzione del file, ma queste possono essere alterate al punto che originale del File.Raw e sua copia risultano indistinguibili.

L'istanziamento multipla dello stesso oggetto non solo crea copie esatte, dello stesso file su supporti diversi, ma permette di istanziare contemporaneamente qualsiasi file digitale in tempo reale su un numero virtualmente infinito di dispositivi che possano riprodurlo. Ognuna delle istanze avrà esattamente gli stessi dati contenuti nel file al netto dei metadati che ne classificano la localizzazione spazio-temporale e nel disco rigido. Quello che è interessante è che due file identici (compresi di nome) non possono esistere nella stessa cartella dello stesso pc ma possono esistere in due o più cartelle diverse o due o più dispositivi – va sottolineato, come ho detto sopra, che la data di creazione del file originale può essere mantenuta anche dalle copie. A meno che non intercorra una sanzione autoriale, ogni istanza della stessa immagine è valida.

I problemi, dal punto di vista dell'ontologia dell'arte e delle indagini filosofiche sull'autenticità nell'arte, sorgono quando non tutte le istanziazioni della stessa immagine digitale sono opere d'arte. C'è nuovamente da chiedersi, che cosa rende una certa istanziazione di un'immagine digitale arte? Cosa rende invece un'altra istanziazione della stessa immagine la mera immagine pubblicitaria, non



artistica, di una mostra dove la prima istanziazione figura come arte? Nuovamente, la sanzione dell'artista.

Come abbiamo visto, la presenza o l'assenza della sanzione dell'artista, che stabilisce se una certa istanziazione di un'opera sia da considerarsi arte o meno, permette di distinguere tra istanziazioni che valgono come arte e istanziazioni che non valgono come arte anche nel caso dell'arte non-digitale. Ma la differenza tra analogico e digitale sta nel fatto che nel caso dell'arte analogica è possibile risalire a un'unica matrice dell'opera e tracciare i rapporti tra le istanziazioni dell'opera (artistiche e non) e tale matrice (per esempio il manoscritto di un libro), mentre nel caso di un'opera digitale la matrice è perfettamente copiabile e quindi non unica, e per questo l'impresa di tracciare le relazioni tra matrice e istanziazioni dell'opera è insensata.

Un'altra importante differenza tra opere digitali e opere analogiche è che solo le prime sono necessariamente multi-istanziabili. Nel secondo paragrafo abbiamo visto come per Thomson Jones quella di essere multi-istanziabile è una condizione necessaria per un'opera digitale, data la natura procedurale del mezzo (Thomson Jones, 2021: 48). La copiabilità quindi è una proprietà del mezzo, ma può ancora essere limitata dalle sanzioni di artisti e membri della comunità artistica.

È poi interessante notare una somiglianza tra prime copie delle serigrafie e File.Raw. La prima copia di una serigrafia, detta anche prova di stampa, ha un valore testimoniale, e di conseguenza economico. Il valore testimoniale attesta che quella è la prima prova che si ritiene emessa di una serie serigrafica, a partire da una certa matrice, e attesta che la serie sia stata prodotta. Allo stesso modo, anche a un File.Raw viene attribuito valore testimoniale, perché questo attesta che un certo autore ha effettuato un certo scatto che ha prodotto proprio quel File.Raw. Un esempio lo si può trovare nel regolamento dei concorsi fotografici della Federazione Italiana Associazioni Fotografiche<sup>5</sup>, che richiede espressamente ai partecipanti di fornire il File.Raw dei propri scatti. L'unica differenza tra le due cose è che una prova di stampa è una singola istanziazione di una

---

<sup>5</sup> [https://fiaf.net/wp-content/uploads/2021/06/Regolamento\\_Concorsi\\_2019\\_01\\_01\\_rel\\_1\\_3.pdf](https://fiaf.net/wp-content/uploads/2021/06/Regolamento_Concorsi_2019_01_01_rel_1_3.pdf)

serigrafia, mentre il File.Raw, pur avendo valore testimoniale per convenzione, può essere copiato perfettamente, per quanto non con facilità.

Nel caso della multi-istanziatura analogica, è relativamente semplice risalire a una istanziazione di un'opera che possa avere valore di originale per delle proprie caratteristiche storiche. Nelle gallerie d'arte, ad esempio, non è un caso che venga sopra-prezzata la prova di stampa di una serigrafia, che può essere identificata attraverso la certificazione dell'artista o del gallerista: la prova acquista maggiore valore economico in relazione alla sua funzione di prima stampa della serigrafia.

È molto importante sottolineare che il valore aggiunto percepito non modifica lo statuto ontologico dell'istanza, che è tanto autentica quanto le altre istanziazioni autorizzate della serigrafia, ma aiuta a comprendere come il contesto di ricezione e pratica modifichi la percezione di elementi resi particolari dal contesto. Quello che è necessario chiedersi è innanzitutto: questo vale anche per il digitale? E che implicazioni ha sul modo di costruire opere digitali?

Le convenzioni ed il contesto hanno un peso nello stabilire il ruolo del Raw.File per la certificazione di originalità di un'immagine digitale. In primo luogo, il codice emesso assieme ai dati di una fotografia digitale contiene specifiche su luogo, data e parametri tecnici dello scatto perché queste sono ritenute interessanti dal punto di vista dei membri della comunità e della filiera produttiva di riferimento. In secondo luogo, utilizzare i File.Raw invece dei JPEG per svolgere questa funzione è una convenzione del mondo fotografico. Generalmente ciò avviene perché i File.Raw sono file non processati, ma tuttavia è vero che una macchina fotografica digitale può emettere anche file in formati non File.Raw, se opportunamente impostata. Ad avere un valore di documento, sono le specifiche proprietà che vengono emesse nel codice del File.Raw durante lo scatto. L'emissione di queste informazioni è stata opportunamente programmata a monte in modo tale che se ne potesse beneficiare per ogni scatto, e per permettere, visto l'evidente interesse della comunità, di attestare il valore di "prova" del file, anche in virtù del fatto che questi file sono più difficili da manipolare (anche se non è impossibile farlo). Questi valori però si estendono anche alle

copie esatte del File.Raw (non facilmente ottenibili) che mantengono le stesse proprietà dell'originale. È quindi, in terzo luogo, puramente convenzionale che si consideri il File.Raw alla stregua di un negativo. La ragione per cui questa convenzione vige è che, per quanto non impossibile, risulta certamente più difficile produrre una copia perfetta di un File.Raw che di un file digitale di un altro tipo.



## Capitolo II

### Arte digitale e media artistici

#### Introduzione

Il secondo capitolo si concentra sul concetto di medium e di “apprezzamento artistico basato sul medium” (Thomson Jones 2021).

Nel primo paragrafo viene presentato il concetto di medium nel dibattito contemporaneo e si distingue tra media e media artistici. Come si classificano i media? Quali sono le loro proprietà? Cosa differenzia un medium da un supporto? Queste sono le domande a cui si tenta di dare risposta.

Nel secondo paragrafo viene preso in esame il concetto di media digitali. L’analisi che si propone indaga su che peculiarità abbiano questo tipo di media e in particolare evidenzia le loro proprietà di trasmissibilità, copiabilità, e reversibilità, e la conseguenza della presenza di queste proprietà sulla produzione di opere digitali.

Nel terzo paragrafo viene introdotto il concetto di apprezzamento artistico e l’analisi si sofferma sui modi in cui diverse pratiche di apprezzamento emergono dalle comunità artistiche.

Infine, nel quarto paragrafo, sono analizzate le proprietà delle opere d’arte digitali e le peculiari pratiche di apprezzamento relative ad alcuni tipi di opere digitali, prendendo in esame alcuni casi studio.

#### 1. Cosa sono i media artistici

Una prima definizione di medium è apparentemente semplice. Il concetto alla base della mediazione è che ci sia uno strumento che permetta di trasmettere un significato dalla sua fonte a chi lo deve ricevere. Un medium può essere qualsiasi cosa, dall’aria in cui si propaga il suono, ai circuiti del

tubo catodico delle vecchie televisioni, fino ad arrivare agli strumenti dell'arte più tradizionali, come tela e pittura per un dipinto, o il marmo di una statua. Tutto ciò che può veicolare un significato è un possibile medium.

David Davies (Davies, 2010: 181-191) introduce la questione dei media artistici in maniera schematica dividendo i media in:

- tipi di medium fisici: materiali, oggetti, strumentazione tecnica;
- tipi di medium che definisce “composti da oggetti fisici che ricadono in determinate categorie sensibili” (Davies 2010: 181) ossia, per esempio, colori e texture;
- modi per veicolare determinati significati: per esempio gesti, movimenti di pennello, espressioni del volto;
- sistemi di segni: linguaggi, codici e modelli d'espressione immateriali.

Lo schema, nella sua semplicità, ci mostra che per Davies è molto interessante definire “come” il medium acquisisca significato nella nostra esperienza artistica. Partendo dal materiale, si passa al riconoscimento dei tipi e delle caratteristiche dei materiali che siamo in grado di riconoscere, e poi si cerca di classificare i media in grammatiche e significati.

Per Davies apprezzare l'arte significa apprezzarne l'esperienza mediata, e per questo la mediazione è centrale per il giudizio artistico (Davies, 2010: 182). Lo stesso contenuto può avere diversi riscontri mediati nelle diverse forme d'arte e, attraverso mediazioni diverse, il risultato finale cambia. Ci sono esempi anche nei media più comuni della nostra cultura: romanzi, fumetti, film, rappresentazioni teatrali danno vita a produzioni culturali appartenenti agli stessi universi narrativi in continuazione, e ognuna di queste forme appartenenti agli stessi universi narrativi ha un suo carattere, una sua funzione e una sua presentazione diversa che ne fa un prodotto unico. La storia può rimanere la stessa, ma i significati veicolati e le emozioni suscitate cambiano attraverso l'uso di materiali e grammatiche diverse. Lo storytelling di un romanzo trasformato in sceneggiatura presenterà gli stessi personaggi ma questi saranno raccontati secondo modalità diverse e con effetti

sul fruitore totalmente diversi. In termini di apprezzamento, poi, gli stessi contenuti possono non essere valorizzati allo stesso modo su media che hanno vincoli e possibilità diverse. Scene impagabili su tavola, scene scritte magistralmente per scorrere nel tempo interiore di chi sta leggendo, talvolta non sono per nulla efficaci se vengono animate, o anche girate, perché la percezione del tempo dell'azione si perde nella trasposizione di, per esempio, due pagine intere di descrizione che ci si sforza di restituire attraverso un'immagine statica o in movimento. Allo stesso modo, scrivere una sceneggiatura è radicalmente diverso dallo scrivere un romanzo, per necessità e funzioni diverse che i due oggetti hanno. Alcuni dettagli di scene d'azione sono comprensibili e hanno la loro iconicità solo attraverso determinate inquadrature e fanno del cinema una delle arti più importanti dello scorso secolo. Prendiamo per esempio *Devilman* (1972), di Go Nagai, ed il suo più recente adattamento animato, *Devilman Crybaby* (2018), diretto da Masaaki Yuasa. Stessi personaggi, cambia il setting. La storia è quella di Akira Fudo, un ragazzo liceale che, coinvolto in un sabba, si fonde con il demone Amon e subirà una turpe spirale di eventi che porterà il mondo al collasso. La storia è grottesca e cruda; all'uscita, nel 1971, sconvolse il popolo giapponese e nelle decenni successive quello di tutto il mondo. Rispetto allo standard del fumetto del tempo, il ritmo era concitato e gli eventi lasciavano, tra le vignette, soltanto il tempo di riflettere sulla condizione umana e sul dramma che il lettore stava vivendo. L'animazione nel corso dei decenni non è mai riuscita a rendere giustizia al sentimento che veniva espresso tramite il particolare stile di disegno del manga e il suo preciso tempo narrativo. Fino all'arrivo di Masaaki Yuasa. Cambiò davvero tutto. La tecnica di regia dell'autore ha permesso di suscitare nel pubblico sensazioni di straniamento efficaci tanto quanto quelle che potevano essere provate durante la lettura dalle tavole del manga. Per riuscirci l'autore si è servito di animazioni minimali, ma prone alla deformazione. Ha utilizzato i principi dell'animazione, accentuando i corpi in gesti esagerati, convulsi, che venivano trasformati al cambiare del punto di fuga della prospettiva che veniva animata.

Yuasa ha utilizzato il medium in modo che venissero valorizzate le sensazioni e l'atmosfera originale, ma per farlo ha incluso elementi altri dal contesto originale per valorizzare al massimo il

materiale secondo il medium a disposizione: ha tradotto i contenuti dell'opera originale da una "grammatica" mediale ad un'altra per trasmettere attraverso l'animazione lo stesso disagio che trasmetteva l'opera originale che aveva come medium il fumetto. Entrambe le storie hanno elementi di mediazione che le rendono uniche nella loro presentazione e contemporaneamente delle pietre miliari nei rispettivi media, garantendo a entrambe lo status di prodotto artistico oltre che di prodotto di consumo.

Come illustrano questi esempi, il medium artistico, per Davies, va inteso come strumento, e fornisce un contributo costitutivo ineliminabile a come l'opera d'arte viene creata e poi ricevuta. Per questo quando si parla di arte non è corretto né un approccio totalmente strumentale al medium, né tantomeno una posizione come quella di Benedetto Croce (Croce, 1922), che scinde la costituzione dell'opera prima nella fase dell'ideazione, in cui l'opera esiste nella mente di chi la crea, e poi, in un secondo momento, nella sua esternalizzazione, che la incapsula nel medium. Per Davies, che critica fortemente questo approccio, l'opera d'arte esiste soltanto quando veicolata attraverso il medium, e ci è conoscibile solo attraverso di esso (Davies, 2010: 182).

Quello che qui vogliamo approfondire ulteriormente è la questione: "a cosa prestiamo attenzione quando apprezziamo un certo oggetto che consideriamo arte?". A partire da questa domanda possiamo iniziare a considerare come attraverso ciò che ci viene presentato riusciamo ad apprezzare le qualità artistiche dell'oggetto in funzione di come è costruito.

In primo luogo, è importante notare che la riflessione sui media da parte degli artisti è un elemento prominente nelle arti contemporanee, e costitutivo della pratica artistica da sempre. La sperimentazione che tende a includere tra i media artistici oggetti materiali e immateriali non convenzionali si è intensificata specialmente nel secolo scorso ed è stato un passaggio fondamentale e caratteristico per l'affermarsi di un tipo d'arte di carattere fortemente concettuale, ma è erroneo asserire che non sia mai esistita prima. È dall'inizio della storia della produzione artistica che si verificano sperimentazioni continue su ciò che si può veicolare attraverso diversi media, in una



serie di tentativi di presentazione più o meno efficaci o fallimentari che continuano a susseguirsi (Gombrich 1960). È però pur vero che, nell'arte più recente, i *ready-made* costituiscono una rivoluzione perché per la prima volta gli oggetti quotidiani sono inclusi tra i possibili medium a cui si può conferire valore artistico (Danto 1981).

Un artista adopera un determinato medium espressivo perché questo apre a determinate possibilità che gli sono intrinseche, per esempio: dato un testo scritto, lo si può leggere, lo si può cantare, recitare in maniera atonale come *Carmelo Bene*, e ognuno di questi modi di disporre il contenuto della lettura, avrà delle sue particolari qualità che il fruitore potrà apprezzare o meno.

Un altro aspetto importante per comprendere che cosa sono i media artistici è quello della resistenza esercitata dai media nei confronti di chi li manipola. La resistenza che un medium applica a chi agisce su di esso determina la tecnica attraverso cui l'artista cerca di superare i limiti imposti dal medium, che ha un'importanza centrale nell'apprezzamento di un'opera come prodotto artistico (Davies, 2010: 182). Per esempio: la padronanza di un certo insieme di conoscenze del linguaggio della musica, e di tecniche per la riuscita dell'esecuzione di un brano cantato permettono di affrontare lo sforzo necessario a "riprodurre o a cantare un brano", che sarà poi oggetto di apprezzamento. Queste sono le tecniche attraverso cui l'artista affronta le difficoltà imposte dal medium del canto – la voce umana.

Quando si considera il medium di un oggetto artistico, poi, occorre distinguere tra elementi di presentazione che hanno rilevanza artistica ed elementi che hanno soltanto funzione di supporto all'opera: entrambe le classi di elementi costituiscono gli oggetti fisici che concorrono a presentare l'opera. Solo gli elementi che hanno rilevanza artistica, però, costituiscono il medium di un'opera. Per esempio, nelle pitture ad olio, la cornice non corrisponde ad un oggetto estetico, non è rilevante ai fini dell'apprezzamento del quadro, nonostante sia finemente decorata e supporti egregiamente l'opera, perché non influisce sull'esperienza estetica di apprezzare il quadro nella sua immagine, e lo stesso vale per il retro della tela dipinta. Al contrario, le campiture di colore sulla tela

costituiscono il medium pittorico: ci presentano contenuti che possiamo decifrare e hanno valore estetico (Davies, 2010: 183).

È necessario approfondire, in seno a questo esempio, la partizione fatta da Davies, tra oggetto fisico e medium artistico. La parte fisica si costituisce dei componenti che riguardano la costruzione e la classificabilità delle parti fisiche che si possono distinguere di un'opera. Nella quadripartizione ad inizio paragrafo è rappresentata dai primi due punti. Il medium artistico, invece, incorpora tecnica e linguaggi da cui nasce la tensione mediale dell'arte, contrapposta ai limiti della parte fisica. Nel caso della danza: i movimenti fisici del corpo sono il medium fisico attraverso la persona che performa, viceversa la sequenza di passi, che segue una regola grammaticale, rappresenta il medium artistico. Nel caso della pittura, il medium artistico comprende le tecniche pittoriche, le grammatiche ed i simboli impiegati per costituire delle immagini. Per considerare una tela dipinta un'opera pittorica, dobbiamo fare attenzione a quegli aspetti dell'oggetto fisico "tela dipinta" che sono articolati attraverso l'insieme di regole e pratiche propri del medium pittorico.

Arthur Coleman Danto, in *The Transfiguration of The Commonplace* (Danto, 1981: 159), sottolinea inoltre che non si può, parlando di pittura, parlare di medium come materiale fisico e basta: è necessario che il medium, per essere artistico, possa permettere al fruitore di riconoscere nelle sue proprietà percepibili l'intenzione dell'autore. La questione del medium "artistico" è quindi qualcosa che ha a che fare intrinsecamente con l'azione dell'autore che decide di porre in essere l'opera d'arte.

Per comprendere meglio questa descrizione delle caratteristiche centrali dei media artistici, è utile guardare in retrospettiva a una teoria storico-artistica che ha sollevato un grandissimo interesse sulle forme medialità nella prima metà del Novecento: il purismo mediale. I difensori di questa posizione, dalla descrizione del medium fisico e artistico proprio di una certa forma d'arte, deducono delle prescrizioni su "come" operare sul medium proprio di quella forma d'arte, esprimendo una sorta di ortodossia mediale. I principi del purismo mediale fanno capo a teorie avanzate da Clement

Greenberg e Rudolf Arnheim. Questi autori, in termini diversi, criticano la multimedialità dell'arte in favore di opere fortemente consapevoli del particolare medium attraverso cui si presentano. In *Avanguardia e Kitsch* (Greenberg, 1939: 7) Greenberg afferma che l'avanguardia esiste proprio perché è stata ispirata dalla consapevolezza sul medium. In *Nuovo Laocoonte* (Arnheim, 1938: 199-230) Arnheim auspica una "media differentiation" contro l'emergere dell'allora appena nato cinema sonoro, proprio come regola per prevenire l'apprezzamento di forme mediali miste. Entrambe queste posizioni hanno come base concettuale l'idea che ogni forma d'arte ha una natura specifica dettata dal suo medium.

Davies osserva che, se è vero che il purismo mediale dello scorso secolo ha portato alla produzione di alcune delle opere d'arte più importanti di quell'epoca (per fare un esempio, i dipinti di Jackson Pollock, o di Mark Rothko), questo dimostra soltanto che attraverso il purismo possano essere prodotte grandi opere d'arte, e non che questa sia l'unica strada da percorrere per fare arte (Davies, 2010: 184). Pur non condividendo la posizione prescrittiva, quindi, è necessario ammettere la sua importanza storica, poiché questa ha permesso lo sviluppo di moltissime correnti che sono state in grado di ragionare su cosa fosse la medialità e come andasse trattato il medium in relazione alle opere d'arte. In particolare, come sottolinea Noël Carroll (Carroll, 1986: 64-78) un grave problema della tesi del purismo mediale è che questo suggerisce di apprezzare l'arte soltanto per come questa comunica, e non per cosa questa comunica; come sostiene Richard Wollheim, però, (Wollheim, 1980: 213) entrambi gli aspetti sono necessari all'apprezzamento artistico (Wollheim parla appunto di *two-foldness* in relazione alle opere d'arte).

L'arte contemporanea, anche grazie all'utilizzo della tecnologia digitale, della riduzione della difficoltà tecnica di produzione delle opere, e di un sistema di produzione delle opere su una scala economica vasta, tende a distanziarsi dal purismo mediale, abbandonando l'esplorazione di singoli medium, e facendo dei dialoghi tra vari media un modus operandi sempre più comune. Le opere d'arte contemporanee sono sempre più frequentemente apprezzate in virtù della loro multimedialità.

Nel contesto dell'arte contemporanea multimediale, rivestono particolare importanza i media digitali e lo sviluppo di una cultura digitale, per via delle possibilità che questi hanno aperto sia per l'apprezzamento dell'arte che per il suo mercato. Certamente il mondo dell'arte non è cambiato nella sua totalità, ma la nicchia di arte influenzata dal digitale è tutt'altro che marginale.

## **2. Alcune peculiarità dei media digitali**

Come anticipato nel primo capitolo, una caratteristica centrale delle opere d'arte digitali è la loro multi-istanziabilità. Questa particolare caratteristica però non aiuta di per sé a capire se c'è qualcosa di particolare che apprezziamo ogni volta che apprezziamo delle opere d'arte digitali. Certo aiuta a capire come vengono costituite e come vengono presentate (e riprodotte) le opere digitali, ma non aiuta a comprendere da cosa scaturisce il nostro apprezzamento del contenuto di un'opera digitale e del suo veicolo.

Per apprezzare le opere digitali, soffermarci sul fatto che siano riproducibili o meno è importante, ma limita il discorso soltanto ad una determinata influenza che hanno sulla ricezione: le possibilità date dalla riproducibilità non sono né il primo né l'unico motivo per cui le opere digitali vengono apprezzate o meno. Quello che conta è comprendere sotto che luce diversi tipi di opere digitali sono presentate al pubblico e quali pratiche di produzione sono al centro dell'attività di apprezzamento delle opere proposta al pubblico.

Questo modo di approcciare le opere d'arte, che riprende i temi del precedente paragrafo, viene chiamato da Thomson Jones "medium based appreciation" (Thomson Jones, 2021: 64). Thomson Jones sottolinea che apprezzare un'opera d'arte significa apprezzare "un certo tipo di opera" di *art-work*, ossia lavoro artistico, prodotto con una determinata intenzione, e apprezzare come vengano usati i materiali artistici al fine di produrlo. Questo significa che per apprezzare un oggetto artistico

c'è bisogno di capire come l'artista ha veicolato certi contenuti. Al fine di comprendere ed apprezzare le opere digitali, quindi, vanno presi in esame i media digitali.

I media digitali, sempre per come vengono introdotti da Thomson Jones, sono multiformi e non facilmente declinabili, ma hanno tutti la stessa caratteristica comune: il fatto di essere strutturati come codice (Thomson Jones, 2021: 72). Ciò non significa che i media digitali non possano essere utilizzati come se fossero la loro controparte analogica. Né tantomeno che non esista una gran varietà di potenziali software e di strumentazioni tecniche su cui sviluppare le più disparate tipologie di opere digitali.

Nel corso del tempo, data la propensione dei programmi a emulare l'utilizzo analogico, si è dibattuto persino sul fatto che le arti digitali fossero effettivamente nuove forme d'arte. Nel volume *A Philosophy of Computer Art*, Dominic McIver Lopes (Lopes 2010), per esempio, nega il fatto che la musica e la fotografia digitale siano forme d'arte diverse dalla loro controparte analogica. Per Lopes, le controparti digitali sono sottocategorie delle forme d'arte originali. La fotografia digitale è una sottocategoria della fotografia, la musica digitale della musica, e via dicendo. Per come ci vengono presentate, del resto, allo stesso modo di come leggiamo un libro in formato e-book, siamo spesso invitati a percepirle in modo simile a quello in cui percepiremmo i loro equivalenti analogici (Lopes, 2010: 18). Come possiamo creare una scultura tanto con il bronzo quanto con il marmo, così, secondo Lopes, possiamo produrre una fotografia tanto con strumenti digitali quanto con strumenti analogici. Non cambia però il fatto che ciò che apprezziamo, nel caso delle due sculture, è una rappresentazione statica tridimensionale e, nel caso delle due fotografie, un'immagine fotografica di una scena reale.

C'è però da dire che le implicazioni relative alla ricezione delle opere digitali sono spesso significative. Per esempio, l'impatto che ha avuto la fotografia digitale sulla pratica della fotografia ha segnato la crisi di una intera industria. Allo stesso modo, l'incisione digitale della musica, come spiega Hudson Hick, ha permesso la diffusione mondiale del sampling a consumo di tutti (Hudson

Hick, 2017: 42), cosa che ha cambiato per sempre la storia del medium musicale (e musicale digitale). Quelle della produzione possono sembrare delle questioni che sono irrilevanti al funzionamento del medium, ma non possono non essere prese in considerazione, poiché, come vedremo, almeno in alcuni casi influiscono su cosa effettivamente apprezziamo.

Quello di standard è un concetto davvero centrale su più livelli. Tutti i media digitali sottostanno ad un sistema notazionale, poiché sono, in ultima istanza, codice che funziona da istruzione e che poi viene riprodotto da software adatti. Senza un linguaggio standard che permette alle macchine di comunicare tra di loro non è possibile ottenere lo scambio di informazioni necessario per permettere a due macchine di riprodurre, per esempio, la stessa foto. I software, inoltre, quando esportano i file finiti, traducono in codice le azioni dell'autore sul medium specifico che viene adoperato per produrre un display del file; i file, poi, potranno essere letti da qualsiasi altro software in grado di farlo. Come abbiamo già largamente anticipato, questo sistema conferisce la proprietà chiamata "copiabilità" a tutti i media che appartengono al medium digitale.

Attraverso i software, vengono creati ambienti di sviluppo tra i più disparati e versatili. Photoshop, ad esempio, permette una libertà mai vista prima nella post-produzione delle foto in digitale, grazie a tutti gli strumenti che fornisce, tanto da essere divenuto un elemento imprescindibile nel mondo della fotografia professionale contemporanea (che è digitale per standard di produzione, tra l'altro), al punto da modificarne totalmente la pratica: oggi sono rari i casi di fotografia professionale praticata senza post-produzione.

È grazie al fatto che esistono gli standard, poi, che si possono mettere in comunicazione media diversi una volta che si è adottato il formato digitale. I media digitali, quindi, fa notare Thomson Jones, funzionano con un sistema di "nesting" (*annidamento*), così come alcuni media tradizionali. Quello del nesting è un principio secondo cui più media possono sovrapporsi nella realizzazione di un oggetto artistico (Thomson Jones, 2021: 73): per esempio, un medium digitale può incorporare

altri media. Una spiegazione di questo fenomeno si può trovare in un volume di Berys Gaut, *Digital Cinema* (2009):

Si potrebbe supporre che il cinema digitale non sia un nuovo medium, poiché il cinema è il medium e il cinema digitale è solo un tipo di cinema, ma questo è falso. Possiamo propriamente parlare del medium della stampa, ma anche di media come incisioni, litografie, xilografie, che sono comunque stampe su supporti e media diversi. Da qui, direi che i media possono contenere altri media, o meglio direi, che alcuni media possono annidarsi dentro altri. (Gaut 2009, 75).

Il filosofo è interessato a parlare in particolare del cinema digitale, ma il passo è prezioso perché aiuta a comprendere come il digitale stesso sia un medium entro il quale si possono innestare altre forme mediali tradizionali, oltre che a soluzioni che sono native digitali. Il medium digitale, quindi, è un ottimo esempio di “un medium che può contenere altri media” (Berys Gaut, 2009: 75). In termini di pratica artistica, i media che si intersecano col digitale acquisiscono delle proprietà che cambiano radicalmente il modo di fare arte attraverso di essi. Ed è per questo che, parlando di *medium based appreciation*, Thomson Jones ci spiega che le opere d’arte digitali lo sono perché contemporaneamente appartengono a certe specifiche forme mediali e a quella digitale, e sono utilizzate, secondo le intenzioni dei loro autori, all’interno di originali pratiche artistiche (Thomson Jones, 2021: 73).

Per i media artistici tradizionali, la possibilità di produzione digitale ha comportato un abbassamento del livello tecnico minimo per accedere a un dato campo artistico. Un esempio che Thomson Jones propone e che è particolarmente calzante è quello del cinema digitale (Thomson Jones, 2021: 74). Attraverso l’utilizzo di apparecchiature digitali è possibile una produzione reversibile e automatizzata. Cosa vuol dire “reversibile”? Reversibile significa che un file, essendo fatto di codice, può essere fatto tornare ad uno stato precedente se chi ci sta lavorando non è soddisfatto delle modifiche apportate al suo lavoro. Questo ha permesso un abbattimento di

precedenti limiti fisici che prima avrebbero comportato perdite dal punto di vista economico. La reversibilità è la seconda caratteristica peculiare dei media digitali – la loro prima caratteristica comune, come visto sopra, è il fatto di essere basati su un codice, e quindi copiabile. Questo particolare aspetto può sembrare irrilevante dal punto di vista teorico, ma è uno degli elementi che ha permesso il successo e l'affermazione di una sperimentazione prima impossibile sul mezzo. Il cambiamento radicale avvenuto nei media che prima erano strettamente analogici è dovuto soprattutto all'evoluzione nella pratica artistica incentrata su quegli stessi media, una volta che questi sono stati innestati nel medium digitale. Quante persone si potrebbero permettere di farsi dei selfie e sperimentare con le modalità di questa forma di autoritratto impiegando non la fotocamera del telefono, ma un rullino e una macchina fotografica analogica? Tornando al cinema, Thomson Jones fa l'esempio di un film d'epoca: *Greed*, di Eric Von Stronheim (1924). La pellicola è stata dipinta direttamente sulla celluloide per conferire al filmato un alone dorato; se l'autore avesse deciso di eliminare l'alone all'ultimo momento non avrebbe potuto farlo, perché la modifica della celluloide è un'azione irreversibile. Data invece una pellicola in digitale questa, essendo un codice, può essere alterata attraverso gli strumenti professionali a piacimento e anche riportata allo stato originale se il risultato delle alterazioni non è gradito. Il fatto di poter fare tentativi continui senza essere economicamente puniti ha permesso da una parte l'accesso al medium da parte delle masse, e dall'altra lo sviluppo di una diversa forma di apprezzamento delle opere prodotte.

Nel dibattito contemporaneo è infatti emerso il cosiddetto *proliferation problem*: questo termine sta a indicare uno stato di sovrabbondanza di materiale mediato tale per cui quella che prima era una risorsa scarsa adesso inonda, nel caso cinematografico che cita Thomson Jones (Thomson Jones 2021, 63), le case di produzione, che si vedono soggette a molti più dubbi su quali materiali utilizzare per il "cut" finale del proprio lavoro cinematografico. Questo stesso problema può però essere declinato in molte altre forme. Quello che è interessante evidenziare non è tanto che nel cinema si sia alzato il livello minimo di effetti tecnici utilizzati (anche se questo implica una richiesta da parte del pubblico di determinati elementi per far sì che il contenuto venga apprezzato),



quanto che per ogni medium, per effetto del *proliferation problem*, l'apprezzamento viene svolto anche in funzione del confronto con opere simili in medium simili (o meno) e che quindi, se si afferma uno standard in un determinato medium, allora quello standard influirà sul giudizio che abbiamo di un'opera. Ritornando al problema presentato da Thomson Jones, verranno apprezzate quelle opere che, soddisfacendo gli standard, ne daranno una reinterpretazione creativa, che l'autrice chiama: "mastery of the proliferation problem". (Thomson Jones, 2021: 75). Per esempio: Masaaki Yuasa, nel campo dell'animazione, in un contesto di ricerca spasmodica per l'esagerazione visuale e la fluidità di movimento, ha animato l'opera *Ping Pong. The animation* (2014), che invece di adattarsi agli standard dell'animazione contemporanea<sup>6</sup>, sfrutta un'animazione mista e una regia controintuitiva per superare quegli standard e veicolare l'emozione del movimento come poche volte prima. Yuasa riesce a farlo non solo perché prende in prestito tantissime grammatiche del cinema tradizionale, ma anche perché piega al suo volere i corpi e le azioni di tutto quello che rappresenta, al di là di qualsiasi correttezza anatomica. Tutto per accentuare un gesto, recuperare dei movimenti precedentemente esagerati, insomma, riconoscere l'alterità del medium a cui si sta riferendo, l'animazione, che non ha i limiti della carne e delle ossa, ma solo di quanto si possa riconoscere l'azione nella rappresentazione. Per fare questo però mantiene uno stile essenziale e scarno, diametralmente opposto a quello dell'animazione commerciale, quasi in modo da voler sottolineare che basta l'essenziale per creare un'emozione. Nel modo in cui deve rappresentare una storia semplicissima, le vicissitudini giovanili di giocatori di ping-pong liceali, è possibile vedere come non è necessario conformare la presentazione di un'opera a quello che è lo standard attuale del medium, ma evidenziare la padronanza del mezzo nonostante la proliferazione di contenuti in senso spesso contrario.

Tornando poi a parlare dei tipi di medium digitale già esistenti, come già accennato, non si può non fare riferimento sia alla fotografia che alla musica. Anch'essi, come il cinema, hanno subito una

---

<sup>6</sup> Basti pensare che nel 2013 è uscito *Il giardino delle parole* di Makoto Shinkai, che basa la maggior parte della sua poetica sulla fotografia delle animazioni.

trasformazione incredibile attraverso la strumentazione digitale, e sia la percezione che la pratica artistica dei rispettivi medium è cambiata radicalmente da quando lo standard delle industrie produttive si è adeguato al digitale. Questi esempi, rispetto a quello del cinema, permettono di aprire due parentesi molto importanti. La prima approfondisce la questione della copiabilità. La seconda quella della diffusione di contenuti tramite i social network, e ci permette di parlare di un tipo di media che sono prettamente digitali, i social media, e interrogarci sulla possibilità di usare i social media come media artistici.

Le due questioni sono strettamente collegate. Perché? Innanzitutto, è sbagliato dire che la copiabilità sia una prerogativa esclusiva del medium digitale: la particolarità del digitale è quella di permettere una copia con consumo di risorse irrisorio e istantaneo, cioè di permettere una copia attraverso lo scambio di informazione. Quando viene comunicato il codice da una macchina all'altra e poi viene processato, quella che viene inviata è una sequenza di informazioni: questo scambio ha tempi drasticamente inferiori a quello di qualsiasi altro processo meccanico. Per fare un esempio, la differenza è quella che passa tra mandare un documento via mail e mandarlo via posta. In sostanza, un'altra delle proprietà del medium digitale è la simultaneità del passaggio di informazioni. Come cambia le pratiche artistiche questo guadagno in termini di diffusione e produzione? Qual è il *proliferation problem* della fotografia e della musica? Il problema consiste nella sovrabbondanza incredibile di fonti e nella grande facilità nel manipolare opere già esistenti. Queste circostanze hanno un impatto sia sulla qualità tecnica generale delle opere in questi media, sia sugli aspetti che il pubblico apprezza nelle opere che gli vengono presentate. Per fare un esempio, a causa del *proliferation problem*, non risultano più interessanti alcuni aspetti tecnici che prima erano motivo di vanto nella pratica fotografica. Tra tutti, la capacità di giocare con gli effetti visivi applicati all'obiettivo, che prima era apprezzata come una qualità apprezzabile in un fotografo, adesso attraverso l'utilizzo dei software che filtrano e modificano le foto in automatico, sono appannaggio di tutti. Questo aspetto, tralasciato, ha permesso al pubblico di fermarsi ad apprezzare altri aspetti del medium fotografico, per esempio sulla creatività dei fotomontaggi che vengono prodotti in

digitale. Lo stesso discorso poi, vale anche nel mondo della musica, dove l'interesse per la tecnica di registrazione o di campionamento, per esempio, ha lasciato il passo allo sviluppo di tecniche di produzione digitale.

È poi interessante considerare che gli artisti che operano con i media digitali tendono a proporre istanze delle loro opere attraverso i social network in modo che queste vengano viste e fruite nel modo più libero e gratuito possibile. Non solo moltissimi emergenti, ma anche personalità affermate da decenni, hanno deciso di condividere, attraverso i social network, molti dei loro lavori inediti; alcuni esempi molto famosi di questo fenomeno sono Hajime Sorayama<sup>7</sup>, che ha un profilo Instagram ricchissimo e aperto a tutti, dove mostra il suo immaginario sci-fi senza limiti, e Takashi Murakami<sup>8</sup>, artista pop giapponese. Entrambi gli artisti continuano comunque ad operare anche sui media tradizionali e ad avere delle istanziazioni fisiche di loro opere digitali prodotte per mostre e allestimenti, ma non si fanno remore ad utilizzare i social network per raggiungere con la loro arte più persone possibili. La riconoscibilità social, del resto, è diventata una delle chiavi di volta, soprattutto per artisti che non sono affermati, per provare ad emergere nel mondo dell'arte ed essere accettati dalla comunità artistica.

Da queste considerazioni emerge che un'ulteriore proprietà caratteristica dei media digitali è quella della *condivisibilità* (una proprietà che è arrivata anche a cambiare le regole del gioco delle più grandi industrie culturali operanti nell'ambito digitale). La condivisibilità è una proprietà mediale digitale che coniuga la simultaneità e la copiabilità delle opere create con un sistema notazionale, e che, inoltre, permette il verificarsi del seguente fenomeno: quante più sono le persone che fruiscono di un determinato oggetto digitale, tanto più questo viene apprezzato come oggetto digitale ben riuscito in quanto digitale.

I social network non forniscono soltanto supporto pubblicitario agli artisti, ma permettono loro anche di creare delle opere. Un esempio? I social media manager scelgono le fotografie che

---

<sup>7</sup> @Hajimesorayama

<sup>8</sup> @Takashipom

verranno pubblicate sui profili che gestiscono in funzione del formato che il social network su cui devono lavorare supporta. Pubblicare nelle “storie” di Instagram comporterà la scelta di fotografie diverse di un certo oggetto rispetto alle fotografie dello stesso oggetto preferite per la pubblicazione su Facebook: generalmente, un post per Instagram è quadrato, mentre uno per Facebook è rettangolare. Cambiando le proporzioni, ne consegue che non è necessariamente vero che la stessa foto utilizzata nei due contesti sia egualmente efficace. Per gli artisti valgono discorsi simili, e inoltre va considerato il fatto ancora più interessante che questi sperimentano con il mezzo stesso (ossia con il modo di funzionare di Facebook e Instagram, per esempio) in modo da valorizzarne appieno le proprietà mediali. Un esempio interessante è quello del profilo Instagram di Maurizio Cattelan<sup>9</sup>. L’artista utilizza il suo profilo personale come medium di una performance continua in cui ciclicamente cambia l’unico post che il suo profilo contiene.<sup>10</sup> Nell’opera di Cattelan il social network diventa medium perché l’artista ne utilizza le funzionalità in maniera consapevole, ma anti-intuitiva: poiché la funzione di Instagram è quella di essere una bacheca su cui depositare le proprie e lasciare un portfolio consultabile al pubblico, l’artista decide che può esserci esclusivamente un post alla volta nelle sue pubblicazioni. Va quindi a giocare sui meccanismi di condivisione del social per evidenziare come il suo profilo sia qualcosa di sempre temporaneo e che per accedere alla totalità del suo significato, questo debba essere periodicamente visitato e compreso come performance.

Da questa riflessione poi possiamo trarre un’ulteriore differenziazione e altre interessanti questioni: non tutti gli account Instagram che pubblicano contenuti e immagini sono anche mediatori di oggetti culturali, né tantomeno artistici, eppure questi account sono sia ricchi di spinta creativa che di grammatiche tipiche del medium dell’immagine. Come si riconosce allora un’opera *d’arte* digitale? Quali sono le sue caratteristiche? Come le apprezziamo e perché?

---

<sup>9</sup> @Mauriziocattelan

<sup>10</sup> Un articolo giornalistico documenta alcuni esempi dell’evoluzione del profilo dell’artista nel corso del tempo <https://www.darlin.it/cultura-pop/maurizio-cattelan-instagram-laccount-the-single-post/>

### 3. L'apprezzamento delle opere d'arte digitali secondo il modello di Dominic Lopes

Nel precedente paragrafo viene sottolineato il fatto che i media digitali possono essere utilizzati al di fuori del contesto delle pratiche artistiche e che quindi non tutti gli oggetti digitali rientrano nella categoria di opera d'arte. A questo proposito, il volume *Beyond Art* (2014) di Dominic McIver Lopes permette degli importanti approfondimenti (Lopes, 2014: capitoli 7-8, pp. 125-162). L'autore spiega che, prima di essere opere d'arte, gli oggetti che sono al centro di pratiche di apprezzamento artistico sono artefatti. L'esempio che porta è quello delle immagini in movimento: queste sono artefatti. Alcune di esse sono opere d'arte, altre no. Cosa definisce come arte alcuni di questi artefatti e altri no? Nell'analisi condotta sino ad ora abbiamo visto che la sanzione dell'artista riveste un ruolo importante nel fare ricadere un oggetto nella categoria di opera d'arte. Lopes spiega che per riconoscere la sanzione di un artista relativamente a una certa opera è necessaria una teoria dell'arte: questa permetterà di riconoscere nel modo di presentazione che un artista adotta l'intenzione di produrre un'opera arte che ricade in certe categorie artistiche, e di comprendere il beneficio che si può trarre dal categorizzare un oggetto artistico in modo appropriato, quando si tratta di apprezzare tale oggetto come arte.

Secondo Lopes, i tentativi di definire una teoria generale dell'arte attraverso un concetto unitario sono tutti fallimentari. Per il filosofo, l'unica impresa che vale la pena compiere è quella di definire le singole pratiche artistiche. Alla radice di questa scelta c'è la consapevolezza del fatto che una pratica unitaria di apprezzamento delle arti non è possibile, e non sarebbe informativa relativamente a quelle che sono le peculiarità delle singole pratiche artistiche (Lopes, 2014: 160). Per fare ancora un esempio: la forma di apprezzamento artistico di una statua, che si incentra su determinate proprietà di un oggetto tridimensionale (per esempio quelle figurative), non è altrettanto valida come forma di apprezzamento di una struttura architettonica: per apprezzare il valore artistico di un'opera di architettura, è bene considerare, per esempio, l'articolazione degli ambienti e la luce degli spazi – aspetti sui quali non ci soffermeremmo se fossimo intenti ad apprezzare un oggetto

architettonico come oggetto scultoreo, soffermandoci per esempio sulle sue proprietà raffigurative (sempre che ne abbia) e sulla sua capacità di suggerire l'illusione di movimento (sempre che ne sia dotato).

La nostra conoscenza delle pratiche di apprezzamento artistico che sono diffuse all'interno di una certa società ci aiuta anche a giudicare se gli strumenti utilizzati per produrre una certa opera fanno parte dei media propri, secondo il sistema di nesting di Gaut (2009), dell'opera stessa. Per esempio, un CD non è parte dei media propri di un film, sebbene ne sia il supporto e ci permetta la visione del film. La ragione è che il CD non ha nessun ruolo nella pratica artistica di ripresa cinematografica e di produzione dei film, e il fatto che questo è supportato da un CD non è un fatto che apprezziamo quando guardiamo un film e ci concentriamo sui suoi aspetti artistici. Il CD è di certo uno strumento tecnico, è di certo utile, ma non è un medium dell'opera. Va notato che lo standard del DVD ha invece imposto a monte all'industria cinematografica alcuni limiti di tempo che sono diventati gli standard del film-making a partire dalla comparsa di questa tecnologia. Questi limiti temporali si traducono in una caratteristica costitutiva del medium filmico del tardo XX e del primo XXI secolo.

Per affrontare la questione della distinzione tra uno stesso medium utilizzato in ambito artistico e in ambito non-artistico, Lopes fa riferimento al maestro di Tè Rikyu, che insegna la via del tè ai suoi discepoli: il *Chado*. L'arte del tè è una peculiarità dell'arte giapponese che, nell'assenza dell'altro, elabora la poetica del nulla. Una frase di Rikyu che da secoli si tramanda è: la via del tè, non è altro che bollire l'acqua e fare il tè. Ragionando così, ne seguirebbe che ogni volta che prepariamo il tè ci cimentiamo in una pratica artistica. Questa teoria è ovviamente poco convincente, dal momento che solo in rari casi, come quello della cerimonia del tè, parliamo di produzione artistica in relazione alla preparazione del tè. Quello che fa di una teoria di una certa forma d'arte una teoria esaustiva, ci dice Lopes, è il fatto di poter distinguere, nell'ambito di oggetti prodotti nello stesso medium, quelli che sono artistici e quelli che non lo sono. Nel caso delle ceramiche, il fatto che una ceramica possa

contenere del caffè è una caratteristica al centro di qualche pratica di apprezzamento artistico? No. Di conseguenza, secondo Lopes, se quello che notiamo di una tazzina è meramente il fatto che questa serve a bere il caffè, è verosimile che la tazzina non si qualifichi come opera d'arte. Viceversa, una tazzina di caffè che presenta fantasie particolari o che ha subito trattamenti specifici per renderla una tazzina con proprietà speciali, potrebbe essere soggetta ad un apprezzamento estetico. Due prodotti dello stesso medium, possono, attraverso pratiche diverse, diventare oggetti di categorie diverse – una artistica e l'altra no. Per tornare all'arte giapponese del Tè, un normale tè con amici e una pratica secolare come quella del *Chado*, condividono lo stesso medium, ma non solo al centro dello stesso tipo di pratica. Per compiere il rituale del tè chi lo pratica fa affidamento su una grammatica che è condivisa da tutti i praticanti della cerimonia – una grammatica codificata progressivamente dai praticanti nel corso dei secoli, e finalizzata all'apprezzamento estetico degli atti di preparare e degustare il tè. Il tè con amici non conta sulla condivisione di una pratica con la stessa grammatica e la stessa finalità.

Una pratica, secondo Lopes, (Lopes, 2014: 148) è un modo di agire seguendo una serie di regole o condizioni che permettono di eseguirla. Per esempio, per giocare a calcio, bisogna calciare la palla e seguir le regole del gioco. Non è solo una questione di convenzioni, e tantomeno un qualcosa di istituzionale: una pratica è qualcosa che si fa in una comunità. In particolare, una pratica di apprezzamento è una pratica che verte sull'apprezzamento di determinati oggetti, seguendo dunque certe regole. L'esempio che fa Lopes è quello dei cani da guardia delle pecore Shetland che vengono classificati secondo il loro *breeding standard*, ossia secondo come deve apparire un cane per essere un pastore delle Shetland: devono avere occhi di media grandezza posti obliquamente, a forma di mandorla, di colore marrone scuro, e via dicendo. Per poter ammirare un cane del genere come pastore delle Shetland bisogna accettare il fatto che esiste questo standard.

L'apprezzamento artistico è una forma di pratica di apprezzamento. Lopes (Lopes 2014: 148-151) chiarisce che per comprendere se un oggetto è arte abbiamo bisogno tanto di essere a conoscenza di

una pratica di apprezzamento incentrata sul medium di quell'oggetto e diffusa nell'ambito di una certa comunità, quanto di individuare una teoria artistica riconosciuta dalla comunità di apprezzamento secondo le regole che sono state sancite da quella comunità nel corso della sua storia, attraverso le scelte di presentazione e di apprezzamento di oggetti prodotti attraverso quel medium. Ciò vuol dire che non solo ci possono essere discrepanze tra pratiche di apprezzamento dei media e teorie artistiche, ma che queste sono anche molto comuni, e una corretta identificazione di ciò che si qualifica come arte è il frutto di un lavoro continuo.

Un esempio in cui questo fenomeno è evidente è quello della teoria artistica del purismo mediale difesa da Clement Greenberg. Greenberg, focalizzandosi sulle avanguardie artistiche della prima metà del Novecento, non riconobbe altre forme artistiche che emersero negli anni Sessanta – in particolare la Pop Art (Lopes, 2014: 151). La pop art, però, prese piede nonostante la teoria artistica del purismo mediale non fosse in grado di definirla. La comunità decise di adottare delle regole tali per cui per esempio l'utilizzo di *ready made* per fare arte non solo venne decretato legittimo, ma giunse a definire una nuova forma d'arte, e così si codificarono nuove forme di apprezzamento artistico. Bisognò poi attendere lo sviluppo di nuove visioni dell'arte, alternative a quella di Greenberg, per disporre degli strumenti per distinguere a livello teorico, e non solo di pratica di apprezzamento, tra oggetti che sono *ready made* pop e oggetti che sono meri oggetti quotidiani.

Tornando al caso dei media digitali: come si riconoscono i media digitali che sono anche artistici da quelli che non lo sono? In primo luogo, è necessario considerare una varietà di teorie artistiche e pratiche di apprezzamento di cui queste rendono conto, e chiederci, caso per caso, quale oggetto digitale possiamo apprezzare come opera d'arte nell'ambito di queste pratiche e quale no.

In secondo luogo, è necessario chiedersi se il medium digitale, in quelle pratiche, non sia che un supporto o se contribuisca all'opera d'arte direttamente. Per chiarire questo concetto, in *A philosophy of computer art* Lopes specifica che i digital-art media sono: “quelle tecnologie che sono usate per presentare l'arte ma che sono anche propriamente soggette all'apprezzamento artistico”



(Lopes 2010, 16). Questo significa che un'oggetto in cui è percepibile e apprezzabile il ruolo che il medium digitale ha nella sua presentazione è un oggetto il cui medium artistico è digitale, mentre un oggetto il cui carattere digitale non è rilevante artisticamente non presenta un medium artistico digitale, anche se il medium digitale è il supporto su cui si basa la sua costruzione. Per esempio, una canzone codificata in .mp3 è certamente musica registrata in digitale, ma non è necessariamente musica digitale: può trattarsi semplicemente solo di musica trasmessa "in" digitale.

Una peculiarità dei media digitali è che questi vengono spesso utilizzati fuori dal contesto artistico e, nella produzione contemporanea, i media che prima erano appannaggio (quasi) esclusivo della dimensione artistica (per esempio gli autoritratti fotografici di alta qualità tecnica) ora sono diventati apprezzabili anche soltanto sotto la lente dell'intrattenimento e del divertimento. A questo proposito è importante rifarsi a un volume di David Hesmondhalgh, *Le industrie culturali* (2015). Hesmondhalgh, nella sua trattazione della produzione industriale della cultura, utilizza una terminologia particolare per includere nella produzione multimediale non soltanto i contenuti artistici, ma anche tutte le realtà che utilizzano i media, non necessariamente digitali, per veicolare contenuti che non sono artistici, perché queste ricoprono, nel mercato del consumo culturale, un ruolo immenso – basti pensare al cinema di intrattenimento, alla fotografia amatoriale, e a tutti gli strumenti venduti per l'editing fotografico. I termini che Hesmondhalgh usa sono "creatività simbolica" per sostituire "arte" e "creatore di testi" per sostituire "artista" (Hesmondhalgh, 2015: 6). Questo, ci spiega l'autore, perché l'industria dell'intrattenimento e della cultura è una delle realtà economiche più fiorenti ed emergenti dell'era dell'informazione, al punto che egli chiama il periodo che va dai primi anni del 2000 "epoca della produzione culturale" (Hesmondhalgh, 2015: 69). In questa realtà, spiega l'autore, il digitale ha giocato un ruolo fondamentale.

#### 4. Le arti digitali

Per comprendere la dicotomia arte digitale / artefatto culturale digitale Lopes propone una analisi che va a vedere da vicino le singole pratiche artistiche digitali. Perché è necessaria una analisi che parta da dei casi studio? Perché, come l'autore sottolinea in *A Philosophy of Computer Art* (2010), il termine “media artistici digitali” non è che un termine ombrello per un insieme diversissimo di pratiche artistiche e di apprezzamento estetico (Lopes 2010, 16). Diverse pratiche di apprezzamento sono la base per la fruizione di diverse opere digitali. Andando a fare alcuni esempi è evidente quanto il range sia ampio anche solo ad una prima occhiata: si passa dal cinema prodotto in digitale, alla musica, alle installazioni della data art, alle esperienze immersive in VR, come *Carne y Arena*<sup>11</sup> (2017), di Alejandro González Iñárritu, sino ad arrivare a uno dei nuovi media più emblematici della cultura digitale: i videogiochi.

Alcuni videogiochi e opere di VR, per esempio, sono oggetto della forma di apprezzamento della “regia delle scene d'azione ben sviluppata”, che di solito riserviamo all'apprezzamento delle opere cinematografiche, e simili considerazioni valgono per l'apprezzamento musicale della colonna sonora di un film, o delle armonie arrangiate per la data art, che è analogo a quello di brani musicali più tradizionali. Certo è però che talvolta ci sono proprietà uniche degli insiemi di particolari media annidati in un certo tipo di medium digitale, che possono essere apprezzate soltanto attraverso la conoscenza delle particolarità di quello specifico medium digitale. Per illustrare questi casi, consideriamo alcune immagini digitali.

Il primo esempio da analizzare è *Stills in Flux* (2012) ad opera di Cree Bruins. L'opera consiste in un piccolo display LCD su cui è animata un'immagine astratta che ricorda un flusso di energia (Thomson Jones, 2021: 5). Se non avessimo consapevolezza dei media attraverso i quali è stata prodotta, potremmo dire che, considerando l'anno di produzione, il 2012, e la tecnologia a disposizione in quel periodo, questa sia un'opera prodotta interamente in digitale per trasporre la

---

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>

pittura astratta sui nuovi media. Identificheremmo dunque il medium dell'opera come una forma di pittura astratta digitale animata. Thomson Jones invece ci spiega che la particolarità dell'opera sta nel fatto che questa digitalizza una sequenza di testate di pellicola 35mm, e le mette in moto in modo cinematografico (Thomson Jones, 2021: 5). L'artista ha acquisito e campionato frame digitali della parte finale di un rullino fotografico, che ha parzialmente esposto alla luce solare quando ha caricato la macchina fotografica. Questo cambia tutto. Quello dell'artista non è l'intento di ricreare la pittura astratta con mezzi digitali, ma quello di mettere a fuoco *come* si arrivi alla "pittura astratta" attraverso schermo LCD. Durante il processo di scansione e acquisizione delle immagini, traspare il fatto che lo strumento tecnico non restituisce perfettamente le qualità del materiale di partenza, e l'artista ne fa uno dei punti focali di tutto il processo che porta alla sua opera. La scansione campiona e approssima i colori che legge attraverso i sensori, ma che succede se scansioniamo materiali che riflettono parzialmente la luce che dovrebbe leggerli? Avremo qualcosa di alterato. Alla luce di queste informazioni, possiamo comprendere che l'opera prodotta non sia una immagine animata, ma la testimonianza tangibile del campionamento. Il medium dell'opera che vediamo non è una immagine digitale in quanto simil-dipinto astratto, ma una traccia visiva del processo che permette di acquisire i dati e digitalizzarli. Questo ha un grande impatto sulla nostra interpretazione del significato e delle scelte dell'artista e ci permette di evidenziare come il *processo di acquisizione* dei dati sia una parte rilevante ai fini di veicolare il messaggio dell'opera. Sono aspetti di questo processo di acquisizione che ci è richiesto di apprezzare e sul cui significato ci è richiesto di riflettere. Soffermarci sull'apprezzamento della traccia come immagine astratta ha invece l'effetto di rendere opachi questi aspetti centrali dell'opera.<sup>12</sup>

Come secondo esempio è invece interessante mostrare il caso delle opere parzialmente modificate attraverso i software. L'opera presa in esame è *Looking it was going to rain*<sup>13</sup>, un'opera del 2005 di

---

<sup>12</sup> L'opera, nonostante appartenga a un sistema digitale e quindi sia multi-istanziabile, è stata presentata come opera unica di installazione, al deCordova Museum and Sculpture Park di Lincoln, ma è anche caricata come testimonianza sul sito dell'artista: <http://www.creebruins.com/decordova.html>

<sup>13</sup> <https://www.julianopie.com/film/2005/it-looked-it-was-going-rain-all>  
Il titolo completo si può trovare sul sito ed è un flusso di coscienza.

Julian Opie. L'opera consiste in una foto digitalizzata e animata parzialmente attraverso una serie di Software, e raffigura un lago in un paesaggio ai piedi di una montagna. Dando una lettura scorretta dell'opera, potremmo pensare che siano state scattate diverse fotografie analogiche, che queste siano state stilizzate in forme cartoonesche, e poi direttamente animate in sequenza. La realtà è invece che una foto analogica è stata stilizzata, per rimuoverne l'aspetto di verosimiglianza, ma è stata poi animata in maniera locale attraverso un sistema di strumenti che non ha controparti analogiche. Attraverso i software è stato possibile animare soltanto delle parti specifiche dell'opera analogica, una volta digitalizzata, senza alterare il resto. L'effetto fluido che caratterizza il lago è particolare perché mantiene fermi tutti i riferimenti spaziali dell'immagine tranne quello del movimento dell'acqua, che si increspa nella superficie del bacino idrico. L'opera genera un senso di tranquillità melancolica, incoraggiato dal titolo, che ricorda l'atmosfera fredda ma accogliente della montagna e lo fa con un movimento parziale che evidenzia, in primo luogo, l'immovibilità del paesaggio montano e, in secondo luogo, il contrasto tra due elementi dello stesso medium che giocano ruoli diversi: una foto analogica digitalizzata e una foto digitalizzata animata. In questo esempio possiamo vedere in azione due delle caratteristiche più importanti del medium digitale: l'essere sia copiabile che manipolabile. La copiabilità digitale permette non solo di prendere un elemento e modificarlo, ma di applicare cambiamenti così piccoli e localizzati da animare delle fotografie come se fosse in realtà stata presa in diretta una sequenza di immagini molto lunga e poi messa in loop.

Ricapitolando: Una interpretazione scorretta dell'opera è quella che la vede come una serie di foto analogiche animate. L'interpretazione corretta la vede come una singola foto analogica di partenza che, digitalizzata, viene animata parzialmente. Senza considerare l'utilizzo dei software che hanno permesso questa partizione visiva non si potrebbe avere esperienza del parallelismo tra elementi della raffigurazione e tipi di media impiegati dall'opera. In un caso, l'elemento immobile della raffigurazione, ossia la montagna, corrisponde alla parte fotografica analogica digitalizzata, che è lasciata immutata. Viceversa, l'elemento mobile della raffigurazione, il lago, corrisponde alla parte

della fotografia analogica digitalizzata che viene animata. Oltre il contrasto tra i due elementi naturali, l'opera presenta un contrasto tra due forme di medium. Verrebbe quindi fraintesa se fosse interpretata come un'opera di mero medium fotografico che viene posto in sequenza di immagini. È compresa invece se questa dicotomia viene messa in luce. Questa pratica era del tutto innovativa nel 2005, ma non ha smesso adesso, per questo, di essere rilevante nel modo in cui si può riconoscere un frame animato digitalmente.<sup>14</sup> Come per i grandi maestri del passato, ad esempio, nessuno oserebbe considerare Giotto di scarso valore artistico soltanto perché anni dopo la prospettiva è stata studiata molto più approfonditamente. Se adesso le animazioni in digitale fanno parte di un certo Standard di produzione, Opie ha la stessa valenza di pioniere che sperimenta sui nuovi software.

Rimanendo sempre nell'ambito delle immagini digitali, come ultimo esempio è interessante approfondire il tema della diversità e delle peculiarità dei media digitali attraverso un'opera molto diversa da quelle presentate fino ad ora. Si tratta di un'opera nativa digitale creata da Simons nel 2001, *Window*, a cui fa riferimento Thomson Jones (Thomson Jones, 2021: 7). L'opera fondamentale è la risposta alla domanda: ma che succede se il codice stesso diventa l'opera d'arte? L'immagine è stata costruita da Simons in modo da non doversi servire di software esterni, direttamente utilizzando il codice. A differenza di Opie e Bruins, Simons vuole portare alla luce la parte oscura del medium digitale, ed è fortemente convinto che l'utilizzo dei software *user-friendly* limiti drasticamente la libertà d'azione di un artista digitale; per questo decide di programmare direttamente un codice in grado di emettere immagini per poi farlo eseguire a una macchina. In questo caso, una lettura scorretta dell'opera può occorrere non accorgendosi del fatto che Simons rese manifesto che, nella sua concezione, digitale significasse “programmabile”, e che questa programmabilità enfatizzasse il valore artistico delle opere da lui prodotte. Se non ci si accorge

---

<sup>14</sup> Per esempio, quando si guarda una animazione, si può riconoscere a colpo d'occhio se è animata in CGI o meno e questo impatta sul giudizio che abbiamo riguardo a quella produzione: Due esempi  
 Uno in CGI: <https://www.youtube.com/watch?v=C9MuI4gfyiA>  
 Uno in tecnica tradizionale: <https://www.youtube.com/watch?v=20hcTad8EWk>

della importanza strutturale del codice, la tentazione è quella di definire l'immagine di Simons come una sorta di *opera d'arte Optical digitale*. Tenendo invece in considerazione che il medium principale dell'opera è *il codice* che permette di eseguire il programma, *Windows* acquista una maggiore rilevanza artistica, soprattutto per il periodo in cui è stata prodotta.<sup>15</sup> Possiamo infatti vedere che l'opera consiste in un programma che seleziona quattro punti, e ruota il rettangolo così ottenuto in modo tale che i suoi angoli incontrino altri quattro nuovi punti. Con il movimento del rettangolo, cambiano anche i colori visualizzati, in un ciclo mai uguale (Thomson Jones, 2021: 7).

Il ciclo di opere a cui *Windows* appartiene si chiama *Software Wall Objects*, ed evidenzia un tratto saliente dell'apprezzamento mediale del codice: non possiamo avere esperienza del codice di per sé, ma il codice è parte integrante delle opere che ce ne danno consapevolezza in quanto è evidente che ne regoli le procedure. *Window* per come è presentata, ricorda il concetto di computer art come pensata da Lopes, un oggetto è un'opera di computer art se è: *Arte, il suo codice è processato da un computer, è interattivo, ed è interattivo perché è processato su un computer.* (Lopes 2010: 27). Sebbene non rientri pienamente nella definizione che l'autore fornisce poiché non è interattiva, nondimeno è utile presentare questa somiglianza, perché *Window* è un'opera che risulta essere arte in funzione della sua codifica, e questa codifica è rilevante come medium nel risultato che poi viene presentato. Presentare un'opera in cui i programmi, e in ultima istanza il calcolatore stesso giocano in ruolo di medium, fornisce molti spunti sulla varietà mediale dell'arte digitale, di cui *Window* non è che un possibile inizio. Del resto Nell'opera di Simon, il concetto di compilazione, e quindi di esecuzione da parte della macchina gioca un ruolo fondamentale, ma ci sono moltissimi altri modi in cui i vari media digitali sono stati sfruttati per display prima impossibili.

Gli esempi proposti fino ad ora comprendono soltanto immagini presentate in maniera "tradizionale", simile a quella delle opere analogiche, sul supporto digitale, ma, ancora rimanendo nell'ambito delle immagini, esistono modi produrre opere d'arte digitali che possono seguire regole

---

<sup>15</sup> [http://www.numeral.com/artworks/artAppliances/2001\\_2004/window.php](http://www.numeral.com/artworks/artAppliances/2001_2004/window.php)

diverse da quelle della presentazione delle immagini analogiche. Consideriamo un esempio di performance partecipativa che utilizza come medium le immagini.

L'opera che prendiamo in esame è *I AM WE* (2010-2020) di *Wolf Nkole Helze*, che fa parte della pratica della Net Art.<sup>16</sup> *I AM WE* è particolarmente interessante perché sfrutta appieno la proprietà di condivisibilità del digitale per creare un'opera di performance partecipativa puramente in digitale. L'opera consiste in un mosaico di foto in costante cambiamento che viene composto attraverso un programma e raffigura il volto dell'artista utilizzando come tasselli le foto inviate dagli utenti che partecipano alla performance (Thomson Jones, 2021: 86). La particolarità dell'opera è che, essendo legata ad un sito internet, questa utilizza un server per trasmettere in tempo reale i dati aggiornati del lavoro collettivo per la trasformazione dell'immagine. Thomson Jones spiega dettagliatamente il concetto di trasmissibilità (Thomson Jones, 2021: 85), che consiste nella proprietà che si associa allo scambio di informazioni che avviene quando un'istanza di un'opera può essere inviata da un terminale ad un altro. Questo, nel caso di *I AM WE*, avviene grazie ad un server che permette una comunicazione sia in uscita, poiché invia i dati dell'opera completa al terminale del fruitore, sia in entrata, poiché accetta ed elabora il materiale che viene inviato da chi decide di partecipare all'opera. Se si pensasse all'opera come a una immagine istanziata più volte attraverso la rete che fa da supporto, l'interpretazione sarebbe sbagliata. La rete in questo caso è il medium dell'opera, perché è oggetto dell'apprezzamento dell'opera in quanto interattiva. Senza lo scambio che avviene attraverso la rete, non sarebbe possibile la performance di evoluzione costante delle immagini, e quindi l'opera perderebbe totalmente di senso. Ne consegue che, seppur sia un elemento meno evidente, lo scheletro informatico su cui l'opera si basa è parte integrante dell'esperienza estetica che dall'opera si può trarre.

Il passo successivo di questa analisi è chiedersi: quali altri aspetti caratteristici del digitale hanno contribuito alla produzione di opere che non soltanto figurative? A questo proposito è molto

---

<sup>16</sup> <http://helzle.com/de/performative-projekte/i-am-we-interactive-image/>

importante approfondire la pratica dell'installazione digitale con due esempi molto diversi tra di loro, che condividono l'utilizzo in senso mediale di uno degli aspetti più sottovalutati delle tecnologie digitali: i dati. Poche sono le opere che utilizzano in maniera riflessiva il concetto di dato e la sua strutturazione nel processo di costituzione di un display artistico. Tra le due che è interessante presentare, una è *Data Verse: l'universo fatto di dati*<sup>17</sup> (2019) che Ryoji Ikeda ha installato all'Arsenale di Venezia durante la Biennale del 2019, l'altra è *Valence* (2001) di Ben Fry<sup>18</sup>, nella versione esposta all'Ars Electronica Center di Linz, in Austria. Entrambe le opere utilizzano in maniera differente i dati in modo che questi abbiano un ruolo fondamentale dal punto di vista mediale.

Entrando nel dettaglio: l'opera di Ikeda prende e codifica dati dal microverso e dal macroverso, e lo fa utilizzando software per aggregare dati e convertirli in stimoli audiovisivi coerenti, e prendendo il materiale di partenza da fonti provenienti dai più svariati campi dello scibile umano. Si parte con i dati delle particelle subatomiche, per poi passare agli atomi, le molecole, le cellule fino ad arrivare ai dati di sistemi complessi di animali, persone, industrie e network, e poi ai big data e ai dati sul cosmo. Quello che emerge è un'esperienza audiovisiva totalizzante, ma allo stesso tempo armoniosa, che viene proiettata in una sala chiusa e buia, in cui il suono e le luci riempiono totalmente i sensi di chi guarda. Quello che è interessante notare di quest'opera è che, sebbene la struttura compositiva sia digitale, il risultato è qualcosa che va a manifestarsi in maniera immersiva e pervasiva nell'ambiente circostante. Sorge una domanda: I dati in questo caso sono un medium? Anche in questo caso è interessante contrapporre due interpretazioni differenti. Una scorretta, e una corretta, che ci permette di analizzare l'opera in modo esaustivo. Se le installazioni audiovisive di *Dataverse* fossero state prodotte senza relazione con i dati che ne costituiscono la struttura, non avrebbe senso pensare ad una installazione del genere se non ad un mero evento audiovisivo. Se invece si evidenzia come la struttura dei dati e la loro presentazione abbia una relazione diretta con

---

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=BmEz0nTl4qw>

<sup>18</sup> <https://benfry.com/valence/index.html>



la resa audiovisiva, e che questa esiste grazie alla presenza di set di dati processati, (al netto di quelli che sono aggiustamenti tecnici) allora si può evidenziare come il risultato dell'installazione abbia quelle caratteristiche di armonia e continuità proprio in funzione dei dati da cui è costituita. I dati, quindi, sono medium dell'opera tanto quanto tutte le altre parti dell'opera presenti.

Nel caso di *Valence*<sup>19</sup>, invece, Ben Fry crea attraverso una serie di software che aggregano i dati una esperienza visiva che evidenzia le strutture della nostra conoscenza. Nel caso della versione del 2001, traduce in una serie di grafi il *Tractatus Logico-Filosoficus* di Ludwig Wittgenstein ed il *Faust* di Johann Wolfgang Goethe. Secondo le dichiarazioni dell'autore sul suo sito, *Valence* è in grado di scomporre e mettere a paragone la struttura delle due opere in maniera visuale. Le varianti più moderne invece sono in grado di prendere dati da set molto più ampi. Nella fattispecie, *Valence Genome*<sup>20</sup> (2002) preleva e tratta dati biologici e ne analizza le strutture. Anche in questo caso, se non considerassimo i dati come media, la struttura dell'opera sarebbe arbitraria. Invece il software permette una struttura ordinata e visiva proprio perché opera sui dati e sulla loro scomposizione e disposizione. I dati presi nel complesso, forniscono la struttura dei legami presente nell'immagine interattiva che viene prodotta, perché il software è scritto per studiarli, trovarne i pattern e rappresentarli.

La differenza che c'è tra l'opera di Ikeda e l'opera di Fry non sta tanto nel contenuto o in come evidenzino l'utilizzo dei dati, che rimane il medium su cui entrambi i lavori riflettono, ma sta nel fatto che da una parte i media con cui l'opera è prodotta sono annidati in modo tale per cui l'installazione, nata dal digitale, coinvolge musica, armonie e giochi visuali dinamici, e strumentazioni pervasive, mentre nel caso di Fry, rimane all'interno dello spazio virtuale ed ha caratteristiche interattive che la rendono estremamente malleabile rispetto alla manipolazione da parte del fruitore. Questo a riprova che anche gli stessi media possono annidarsi in modi diversi e con pratiche diverse, dando vita a pratiche sempre più diversificate e distaccate l'una dall'altra.

---

<sup>19</sup> <https://benfry.com/valence/ars2001/>

<sup>20</sup> <https://benfry.com/valence/index.html>

Per concludere, mentre in questo capitolo abbiamo considerato una rosa di forme d'arte digitali totalmente diverse tra loro nel modo di essere presentate ed apprezzate, nel prossimo capitolo, sulla scorta delle analisi precedentemente condotte, vedremo come attraverso alcune proprietà dei media digitali, e in particolare attraverso la loro condivisibilità, cambino le forme di apprezzamento delle opere digitali, e come questo abbia un impatto sul valore economico di alcune di queste opere e sull'identificazione dei loro autori.

## Capitolo III

### Partecipazione, autorialità e valore economico nelle pratiche di *Remix Culture* digitale

#### Introduzione

Il terzo capitolo prende in esame un tipo di pratica partecipativa peculiare dei media digitali: la produzione di meme. I meme vengono analizzati in funzione delle loro peculiarità ontologiche, che permettono di evidenziare una particolare pratica di apprezzamento dei meme come forma di arte digitale. Attraverso l'analisi dei meme si vuole mostrare come le pratiche digitali permettano di apprezzare le opere d'arte anche in funzione del coinvolgimento della comunità che partecipa alla produzione collettiva di tali opere. Nel secondo paragrafo e nel terzo, l'analisi si sofferma sul concetto di autore e sulla sua evoluzione nel tempo, e sui concetti di *Remix Culture* e *Sharing Economy* (Lessig: 2008). Vengono evidenziati i cambiamenti che *Remix Culture* e *Sharing Economy* hanno introdotto nella pratica artistica digitale, nella concezione dell'autorialità e nella sua tutela.

#### 1. Pratiche partecipative e meme

Nel precedente capitolo è stata evidenziata una proprietà fondamentale della pratica artistica digitale: la condivisibilità. È interessante notare come la fruizione di numerosi artefatti digitali, attraverso i social network, sia diventata una pratica partecipativa. Alla base dei social network c'è la possibilità per gli utenti di interagire con i contenuti che si condividono e di dividerli nuovamente, prendendo parte attivamente alla diffusione dei contenuti fruiti. Sulla condivisibilità si basano anche le nuove forme di visibilità che gli artisti sfruttano per affermarsi attraverso i social network. In particolare, uno studio dell'università di Taipei del 2019, ad opera di Xin Kang, Wenyin Chen e Jian Kang, sostiene che la cultura artistica che permea i social network sia di natura

partecipativa (Kang Chen Kang, 2019: 2), in quanto permette agli utenti di partecipare attivamente alla produzione di contenuti e di essere inclusi nella pratica della curatela artistica, affiancando artisti e professionisti delle istituzioni per l'arte. Istituzioni come il Brooklyn Museum sono un esempio di come lo *user-generated content* (la categoria che indica contenuti generati e condivisi dagli utenti dei social network) sia diventato una risorsa fondamentale per gli allestimenti: il museo ha allestito la mostra *Click* (2010) utilizzando opere scelte attraverso i feedback dei visitatori del museo, veri e propri *citizen curator*, parte attiva del processo curatoriale. Sono moltissimi gli esempi di musei che utilizzano anche foto, video, storie, *reels* e *repost*<sup>21</sup> da parte di terzi per promuovere le opere che mettono in mostra: la peculiarità di questi contenuti è che non sono sempre e soltanto oggetti che documentano la presenza di un certo visitatore al museo, ma a volte sono vere e proprie creazioni originali di video editing o foto editing.

I social network, in sostanza, sia perché permettono di avere spazi personalizzati per presentare le proprie istanze, sia perché raggiungono un numero molto vasto di fruitori, hanno assunto un ruolo fondamentale nella fruizione dell'arte. Il fatto di essere condivisibili sta alla base di una particolarità dei media prodotti per i social network che è sottile e implicita: vengono condivisi maggiormente i media che generano una reazione o, per essere più specifici, come Kang, Chen e Kang spiegano, il pubblico (consapevolmente o inconsapevolmente) partecipa alla selezione delle opere che preferisce attraverso like e commenti, interagendo con i media proposti da artisti e istituzioni per l'arte e condividendo quelli a cui è interessato. È molto importante sottolineare che questo ha portato, nella produzione artistica dedicata alla distribuzione attraverso i social network, al rispettare uno standard di preferenza del pubblico, sia per quanto riguarda la forma che per quanto riguarda il contenuto dei media digitali condivisi; Lev Manovich chiama questo standard *instagrammism* (Manovich, 2016: 4). È necessario a questo punto fare una distinzione tra: contenuti condivisi sui social che si

---

<sup>21</sup> Le "storie" sono forme di pubblicazione temporanea che permettono di proporre contenuti di breve durata sul proprio profilo. I "reel" sono un particolare format audiovisivo di Instagram, con un format specifico e tempistiche definite (dai quindici secondi ai tre minuti) che a differenza dei normali video hanno una sezione a parte. I "repost" sono forme di pubblicazione tramite condivisione di contenuti terzi da parte di un soggetto. Solitamente sono una forma di condivisione popolare su Twitter o su Facebook, ma sono possibili su moltissime piattaforme.

riferiscono a opere che non hanno impatto sulla produzione artistica (quindi dipinti, sculture o semplicemente oggetti analogici filmati e poi condivisi), che hanno portato il pubblico ad una partecipazione attiva alla comunicazione dell'arte, e condivisione di contenuti social che sono le opere stesse, ad esempio foto o immagini prodotte in digitale, che invece sono soggette agli standard *dell'instagrammism*.

Le pratiche partecipative social, quindi, stanno plasmando alcune pratiche artistiche digitali. Tra le pratiche partecipative digitali ce n'è una che spicca particolarmente per l'impatto che ha sulle modalità di produzione di contenuti digitali e sullo sviluppo di nuove forme d'arte: la pratica di produzione dei meme. Che cosa sono i meme? E perché possono essere considerati una forma d'arte?

In una recente intervista<sup>22</sup> (2021) con Brandon Polite, Anthony Cross, professore di filosofia presso la Texas State University, sostiene che i meme sono una forma d'arte partecipativa nata sui social network che si basa sul creare oggetti multimediali che seguono (e permettono di far riconoscere) determinate strutture fatte di regole e istruzioni. Prima di procedere a presentare degli esempi va specificato che, in quanto produzioni multimediali, le regole alla base della produzione dei meme non sono fisse. Per la costruzione di un meme, ed il suo riconoscimento, le regole sono però nondimeno necessarie. Ecco alcuni esempi per comprenderne il funzionamento.

Il primo esempio che fa Cross è quello del meme *Distracted Boyfriend*: l'immagine di partenza consiste in una stock photo di un ragazzo che guarda compiaciuto una passante attraente invece della sua fidanzata. Il meme consiste nel sostituire di volta in volta gli oggetti più disparati ai soggetti presenti nel meme per indicare preferenze di chi lo compone, a fini umoristici. Eccone due istanze:

---

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2WevF5LC3m4>



A sinistra, l'immagine originale, in cui vediamo semplicemente che il ragazzo viene distratto dalla ragazza in rosso. A destra il meme, in cui l'elemento centrale è sostituito dal soggetto *David production*, una casa di produzione che, al tempo in cui il meme è stato prodotto (2018), doveva scegliere se animare *Vento Aureo* (2018), una serie molto attesa del canone delle *Bizzarre avventure di Jojo* (1987), rappresentata nell'immagine dal ragazzo biondo foto-montato sulla base del meme, che è il protagonista della saga, oppure se produrre uno spin-off a partire dallo stesso canone, *Così parlò Rohan Kishibe* (2017), sempre dello stesso autore, Hiroko Araki (spin-off rappresentato dal ragazzo con i capelli verdi, suo protagonista). Perché usare un meme tanto settoriale per spiegare il funzionamento dei meme? Cross lo fa per poter evidenziare con lo stesso esempio sia le particolarità strutturali ed ontologiche del meme, sia il grado di personalizzazione che può raggiungere la base di un meme dopo che è stata alterata, e come questa possa essere utilizzata per veicolare un senso completamente diverso da quello dell'immagine originale, in funzione del pubblico a cui si rivolge e che cerca di raggiungere.

In un articolo online del 2017, *The curious case of pepe the frog: on the ontology and value of internet memes*<sup>23</sup>, Cross ci presenta i meme come strutture astratte di un particolare tipo: i meme sono template tematici o set di istruzioni, per generare istanze particolari di un determinato oggetto. Cross paragona la struttura del meme a quella delle opere musicali, così come è stata intesa da Jerrold Levinson (Levinson, 1980: 6). Uno spartito musicale è molto simile al meme: lo spartito è

<sup>23</sup> <https://aestheticsforbirds.com/2017/01/26/the-curious-case-of-pepe-the-frog-by-anthony-cross/>

un insieme di regole che devono essere seguite dall'esecutore di un'opera musicale per far sì che la performance prodotta ricada in una istanza particolare dell'opera musicale. Nel meme, continua però Cross, a differenza che nei tipici casi di produzione di opere musicali, non c'è un singolo autore, né un gruppo di autori chiaramente indicato, e le regole di esecuzione sono implicite: possiamo però derivarle dall'analisi delle pratiche di apprezzamento dei meme, che distinguono tra i template per i meme utilizzati correttamente, e quelli usati impropriamente. A mio giudizio, un palese esempio di template usati impropriamente sono alcune istanze di immagini ispirate ai meme e create da aziende per farsi pubblicità. Vediamo l'esempio del meme *Two Guys on a Bus*.



A sinistra abbiamo una versione corretta del meme, in cui le due persone raffigurate seguono due stili di vita diversi che li portano ad avere esperienze di vita opposte (l'umorismo sta nel fatto che l'opzione presentata come più piacevole è quella che corrisponde allo stile di vita più dissoluto o comunque meno credibile). Il significato del meme ha a che vedere con il modo in cui si approccia la vita, e le regole del meme richiedono che questo sia presentato attraverso la raffigurazione di un'esperienza assurda, eccessiva, tramite il personaggio alla destra del meme. Questo elemento è fondamentale perché un'istanza del meme sia riconosciuta come legittima. Nell'immagine a destra, vediamo che il social media manager di Domino's Pizza ha utilizzato invece il template di questo meme per raffigurare una scena in cui si esprime una preferenza nei confronti della pizza di

Domino's. Questo tipo di significato è centrale per l'istanziamento del meme *Distracted Boyfriend*, ma non per l'istanziamento del meme *Two Guys on a Bus*, perché viola la regola implicita, stabilita dalla pratica di produzione di questo tipo di meme, secondo cui l'esperienza raffigurata a destra deve essere assurda o parossistica. Ecco un altro esempio:



Nell'istanziamento corretta del meme, a sinistra, si fa una rassegna di formule *politically correct* via via più assurde utilizzate per esprimere il concetto di licenziamento, e che a fini umoristici sono caratterizzate, attraverso le immagini a cui sono affiancate, come sempre più intelligenti. Nel secondo caso, a destra, Kentucky Fried Chicken, mancando totalmente di adempiere alla regola implicita che determina il funzionamento del meme, fallisce nel produrne una istanziazione, e presenta un proprio prodotto in un modo che non risulta divertente, ma meramente autoreferenziale. In questo secondo esempio è anche interessante evidenziare come il format generale delle immagini sia lo stesso, mentre a cambiare non sono solo i contenuti trasmessi attraverso un certo template, ma anche le immagini che determinano la struttura del template. Questa variazione però non costituisce di per sé una violazione delle regole di costituzione del meme.



Per esempio, vediamo quella che potremmo definire una variante storica di *Distracted Boyfriend*: si tratta del dipinto *David Garrick Between Tragedy and Comedy* (1761) di Joshua Reynolds, utilizzato per illustrare il tema della tentazione operata dal vizio a scapito della virtù. Per quanto l'immagine sia dissimile a *Distracted Boyfriend*, strutturalmente ha la stessa sintassi e veicola un significato simile; per questa ragione può essere utilizzata per produrre delle varianti di questo meme.



Un'altra caratteristica dei meme è che il loro significato è malleabile, entro i limiti imposti dalle norme che li regolano. Lo stesso template può essere inteso in modi diversi a seconda di come viene utilizzato in un particolare contesto. Cross, nel suo articolo (2017), spiega questo punto con un altro esempio: originariamente *Pepe The Frog* (la rana Pepe) nasce come personaggio delle vignette comiche di Matt Furrie e viene poi condiviso nei più svariati contesti come *reaction pic*, nella fattispecie nella sua più famosa accezione: “Feels good man”<sup>24</sup>. Una *reaction pic* è un particolare tipo di meme che acquista significato perché viene pubblicato come risposta a un contenuto o ad un commento. Nel meme, il senso originale è stato totalmente stravolto: in origine la vignetta da cui è tratto era una parodia delle frasi tormentone degli anni 90 come “*Got Milk?*” usata per riferirsi ai fluidi corporei, (Pepe era raffigurato nell'atto di recarsi al bagno). Questo senso dell'immagine è andato a perdersi perché *Feels Good Man*, è stata usata prevalentemente come risposta più o meno ironica e disillusa alle più svariate questioni. Nel corso degli anni, poi, questo meme è stato ulteriormente utilizzato in maniera intensiva dalla *alt-Right*<sup>25</sup> americana fino ad essere diventato il simbolo degli *white supremacists* e aver guadagnato una connotazione fascista anche nelle sue iterazioni in contesti non legati alla *alt-Right*.

<sup>24</sup> <https://knowyourmeme.com/memes/feels-good-man>

<sup>25</sup> <https://knowyourmeme.com/memes/events/nazi-pepe-controversy>

È necessario introdurre un esempio particolarmente scabroso. Il personaggio di Pepe è passato dall'essere presentato come una rana disillusa e triste, ad essere raffigurato con le fattezze di personaggi controversi come Adolf Hitler e Donald Trump. La destra americana ha iniziato a utilizzare la rana, sempre come *reaction pic*, con accezioni di scherno, disfida, tristezza e via dicendo, ma rivendicandola sotto la veste di una nuova simbologia fascista.



Quello che è peculiare di questo esempio è che, nel corso del tempo, nonostante i grandi cambiamenti di significato, le istanze fasciste di Pepe, come meme, sono sempre state legittime, si sono preventivamente uniformate alle regole del meme Pepe usato come *reaction pic* per esprimere i loro contenuti in modi strumentali alla loro causa, e hanno poi sfruttato la popolarità della deriva fascista del meme per farlo proprio dell'*alt right*, al punto che Matt Furrie, l'autore di *Pepe The Frog*, ha deciso simbolicamente di far morire il personaggio di Pepe (Cross, 2017).<sup>26</sup> Questo, in termini decisamente diversi, può avvenire per qualsiasi tipo di contesto, anche non digitale, e con intenzioni migliori, come è successo con meme meno famosi; tuttavia, la possibilità che il significato di un meme cambi aumenta esponenzialmente se questo detiene la proprietà digitale della condivisibilità.

<sup>26</sup> <https://aestheticsforbirds.com/2017/05/13/pepe-is-dead-long-live-pepe-by-anthony-cross/>

Bisogna sottolineare che esistono veramente moltissimi tipi di meme per forma, struttura, e medium. Non si possono considerare i meme soltanto come immagini o come immagini fotografiche. Abbiamo esempi di meme che nascono dall'audiovisivo, come alcuni video di YouTube. Meme testuali come le cospypasta<sup>27</sup> e persino pagine meme che hanno una loro caratteristica ricorrente come *Phazio*<sup>28</sup> e *Il Vile Ezio Greggio*<sup>29</sup>. Alcuni meme nascono come video, e poi diventano immagini, o viceversa. Un esempio è cheems<sup>30</sup>: prima foto di un cane depresso, poi protagonista di un universo multimediale pieno di video, racconti, e una fitta storia che piano piano è diventata il suo canone.

Tirando le fila, c'è un elemento che accomuna tutte queste pratiche: la presenza di una comunità. Secondo Cross (2017), la caratteristica distintiva dei meme consiste nel modo in cui questi generano, grazie al fatto che esistono e hanno successo, la loro comunità. Quando viene prodotta una nuova istanziazione di un meme, chi la produce prende parte a un processo di produzione collettiva e, attraverso questa attività, segnala di far parte del gruppo di persone che sono in grado di comprendere e apprezzare il meme, declinato secondo un particolare significato. Secondo Cross (2017), i meme da questo punto di vista funzionano come degli *inside jokes*, delle battute rivolte a una cerchia ristretta: creano una sorta di intimità esclusiva tra i membri di una particolare comunità, entro la quale permettono di condividere la conoscenza che si viene a creare attraverso la pratica della produzione del meme e delle sue regole. Per tornare all'esempio del *Distracted Boyfriend* che impersona la David Production, chi condivide quel meme vuole mostrare al prossimo di sapere di appartenere alla comunità dei fruitori delle *Bizzarre Avventure di Jojo*, e di conoscere di questo universo narrativo accessibili solo a degli autentici fruitori. Così facendo si segnala il proprio status di fan delle *Bizzarre Avventure di Jojo* e si crea un senso di vicinanza con gli altri appassionati di questa opera.

---

<sup>27</sup> <https://www.reddit.com/r/cospypasta/>

<sup>28</sup> <https://www.facebook.com/phazyo.raitre>

<sup>29</sup> <https://www.facebook.com/IlVileMediaset>

<sup>30</sup> <https://knowyourmeme.com/memes/cheems>

La situazione che la creazione di meme produce è davvero interessante perché, come sottolineato da Cross (2017), l'autore e il proprietario dell'*istanziatura* di un meme possono essere diversi dagli autori e dai proprietari *del meme*, che è frutto di un'autorialità collettiva ed è di proprietà collettiva. Vediamo passo per passo che cosa avviene quando si crea un meme. Primo momento: un individuo (che spesso può essere anonimo) produce un'immagine o si appropria di un'immagine. Secondo momento: un individuo (identico o diverso dal primo, anche questi spesso anonimo) produce un meme, ne “pianta il seme”, postando una istanziazione dell'immagine di partenza modificata (con le modalità viste sopra) a fini ironici. Terzo momento: il meme si diffonde tramite altri individui che lo condividono sui social network e, in alcuni casi, ne producono nuove istanziazioni modificandone la prima.

Ora che abbiamo visto che cosa sono e come funzionano i meme, vediamo perché questi possono essere considerati una forma d'arte. L'apprezzamento che esperiamo quando facciamo attenzione ad alcuni meme è un apprezzamento che ricorda molto quello artistico. L'apprezzamento che facciamo dei meme mette a confronto l'istanza che abbiamo di fronte, con quelle che abbiamo già esperito. Più cresce il numero di istanze diverse che vengono prodotte del meme, più cresce l'apprezzamento poiché ne vengono mostrate le nuove possibilità. Più variazioni ci sono, più la potenza espressiva dell'immagine di partenza può essere apprezzata, attraverso le istanziazioni che l'hanno modificata. Il fatto di riferirsi a una conoscenza pregressa significa che l'apprezzamento dei meme è quindi di carattere intellettuale e si riferisce alla potenza espressiva a fini ironici dell'immagine (o video ecc.), nonostante questa sia solitamente, in partenza, un'immagine molto semplice. Apprezziamo la finezza intellettuale che la produzione delle numerose “variazioni sul tema” ha richiesto e che continua a emergere attraverso nuove variazioni, sempre più raffinate, e alla quale ogni nuova variazione aggiunge un grado di consapevolezza sul tema. Questo tipo di apprezzamento, è un apprezzamento che ricade nei tipi di apprezzamento di natura artistica, e di conseguenza evidenzia la possibilità che i meme particolarmente ben sviluppati possano essere opere d'arte.

Come abbiamo visto, il meme è un artefatto peculiare perché non si conforma ai concetti di autore e possesso tradizionali, essendo frutto di una dinamica collettiva e aperta. Per comprendere come questa attività di partecipazione continua ha preso piede, e come questa si relaziona al mondo più tradizionale di produzione delle opere d'arte, è necessario fare un passo indietro e prendere in considerazione il concetto di autore e, in secondo luogo, comprendere i cambiamenti mediali e culturali che hanno portato all'affermarsi della cultura partecipativa detta *remix culture* (Lessig, 2008: 28).

## **2. La *Remix Culture* e la peculiare autorialità di alcune pratiche digitali**

La produzione dei meme ha la caratteristica di diventare sempre più ricca e autocosciente, all'aumentare del numero di istanze di uno stesso meme che vengono prodotte attraverso questa pratica. Per comprendere il valore e la ricchezza di questo modo di produrre, si è evidenziato come la partecipazione social degli utenti giochi un ruolo rilevante in questo processo. La domanda da porsi è: cosa differenzia la pratica di produzione dei meme da un'opera di Net Art come *I Am We* di Nkole? Entrambe richiedono la partecipazione attiva degli utenti per portare l'opera al suo compimento. Cross per i meme introduce il concetto di *autorialità collettiva* (Cross 2017), ma vale lo stesso per l'opera di Nkole? Cross spiega che in un meme non c'è davvero controllo da parte di un singolo rispetto alla quantità e alla qualità delle istanze di uno stesso meme che si produrranno. Cross spiega che i meme sono *open-ended* (aperti, indefiniti) (Cross 2017) e che non esiste una fonte che può avere una autorità sulla produzione e controllo sulla struttura del meme. Nel caso dell'opera di Nkole invece, per quanto il pubblico possa fornire un contributo alla sua produzione, questa non cambia la propria struttura, determinata dal funzionamento del software, di cui l'autore fa uso nella costruzione della sua opera. In questo i meme hanno una caratteristica davvero peculiare perché, se anche fosse possibile individuare chi sia il creatore dell'istanziamento originale di un certo meme, sarebbe evidente che questi non ha potere su come la comunità può dar forma

alle successive istanziazioni del meme. Il caso sopramenzionato di Matt Furrie, che decide di far morire il personaggio Pepe (Cross 2017), ne è l'esempio più famoso. Per quanto Furrie desiderasse che il meme smettesse di esistere nella sua connotazione fascista, ormai una parte della comunità coinvolta nella produzione di istanziazioni di quel meme ha avuto successo nell'attribuirgli quella connotazione e Furrie ha potuto solo, simbolicamente, far morire il personaggio delle sue vignette, ma porre fine allo sviluppo del meme che questo ha ispirato. Da questa vicenda emergono due aspetti:

- 1) è necessario definire e approfondire il concetto di autore nella produzione artistica moderna;
- 2) è importante evidenziare come questo si relaziona alla cultura in cui opera.

Quando nasce quindi il concetto di autore moderno?

Hudson Hick (2017: 51) in *Artistic License* tratta ampiamente la questione, spiegando che quella che possiamo chiamare la "posizione standard" del nostro modo di vedere l'autorialità è nata nel periodo romantico. Precisamente alla fine del diciottesimo secolo, quando tra le altre cose è nata anche la legge sul diritto d'autore così come la intendiamo adesso. Il punto di partenza di Hudson Hick è un discorso foucaultiano. I testi, i libri e i discorsi hanno iniziato ad essere considerati come prodotto di determinati autori durante il periodo romantico, nella misura in cui questi potevano essere soggetti a una punizione, in quanto la loro produzione poteva essere considerata trasgressiva (Foucault, 1980 :148). Nel complesso però la legge sul diritto d'autore ha giocato un ruolo fondamentale sull'affermarsi di nuove pratiche artistiche e sullo sviluppo di una cultura che mettesse al centro di queste pratiche l'artista, che si assumeva la responsabilità e i meriti della propria posizione. La prima legge risale al 1710 in Gran Bretagna, ma il diritto d'autore viene riconosciuto nel 1793 anche in Francia e nel 1787 negli USA (Hudson Hick, 2017: 51). Non è un caso che la questione sia emersa in quel determinato periodo storico: Hick sostiene che è grazie alla tradizione romantica che è nata la figura legale dell'autore, ma certamente prende le distanze da un punto di vista che vorrebbe che la concezione stessa di autore fosse nata direttamente nel

diciottesimo secolo. Vuole però evidenziare un particolare: è grazie al concetto di originalità, nato nel periodo romantico, che si è potuta istituire una legge che tutelasse la pratica autoriale e che quindi è nata la figura legale dell'autore. Per originalità si intende, in senso romantico, una proprietà che consegue dall'esercizio di un'"autorialità genuina", che non produce né una variazione, né una citazione o un adattamento e sicuramente non una riproduzione di un'opera, ma un'opera unica e originale, che quindi è considerata degna di protezione legale (Woodmansee, Jaszi, 1994: 2-3). Per Hick, la posizione standard sull'autore lo identifica con un singolo (o un gruppo) che, attraverso un'opera di ingegno, produce un'opera che è degna di tutela per i motivi che ho appena esposto.

Nonostante nel periodo romantico sia emerso il concetto di genio indomito e tormentato, già all'epoca non si concepiva tanto un autore come un genio senza freni, quanto piuttosto si metteva l'atto creativo al centro delle riflessioni sull'autorialità. La creazione ex-nihilo, ossia il modo di produrre opere d'arte che si slega da qualsiasi elemento esterno per seguire l'ispirazione del genio, per quanto allettante da un punto di vista poetico, secondo Hick, è un'illusione (Hudson Hick 2017: 51-54). Qualunque artista, per il filosofo, deve comunque avere una relazione col contesto da cui proviene. L'esempio che l'autore fa è quello di William Shakespeare. Unanimemente Shakespeare è riconosciuto come una figura d'eccellenza, dal genio sconfinato, ed incarna perfettamente l'ideale romantico avvalorato dai primi teorici sul tema. Va menzionato, in proposito, Edward Young (Young, 1759), che nel suo volume *Conjectures on Original Composition* lo porta come esempio del genio che è libero nella sua creazione. Quello che non era noto a Young e ai suoi contemporanei è che Shakespeare ha tratto la stragrande maggioranza dei suoi temi da altre fonti, tra le quali: le *Vite Parallele* di Plutarco e le *Cronache* di Holinshed (Hudson Hick, 2017: 54). Dato questo, tuttavia, Shakespeare non ha certo meno rilevanza artistica. Il suo modo di esplorare e introdurre tematiche classiche, innovandole, fa di lui un artista originalissimo.

Il tema dell'originalità gioca un ruolo fondamentale nelle questioni sull'autore, ma è importante tenere a mente che questo concetto cambia nel corso della storia, come cambiano gli elementi

soggetti a tutela in virtù della loro originalità. Andare a vedere che cosa viene tutelato dalle leggi è interessante dal punto di vista filosofico, perché ci permette di vedere come vengono influenzate e regolamentate le pratiche di produzione artistica, però va tenuto a mente che non sta alle approssimazioni legislative, ma alla più accurata analisi filosofica, stabilire cosa dovrebbe contare come opera legittima e su quali aspetti dovremmo concentrarci per attribuire valore artistico a un certo tipo di opere. Vediamo ad esempio la legge americana, secondo cui “in nessun caso la protezione del diritto d’autore per un lavoro originale si estende all’idea, ma soltanto alla forma nella quale questa è descritta, spiegata o illustrata nell’opera” (United States Code, 1976). Per originale qui si intende “che un lavoro sia indipendentemente creato dall’autore e che posseda almeno un minimo grado di creatività, non importa quanto umile, crudo o ovvio” (United States Supreme Court, 1991). In questo senso, non sta al legislatore definire cosa sia arte e cosa debba essere tutelato come arte in base ad un criterio estetico, ma solo cosa posseda il minimo di creatività che possa essere tutelata in quanto caratteristica dell’attività di un autore o di un gruppo di autori.

Per fare un esempio di come la legge americana abbia influenzato le pratiche artistiche possiamo prendere ad esempio il caso della musica folk delle prime decadi del Novecento (Hudson Hick 2017: 12). Il protagonista di questo esempio è Blind Lemon Jefferson che, nel quartiere a luci rosse della città di New Orleans, suonava all’angolo della strada, raggiungendo poi progressivo successo fino ad andare in tour per il paese, in tournée tra le comunità afroamericane. Dal 1912 ad oggi, molte delle sue canzoni sono entrate a far parte dei repertori di innumerevoli musicisti dopo di lui. Nel 1926 fu preso sotto contratto dalla Paramount e scrisse 75 canzoni prima di morire nel 1929 per una tormenta di neve. Nonostante la breve carriera e la tragica morte prematura, Blind Lemon Jefferson è considerato il primo *true folk bluesman*, un musicista che recuperava pezzi di tradizione popolare. Nel suo successo come artista, però, ha giocato un ruolo fondamentale il suo adattarsi alle regole sul diritto d’autore americano e alla concezione di autore standard, con una conseguente produzione di canzoni originali progressivamente sempre più consistente, in modo da rientrare nella



categoria creativa tutelata dal diritto d'autore. La tradizione a cui Blind Lemon Jefferson apparteneva è quella della musica tipica del Texas e del Mississippi, che verteva su una pratica orale e partecipata, e che si fondava principalmente su performance *vaudeville* (ossia pratiche girovaghe di strada). Nel momento in cui queste pratiche sono state intercettate da chi faceva *scouting* per l'industria musicale del periodo, che invece promuoveva una cultura autoriale orientata al modello standard presentato sopra, hanno però subito un cambiamento progressivo. Come Jefferson, altri musicisti si sono, quando potevano, conformati allo standard che ne favoriva lo sviluppo (e la sopravvivenza). Jefferson e molti altri autori del periodo sono passati da *jam session*<sup>31</sup> in cui ripetevano pezzi di cultura popolare, a esibirsi con la loro personale produzione musicale. Concependoli come artisti intesi in senso autoriale, le case discografiche perseguivano l'obiettivo di far loro raggiungere una scrittura musicale che potesse fissare nella forma dei contenuti definiti, e qualificarli così come passibili di tutela, in quanto riconoscibili come brani. Secondo la testimonianza di Henry Columbus Speir, un talent scout dei tardi anni Venti del Novecento, le compagnie di registrazione volevano che i cantanti potessero produrre almeno quattro composizioni originali per la registrazione (Speir, 1972: 120). Molti di loro, per quanto sapessero cantare molti più brani, non erano in grado di produrne di originali. Erano invece in grado solamente di suonare pezzi tradizionali, o interpretazioni di opere già esistenti, che quindi non potevano essere tutelate. Questo spinse alcuni musicisti a ricercare delle sonorità o dei testi propri, e influenzò profondamente la produzione successiva del blues americano. La cultura che si è sviluppata dal contesto di applicazione della legge, dunque, ha definito radicalmente le pratiche che sono state riconosciute e apprezzate nell'ambito del blues.

“Cultura” qui è il termine chiave. Non tutte le culture trattano l'autorialità allo stesso modo, e non tutte attribuiscono all'opera d'arte, intesa come oggetto prodotto dall'ingegno di una persona (o di un gruppo) in particolare, un ruolo esclusivo nella produzione artistica. A riguardo, sono davvero interessanti le osservazioni di Lawrence Lessig nel volume *Remix* (2008). L'autore sostiene che

---

<sup>31</sup> Performance informale in cui i musicisti suonano collettivamente, generalmente improvvisando.

sono stati diversi i fattori per cui l'economia del consumo, nel settore multimediale, ha preso il sopravvento a livello storico e con essa il conseguente modello di business incentrato sul tipo di autorialità che abbiamo preso in considerazione sopra. Il primo fattore è ovviamente quello del favore della regolamentazione legale. Proteggendo le opere con il diritto d'autore, si intendeva prevenirne la copia fraudolenta da parte dei consumatori. Il secondo motivo invece, più sottile e interessante, è di natura mediale ed economica: a causa dei costi e delle competenze necessarie a utilizzare la strumentazione per produrre delle opere multimediali che fungessero da surrogati di altre opere di partenza, solitamente non era sostenibile per i fruitori svolgere il ruolo di produttori e riproduttori di opere (Lessig, 2008: 38). Un esempio che fa Lessig è quello dei dischi in vinile. Il disco in vinile, come supporto, non si prestava, per i costi di incisione, a essere qualcosa che potesse essere riprodotto con facilità. Questo almeno fino a che la tecnologia non permise di abbattere i costi di riproduzione (Lessig 2008: 38). Va notato che fino a quando non c'è stato un vero ritorno economico (sia pure in meri termini di risparmio individuale) nell'utilizzo del materiale riprodotto, il pubblico non aveva una vera ragione di produrre copie fraudolente (ossia copie pirata) delle opere di cui fruiva. Non solo poteva essere perseguito a norma di legge, ma doveva anche pagare costi di riproduzione molto alti. Questo per un lungo periodo ha portato a favorire una cultura che prediligeva una fruizione delle opere multimediali sotto forma di consumo. Per consumo qui si intende un modo di vedere, ascoltare, leggere un'opera in modo tale che ci sia "un'inizio, un centro e una fine a quel consumo". Appena terminato l'atto del consumo, l'opera viene messa da parte (Lessig, 2008: 37). Certo, vi si può tornare successivamente, ripetendo un'esperienza di consumo.

Tuttavia, nel momento in cui con la diffusione delle tecnologie digitali si sono abbattuti i costi di riproduzione, questa è stata resa possibile a tutti e, spiega Lessig, l'attività di riproduzione delle opere, da impossibile e illegale, è divenuta soltanto illegale; da quel momento, la pratica di fruizione di molte opere d'arte ha certamente iniziato a cambiare<sup>32</sup> (Lessig, 2008: 38). Nel momento

---

<sup>32</sup> A questo proposito non si può non parlare anche di apparecchiature storiche come il videoregistratore o i gli strumenti per copiare le cassette audio già presenti da ben prima dell'avvento del digitale, però il punto che vuole sottolineare

in cui è stato possibile copiare, grazie anche all'abbattimento dei costi, che Lessig attribuisce al digitale, ma che è anche dovuto allo sviluppo tecnologico, in generale, dell'industria, è stato possibile lo sviluppo di una cultura che ha permesso a molti più fruitori, in campo multimediale, di prendere parte alla produzione artistica. In particolare, Lessig chiama *Read Only* la cultura in cui la partecipatività è scarsa. Nella *Read Only Culture*, la partecipatività è limitata ai praticanti professionisti, per esempio, dell'industria multimediale, o del campo artistico più tradizionalmente inteso (Lessig, 2008: 54). Lessig chiama invece *Read/Write*, o *Remix Culture*, quella cultura in cui, grazie al digitale, la partecipatività ha preso piede in maniera endemica, più o meno a tutti i livelli di competenza (Lessig, 2008: 54-55). Una precisazione: la *Remix Culture* non nasce strettamente con la cultura digitale, e il digitale non è l'unico fattore che ha portato alla *Remix Culture*; quello che è certo, però, è che il digitale ne ha drasticamente cambiato e amplificato gli sviluppi. Esistono esempi di remix, ossia di riutilizzo creativo, che partono da ben prima che la cultura digitale prendesse piede. Lessig, per esempio, ricorda la particolare abilità di un suo compagno di università che, quando scriveva, era in grado di utilizzare citazioni da numerosi autori in modo che queste, da sole, bastavano a costruire un argomento, anche molto apprezzato (Lessig, 2008: 51). La sua capacità, racconta Lessig, stava nel fatto di mettere in luce, in un particolare contesto, cosa intendevano esattamente gli autori citati e come le loro riflessioni potessero essere riutilizzate nella sua produzione saggistica. Il successo di questa tecnica di scrittura non stava nelle citazioni in sé, ma nella loro salienza nel contesto in cui venivano riutilizzate. (Lessig, 2008: 51). Certamente questo non è un esempio di medium digitale, ma è un caso che spiega bene il funzionamento del remix. Il remix è una forma di combinazione di elementi di cultura *Read Only* che riesce bene quando vengono sfruttati i significati degli elementi citati per crearne di nuovi (Lessig, 2008: 76).

La *Remix Culture* è una cultura che vede i fruitori impegnati nel creare a loro volta ulteriore contenuto rispetto a quello che gli viene proposto, riorganizzando ciò che consumano, partecipando

---

lessig è che il digitale ha permesso una rottura in termini di semplicità di riproduzione e soprattutto di manipolazione grazie alle proprietà che questo possiede (copiabilità manipolabilità ecc...).

attivamente alla produzione culturale e, soprattutto, cercando attivamente di includere altri fruitori nella partecipazione. Da questo punto di vista possiamo comprendere che i *bluesmen* delle origini, per motivi molto diversi rispetto a quelli che valgono per i creatori di contenuti digitali contemporanei, facevano parte di una cultura partecipativa.

Quello del *sampling* è un altro esempio non digitale di pratica di remix. Il *sampling* si diffuse significativamente nella comunità Hip-Hop nei tardi anni Ottanta. Hudson Hick (Hudson Hick 2017: 17) fa l'esempio di *Amen Break*, il suono di tamburi campionato che divenne iconico di quel periodo.<sup>33</sup> Richard Lewis Spencer, nel 1969, produsse una hit, *Color Him Father*: sul retro del suo disco era incisa *Amen Brother*; successivamente, nel 1986 Louis “Breakbeat Lou” Flores e Lenny “Breakbeat Lenny” Roberts, riproposero l'*Amen Break* campionando *Amen Brother*, che poi divenne il *sample* alla base di tutti i più importanti pezzi della storia dell'hip-hop (Hick, 2017: 16-17). Da *Straight Outta Compton* degli NWA (1988), questo brevissimo pezzo di musica si estese alla sigla di *Futurama* (Matt Groening, 1999) e a *Little Wonder* (1997) di David Bowie, fino a tutti i remix della musica da rave britannica, continuando a essere reinterpretato nei modi più svariati.

Con l'avvento del digitale, tutti i media digitalizzati, grazie alle loro proprietà di copiabilità, reversibilità e condivisibilità hanno permesso lo sviluppo di una cultura che supporta apertamente la condivisione e la partecipazione. Un buon esempio, già menzionato, è quello dei meme, ma lo stesso vale, per esempio, per molti video prodotti dai videomaker di YouTube, per le produzioni dei DJ, per gli autori di testate digitali come BuzzFeed (una testata che rielabora contenuti di altre testate a fini commerciali) (Hudson Hick, 2017: 10), per i fotografi digitali e per i creatori di immagini: tutti utilizzano le citazioni allo stesso modo del compagno di corso descritto da Lessig. Nel modello della *Remix Culture* però, va notato, ad essere oggetto di copia e utilizzate attivamente non sono più delle esatte istanziazioni delle opere prodotte (o meglio, questo può succedere, ma non è centrale per la produzione di remix), ma delle parti di tali opere, come per esempio dei personaggi

---

<sup>33</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qwQLk7NcpO4>

e delle scene. Un esempio di questa pratica è quella delle variazioni sul tema fatte a partire dal video *Dr. Livesey*<sup>34</sup>. Il protagonista di questo video peculiare è un medico che compare nel film d'animazione *L'isola del tesoro* (1988) di Davyd Čerkas'kyj e che nel video, mostrato fuori contesto, cammina assieme ai suoi due compagni. Il video è diventato una istanza di meme audiovisivo, che grazie alla reinterpretazione, ha acquisito sempre più popolarità e multiformità. Alla musica originale del film, è stata sostituita una canzone che poi è diventata uno standard del meme<sup>35</sup>, *Why Not* di Ghostface Playa (2022) e, ai personaggi del film d'animazione che camminano insieme al Dr. Livesey, sono stati sostituiti nelle diverse istanziazioni del meme personaggi dei franchise più disparati.<sup>36</sup> *Super Mario, Pokemon, Sonic, Minecraft*: la maggior parte degli universi videoludici viene rielaborata nelle produzioni di utenti che vogliono partecipare alla *wave*, ossia alla tendenza che cavalca la diffusione di questo meme sui social.

### 3. *Remix culture* e valore economico delle opere: un panorama diversificato

L'ultimo passo per avere un quadro chiaro sul tema della *Remix Culture* nell'arte digitale consiste nel considerare le ragioni per cui diamo valore economico a queste opere. Va specificato, in via preventiva, che valore economico e valore artistico delle opere non sempre coincidono, e inoltre entrambi possono non coincidere con i gusti espressi dal pubblico.

Per capire cosa si intende per “valore delle opere digitali della *Remix Culture*”, è importante parlare di come l'economia nata dalla *Remix Culture* abbia coinvolto la popolazione mondiale su larga scala. Innanzitutto: una economia è una pratica di scambio che si sostiene da sola nel tempo. Gli scambi generalmente coinvolgono due oggetti o prestazioni, che hanno un valore che può essere monetario, in una economia commerciale, o immateriale, se si parla di rapporti come quelli di amicizia o comunità (Lessig, 2008: 117). L'economia della *Remix Culture* si è sviluppata perché ha

<sup>34</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qprzqCCYjfs>

<sup>35</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Hh5jEQraXaw>

<sup>36</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=JyzQ2tPrrcY&t=17s>

garantito migliori condizioni a chi produce opere nell'ambito di tale cultura, e come Lessig spiega, si è espansa anche in funzione della condivisibilità permessa dai media digitali. Lessig chiama questo tipo di economia alla base della cultura del remix "sharing economy" (Lessig, 2008: 118). Questo tipo di economia si è affermato, nel digitale, perché a differenza delle pratiche analogiche, che subiscono uno stretto controllo sulla riproduzione, i media digitali, per le proprietà di trasmissibilità e condivisibilità che possiedono, ne subiscono uno che è minimo o nullo. L'economia della condivisione ha trovato terreno fertile sul medium digitale poiché permette agli individui di partecipare alle pratiche di produzione di opere digitali, permettendogli di mettere a disposizione della comunità istanze dei materiali di loro proprietà. La partecipazione, in questo genere di economie, gioca un ruolo fondamentale (Lessig, 2008: 151). Se una singola persona mette a disposizione i suoi materiali, che ha pagato, non avrà ritorno economico, andrà quindi in perdita. Se due persone, per esempio, mettono due libri diversi a disposizione, entrambe le persone potranno avere a disposizione entrambi i libri. Se cento persone mettono a disposizione cento libri, ognuna possiederà una biblioteca virtuale.

Questo processo è documentato da Lessig in riferimento all'avvento dei software digitali P2P, ossia piattaforme come Napster o Emule, che permettevano di mettere a disposizione i propri database in maniera collettiva: quando si installava Napster sul proprio computer, il programma di default rendeva condivisibili i file musicali che si trovavano sul proprio computer<sup>37</sup>. Più persone partecipavano, migliore era il database che si veniva a costituire (Lessig, 2008: 133). Tutto questo, ovviamente non era sempre legale, ma agli inizi dei software P2P non si trattava neppure di un processo facilmente regolamentabile. La pirateria dei beni digitali prospera da quando internet è diventato un fenomeno di massa (Lessig, 2008: 100). L'illegalità del gesto non ha mai fermato la pirateria né tantomeno la condivisione, ed è uno dei motivi per cui Napster riuscì a mettere in crisi l'industria discografica nel momento esatto in cui divenne popolare (l'apice di napster fu tra il 1999 e il 2001). L'economia della condivisione, per come la intende Lessig, è una economia che si basa

---

<sup>37</sup> Napster era una piattaforma che permetteva di scaricare illegalmente la musica da internet in maniera gratuita.

sullo scambio di materiale a vantaggio di tutta la comunità, tranne che della filiera produttiva. Soltanto decenni dopo la diffusione di Napster, gli attori delle economie commerciali sono riusciti a tornare a ottenere i profitti che avevano perso a causa delle pratiche di condivisione di musica online. Piattaforme come Spotify e Netflix sono riuscite nell'impresa di coordinare, almeno parzialmente, i bisogni dei consumatori e quelli dei produttori dei contenuti, trasformando, attraverso la trasmissibilità permessa dal web, delle pratiche di fruizione basate su dei contenuti trattati come oggetti di proprietà, in servizi di streaming con cataloghi vastissimi.

Consideriamo ora il rapporto tra diversi prodotti della *Remix Culture* e la loro monetizzazione. Non tutte le pratiche partecipative hanno interesse alla monetizzazione. I meme, per esempio, sono frutto di una pratica che mira alla condivisione di contenuti, generalmente senza scopo di lucro; è possibile ricavarne un guadagno, ma non tutti i partecipanti sono interessati a questo. Piia Varis, nell'articolo *Conviviality and collectives on social media*, spiega come chi condivide i meme lo faccia essenzialmente per mantenere un certo grado di relazione con i propri pari (Varis, 2015: 42). Considerando l'arte digitale in generale, lo stesso discorso vale per molti contenuti condivisi su YouTube e per molte opere di computer art, per esempio.

Come illustra Lessig (Lessig 2008: 212), esistono poi franchise che hanno ottenuto una rilevanza mediatica senza precedenti grazie alla libera rielaborazione dei contenuti multimediali da loro sviluppati che hanno reso possibile realizzare alla comunità degli utenti digitali. L'obiettivo di questi franchise era quello di permettere la partecipazione di utenti non professionisti alla pubblicazione di contenuti e storie che contribuissero alla costituzione della loro "tradizione"<sup>38</sup>, nonché al loro successo economico. Un esempio storico è il franchise di Harry Potter, che negli anni 2000 raccoglieva i racconti prodotti dai lettori dei romanzi di J.K. Rowling e dagli spettatori dei film a questi ispirati, basati sul mondo della scuola di magia frequentata da Harry Potter, e li pubblicava online sotto il titolo *The Daily Prophet* (Lessig 2008: 206). Un altro esempio famoso è

---

<sup>38</sup> Per tradizione si intende un insieme di scritti e contenuti che sono diventati parte della cultura che ruota attorno a un determinato franchise e che, pur non essendo canonici, acquisiscono fama, e ottengono talvolta anche il riconoscimento degli autori dei contenuti canonici.

quello di Lucasfilm, che garantiva sul suo sito Web uno spazio per i racconti scritti dal pubblico dei film di Star Wars e ambientati nel mondo di Star Wars. Entrambe queste realtà invitavano il pubblico a partecipare a processi creativi, cercando di ampliare il più possibile il bacino di persone da loro raggiunto.

L'esempio della Lucasfilm è diventato emblematico perché l'azienda ha provato a regolamentare a proprio vantaggio, in maniera non legittima, la produzione di contenuti derivativi. Lessig a questo proposito spiega che il contratto che l'azienda aveva proposto per la pubblicazione sulla sua piattaforma spogliava gli utenti di tutti i diritti sui contenuti da loro prodotti, che sarebbero stati detenuti esclusivamente da Lucasfilm (Lessig 2008: 245). La particolarità di questo caso sta nel fatto che nessuna autorialità veniva riconosciuta agli utenti-partecipatori, né ai fini commerciali, né a fini privati. Tuttavia, sebbene la legge americana permettesse di non dare credito agli autori terzi per la loro creatività grazie a particolari tipi di accordi, non vuol dire che questi non potessero essere mal visti e non accettati. Allo scoprire delle condizioni sotto cui potevano pubblicare i propri contenuti, gli utenti reagirono in maniera brusca e si allontanarono dalla piattaforma. (Lessig 2008: 246). Nel caso della Lucas film, per giunta, la creatività degli utenti che hanno preso parte alle attività del franchise, ha giocato un ruolo fondamentale nello sviluppo economico da parte dell'azienda del Brand di Star Wars, che attraverso tutti i contenuti vedeva accrescere il valore della sua proprietà intellettuale (Lessig, 2008: 247). Sfortunatamente per Lucas però, la legge non sempre rispecchia la pratica, ed il senso di frustrazione dell'utenza (Lessig: 2008: 247), si è riversato in nuove forme e nuove piattaforme. Nel caso specifico è importante evidenziare che LucasArt, nella vicenda, aveva tutte le ragioni legali, perché legate a una forma contrattuale che veniva stipulata prima di produrre il Remix. Ciò non toglie che chi è coinvolto nella comunità può decidere di trovare queste condizioni inaccettabili e di rivolgersi altrove. In seno a questo, Lessig vuole dimostrare che, nonostante la correttezza legale delle vecchie forme commerciali di contratto, una via che potesse conciliarsi meglio con la pratica doveva essere ibrida e tenere conto dei desideri e delle necessità della comunità oltre che dell'azienda che vuole massimizzare il suo valore.



Il comportamento che ha portato gli utenti della piattaforma di Lucas ad allontanarsi, è stato da lì a poco rispecchiato dai cambiamenti normativi, facilitati dalle licenze Creative Commons, che hanno permesso, molto più facilmente, di regolamentare le economie ibride tra scambio e commerciale. Le licenze Creative Commons sono delle licenze particolari che permettono all'autore di decidere quali diritti patrimoniali tenere per se (come i diritti morali) lasciando nello stesso tempo usare ad altri utenti i propri contenuti al fine di diffonderli, o permettendone la modifica<sup>39</sup>. La particolarità di questo tipo di licenze è quella di permettere all'autore di scegliere quali diritti detenere per se, secondo come ritiene opportuno e tenendo in considerazione gli obiettivi che desidera raggiungere. Esistono licenze “*some rights reserved*”, “*All Right Reserved*” e “*No Right Reserved*” che permettono un diverso tipo di legittimo trattamento delle opere, e che permettono maggior compromesso con utenti terzi. Ad oggi, questo tipo di contenuti si riversa su moltissime piattaforme social diverse, dove il controllo su questo genere di proprietà intellettuale è molto debole o quasi impossibile. Attraverso un contratto come il Creative Commons, è stato possibile trarre vantaggio anche da questo genere di situazione, che, come ha detto Lessig, è stato il segnale della necessità cambiare il modo di regolamentare e concepire l'autorialità e l'economia (Lessig 2008: 255-257). Del resto, perché privarsi della comunità se è più profittevole della detenzione stessa dei diritti? Per raggiungere questo cambiamento, spiega, è stato necessario decriminalizzare l'autorialità partecipativa esercitata a fini non commerciali, e a regolamentare in modo funzionale l'utilizzo a fini commerciali di opere reinterpretate. Definire dei diritti che tengono in considerazione la responsabilità di tutte le parti in causa è stato fondamentale per legittimare gli autori delle opere originarie, e contemporaneamente non smorzare la spinta creativa delle terze parti (Lessig 2008: 255-257). A tal fine, sono risultate fondamentali le licenze Creative Commons, oltre che le licenze a fini commerciali. Allo sviluppo dei processi di creazione di contenuti come li concepiamo adesso e della loro monetizzazione, ha contribuito una regolamentazione che tenesse conto della economia

---

<sup>39</sup> [https://www.wikimedia.it/news/diritto-di-autore-e-creative-commons-una-guida/?gclid=CjwKCAiA\\_6yfBhBNEiwAkmXy51QEkwH8prM9WZeqeBy8sVx7A-rq-rvhP50ml6ID-YK0-hrTYhI0mRoCmDcQAVD\\_BwE](https://www.wikimedia.it/news/diritto-di-autore-e-creative-commons-una-guida/?gclid=CjwKCAiA_6yfBhBNEiwAkmXy51QEkwH8prM9WZeqeBy8sVx7A-rq-rvhP50ml6ID-YK0-hrTYhI0mRoCmDcQAVD_BwE)

della condivisione e che permettesse di integrarla in una economia commerciale. Per la remix culture, quindi, è stato fondamentale che la regolamentazione si evolvesse assieme alla pratica (Hudson Hick, 2017: 42). È stato incredibilmente utile proporre un disegno che re-includesse la condivisione ai fini non commerciali (Come nel caso dei Creative Commons), e che deregolamentasse la produzione amatoriale (Lessig, 2008: 254) e la copia (Lessig, 2008: 268) soprattutto dal punto di vista della monetizzazione delle arti digitali, perché permetteva al mercato di entrare nuovamente nelle economie di scambio. Permettere di nuovo uno scambio commerciale in una nuova forma culturale attraverso una legge che ne comprendesse le pratiche è stata una svolta cruciale per come si sono poi sviluppate, commercialmente le economie basate sui servizi che hanno fatto della capacità di ottimizzare il proprio vantaggio attraverso le risorse che hanno accumulato, *una* caratteristica peculiare che permettesse di emergere in un contesto basato su una ricchezza mediale prima impossibile (Lessig, 2008: 177). Detto questo la monetizzazione è diventata uno degli aspetti fondamentali per la sopravvivenza di piccoli e grandi artisti attraverso i propri contenuti. Ad esempio, attraverso il pagamento di royalties sull'utilizzo o sullo sfruttamento pubblicitario fatto attraverso i contenuti. È importante sottolineare che è proprio della *Remix Culture* utilizzare canali diversi anche per attività simili tra loro: per esempio, accanto alla produzione di fan-fiction su piattaforme proprietarie come quella di Lucasfilm, troviamo anche la tendenza di molti artisti digitali a realizzare fan-art ispirata alle loro opere preferite, e presentarla sui social network nei loro profili e portfolio digitali, accanto ai loro contenuti originali (nel gergo della *Remix Culture* si parla di *OC: Original Content*). Ufotomorrow<sup>40</sup> è un esempio di artista digitale che spessissimo produce fan art e opere derivate a partire dai franchise più disparati. In un caso, il mondo di partenza è quello dei *Pokemon*, e i soggetti dell'immagine di Ufotomorrow sono i protagonisti di un gioco recentemente prodotto dal franchise Nintendo: *Pokemon Scarlatto* (2022). In un paesaggio popolato dai mostri digitali del brand *Pokemon*, presentati però secondo il personale stile dell'artista, l'opera di Ufotomorrow racconta di una esplorazione bucolica tra le

---

<sup>40</sup> <https://twitter.com/ufotomorrow/status/1611675545841844224?s=20>.

rovine della Spagna, condotta da un gruppo di amici che include sia mostri che essere umani. Il fatto di aver utilizzato la proprietà intellettuale di un'azienda non rende Ufotomorrow meno autrice della propria opera, e tantomeno ne fa una diretta dipendente di Nintendo, che ha trasferito i diritti di proprietà sulle proprie opere all'azienda per cui lavora. Lo stesso vale per i contenuti derivativi di Star Wars, o di qualsiasi altro franchise.

Date le premesse di condivisione su cui si fonda la *Remix Culture*, rimane possibile per un autore continuare a vendere o scambiare opere digitali esclusive? Elementi di cultura della proprietà, nel mondo digitale, sono ancora possibili. Il desiderio di collezionare oggetti esclusivi è parte integrante di molti business model all'interno del mondo dei videogiochi, per esempio. I business model di videogiochi di genere TCG, MOBA o MMO<sup>41</sup> si basano, ad esempio, sul valore d'uso o sul valore cosmetico di alcuni oggetti di proprietà dei giocatori. I TCG, nella loro forma virtuale, basano il loro business model sul collezionismo di carte digitali che vengono acquisite dai giocatori e che sono talvolta commerciabili (allo stesso modo di quanto succede con le carte da gioco analogiche). I MOBA invece basano il loro business model su degli oggetti virtuali collezionabili che possono essere indossati da determinati personaggi (per questo si parla di “aspetti cosmetici”), senza influire direttamente sulle meccaniche di gioco. Negli MMO, invece, sono commerciabili oggetti che permettono di avere vantaggi in gioco e che sono acquisibili pagando chi già li possiede o l'azienda che produce il gioco. Il desiderio di possedere questi oggetti virtuali esclusivi è fondato nel valore d'uso che gli oggetti hanno per chi partecipa al gioco. Il valore d'uso riguarda ciò che si può fare con un oggetto o servizio una volta che lo si è acquisito, mentre il valore di scambio dell'oggetto è ciò che si può ottenere scambiandolo con qualcos'altro (Cross 2021).<sup>42</sup>

Per quanto l'economia della *Remix Culture* non minacci direttamente il commercio di oggetti unici o multi-istanziabili analogici e la produzione artistica legata all'universo dell'arte commerciale

---

<sup>41</sup> Sigle che stanno per: Trading Card Game ossia giochi di carte collezionabili, Multiplayer Online Battle Arena, ossia giochi a squadre, Massive Multiplayer Online game, ossia giochi di esplorazione in cui progressivamente si sviluppa il proprio personaggio. È il caso di menzionare tutti e tre gli esempi perché hanno modi di trattare la proprietà degli oggetti virtuali in modi totalmente diversi.

<sup>42</sup> <https://aestheticsforbirds.com/2021/03/18/nfts-a-wealth-and-poverty-of-imagination/>

analogica, se non in maniera marginale, questo non è vero nell'ambiente digitale. Data la natura partecipativa dell'ambiente, la copiabilità e la condivisibilità che sono caratteristiche proprie del medium, creare elementi su cui esercitare la proprietà diventa particolarmente difficile. Come possono gli artisti esercitare una sanzione che distingua le istanziazioni autorizzate delle loro opere da quelle non autorizzate in un mondo come quello di internet? Un esempio in cui l'oggetto singolo digitale, inteso come bene, torna al suo ruolo di "istanza artistica autentica ed esclusiva", è quello degli NFT (Not Fungible Token).

Che cosa sono gli NFT e che impatto hanno avuto sul mondo dell'arte digitale? Gli NFT, innanzitutto, non sono opere d'arte, ma sono metodi per autenticare le opere d'arte. Viene in aiuto per comprenderne la natura l'analisi degli NFT proposta da Anthony Cross (2021). Gli NFT sono un tipo di oggetti legati alla tecnologia Blockchain, ossia un registro digitale, che funziona in maniera autosufficiente e autoregolata. Un NFT è un token, unico e irripetibile (Not Fungible Token), che associa un oggetto a una determinata posizione nel registro digitale. Le Blockchain sono dei luoghi dove viene immagazzinata dell'informazione, e funzionano in modo tale che non solo ogni transizione che avviene al loro interno sia registrata, ma che non possa essere fatto un cambiamento fraudolento senza che tutti gli altri utenti della blockchain ne vengano a conoscenza (Cross 2021). Una proprietà dell'NFT che lo differenzia dalle altre valute digitali che vengono utilizzate nei mercati di criptovalute e sono basate sulla tecnologia Blockchain è la seguente: l'NFT è un codice che viene legato a una determinata opera, e in fase di aggiunta alla Blockchain, ne diventa la posizione univoca nel registro digitale. L'NFT non è quindi l'opera stessa, ma è una forma di autenticazione, che rende unico un oggetto digitale. Un'altra particolarità che rende diversi gli NFT rispetto alle altre criptovalute sta nel fatto che, essendo legati ad un'opera, questi non possono essere usati come token di scambio e non possono avere tutti lo stesso valore economico. Ogni token avrà valore in relazione alla quotazione dell'opera che lo rappresenta.

Cross (2021) indaga a fondo la creazione di valore tramite gli NFT e sottolinea che registrando una transizione di proprietà sulla Blockchain non si acquisisce l'esclusività in senso funzionale dell'opera legata all'NFT. Questo significa che ogni altra persona può avere una copia legittima dell'immagine (o dell'altro tipo di opera) legata all'NFT. In altre parole, l'uso degli NFT non può eliminare la proprietà di copiabilità tipica del digitale. L'associazione di un NFT a una certa istanziazione di un'opera può però differenziare quell'istanziatura dalle altre, secondo il volere dell'artista che la ha legata alla Blockchain. Come nel caso dei quattro schermi LCD su cui veniva visualizzato *Evening Sun* di Opie, e che l'artista aveva designato come unici display validi della sua opera, benchè ce ne potessero essere molti altri, allo stesso modo, i *Crypto Punk*<sup>43</sup> di Lava Labs, una serie di immagini pixel che hanno raggiunto cifre di vendita altissime, sono tali per cui solo alcune loro istanze sono state legate a degli NFT, su decisione dell'autore. Possiamo comunque salvare le varie immagini della serie per riutilizzarle nei contesti più disparati, ma solamente nel contesto stabilito dall'autore, sulla blockchain, possiamo trovarne istanze identificate come valide dall'autore e che sono perciò cariche di valore economico. Cross (2021) spiega che gli NFT creano dunque valore attraverso la scarsità artificiale. L'NFT acquisisce valore non tanto per l'uso che se ne può fare, ma per il suo valore di scambio: "chi investe in NFT prevede che questo valore di scambio incrementerà nel tempo e per questa ragione l'opera d'arte guadagna lo status di bene economico" (Cross, 2021).

Senza dubbio gli NFT hanno determinato una grande svolta nel modo di attribuire valore di scambio agli oggetti virtuali. Come abbiamo visto, anche il commercio di oggetti nei mondi virtuali di *Warcraft*, *Diablo* o *Second Life* ha permesso di attribuire valore di scambio a specifici oggetti virtuali, ma in questo caso il valore d'uso che gli oggetti detengono nel contesto dei mondi virtuali è ciò su cui si fonda il loro valore di scambio. La particolarità degli NFT è invece quella di estendere a partecipanti "generalisti" (al di fuori di una piattaforma specifica, e quindi di particolari comunità) una pratica commerciale digitale. Questo pubblico generalista è costituito da clienti interessati al

---

<sup>43</sup> <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>

mondo dell'arte o clienti desiderosi di investire in un asset. Il principio base delle pratiche di scambio è: più la pratica di scambio viene eseguita, più si raggiunge un sistema di reciproca fiducia, e più è desiderabile fare scambi attraverso quella pratica. Del resto, si scambiano oggetti per denaro se si crede che il denaro potrà avere altrettanto valore di scambio in un secondo momento (Cross 2021). Gli NFT hanno perciò cavalcato l'onda delle criptovalute attirando possibili investitori e facendo leva sul collezionismo.

Cross (2021) si domanda poi se l'associazione di NFT a particolari istanziazioni di opere digitali frutto della *Remix Culture* possa essere in linea con le ragioni per cui attribuiamo valore artistico agli oggetti che sono frutto di questa cultura. Creare scarsità di istanziazioni autentiche di opere digitali, trattandole come se fossero opere analogiche, sembra essere una reazione banale e assurda alla pratica della *Remix Culture* (Cross 2021). Nella *Remix Culture*, avere accesso a una quantità di informazioni e materiali a costi irrisori, ha permesso un utilizzo sempre maggiore di "parti" di opere, e questo ha portato non tanto alla morte del processo tradizionale di produzione di opere, quanto a una maggiore conoscenza del processo di sampling, e soprattutto al suo apprezzamento (è importante evidenziare che non si smette di apprezzare l'opera originale prodotta da un certo autore nel contesto della cultura *Read/Write* perché esistono altre opere che la reinterpretano nel contesto della *Remix Culture*). In questo contesto, la reiterazione e la condivisione delle sue istanziazioni permettono di aumentare il valore artistico di un'opera.

Certamente non è in questa sede che si può decidere se gli NFT associati alle istanziazioni di opere digitali continueranno ad avere successo o meno. Da una parte, è possibile pensare che attualmente l'arte digitale è ancora troppo poco mercificata, che c'è bisogno di creare una struttura per compravenderla, e che quindi gli NFT sono utili a questo fine, dal momento che permettono di trattare certe istanziazioni di opere digitali come asset. Dall'altra, possiamo ritenere gli NFT soltanto uno strascico della cultura commerciale (per come la intende Lessig), che favorisce chi effettivamente ha i mezzi per dedicarsi a quel tipo di produzioni, e che quindi non aiuta

effettivamente a cambiare lo schema di allocazione di risorse che gira attorno all'arte digitale (Cross 2021). Quello che è certo è che, anche nel caso degli NFT, se la pratica non è percepita come legittima, o degna di fiducia, l'intero sistema perde di senso. A supporto di questa osservazione, è interessante vedere come la pratica della condivisione di meme abbia permesso la diffusione virale di una contestazione dello scarso valore d'uso degli NFT<sup>44</sup>: *Screenshot NFTs* è un meme nato nel 2020, durante il picco di interesse nella cryptoarte da parte degli investitori, e che per ridicolizzare il concetto della scarsità artificiale ironizza sul fatto che basterebbe fare una fotografia digitale di uno schermo che mostra l'immagine legata a un NFT per delegittimare totalmente l'associazione di NFT a istanziazioni di opere digitali. Non è vero che ciò delegittimerebbe la sanzione dell'artista ma, suggerendo che ciò sia vero, il meme evidenzia che, al parossismo dell'incremento di valore delle istanziazioni di opere digitali legate a degli NFT, non corrisponde una domanda di quelle specifiche istanziazioni da parte di chi pratica la condivisione come forma di apprezzamento e come forma di pratica artistica.

L'ultima questione a cui voglio accennare, lasciandola aperta, è la seguente: la fruizione di alcune arti digitali ha trovato la propria dimensione in una economia basata sulla *Remix Culture*, e si è raggiunto un equilibrio per autori sia amatoriali che professionisti; cosa succederebbe, però, se questo equilibrio dovesse venire meno? Cosa succede, già ora, con la diffusione di sistemi per automatizzare il remix attraverso software sempre più complessi? È il caso di software come Stable Diffusion<sup>45</sup> e Dall-E<sup>46</sup>, due piattaforme che utilizzano dati presi da set vastissimi per produrre immagini digitali secondo i comandi di chi desidera creare l'immagine. Se si riuscirà a campionare parti sempre più piccole di una quantità sconfinata di opere, e se si creeranno così oggetti digitali nuovi, dall'aspetto originale, con chi si identificheranno gli autori di tali oggetti digitali? Come evolverà la pratica artistica per via dell'impatto di queste tecniche di produzione automatizzate?

---

<sup>44</sup> <https://knowyourmeme.com/memes/screenshotting-nfts>

<sup>45</sup> <https://stablediffusionweb.com/>

<sup>46</sup> <https://openai.com/dall-e-2/>

Che futuro hanno i concetti di autorialità, di campionamento e di remix nell'orizzonte delle opere prodotte attraverso intelligenze artificiali?



## Conclusioni

Questo lavoro si è avvalso di alcuni strumenti offerti dalla filosofia analitica dell'arte per gettare luce sul funzionamento di alcune pratiche contemporanee di arte digitale, fortemente intrecciate allo sviluppo della *sharing economy*. Le distinzioni ontologiche tracciate nel primo capitolo ci hanno permesso di approfondire il concetto di copia, e il suo legame con l'attribuzione di valore agli oggetti. Nel secondo capitolo, l'analisi delle proprietà mediali di diverse forme d'arte digitale ci ha permesso di interpretare le scelte stilistiche di alcuni artisti e individuare i temi centrali di alcune loro opere, che una lettura più superficiale non avrebbe potuto far emergere. Senza il concetto di medium artistico, inoltre, nel terzo capitolo non sarebbe stato possibile evidenziare come gli NFT non siano opere d'arte, quanto piuttosto metodi di autentica legati a specifiche sanzioni effettuate dagli artisti; inoltre, senza il concetto di sanzione non sarebbe stato possibile comprendere a fondo il contrasto tra la sovrabbondanza di materiale audiovisivo e la scarsità artificiale introdotta attraverso asset digitali.

In conclusione, è bene evidenziare ancora una volta come il grado di libertà espressiva raggiunto oggi grazie ai mezzi digitali forniti a un pubblico sempre più ricco di partecipanti consapevoli sarebbe stato impossibile da immaginare anche solo vent'anni fa. A questo straordinario cambiamento a livello mediale e autoriale corrisponderà un altrettanto marcato cambiamento nel gusto artistico? Che effetto avrà il gusto per l'ironico, pervasivo della *meme culture*, sulla ricezione di opere d'arte tradizionali? Avrà un impatto sull'attribuzione di valore economico alle opere d'arte nel mercato delle arti analogiche? La domanda è *open-ended*, come un meme.



## Bibliografia

- Caldarola, Elisa. 2020. *Filosofia dell'arte contemporanea: installazioni, siti, oggetti*. Macerata: Quodlibet.
- Croce, Benedetto. 1909. *Estetica*. Bari: Laterza.
- Danto, Arthur Coleman. 1981. *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Davies, David. 2010. *Medium in Art*, in Jerrold Levinson (ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetic*. Oxford: Oxford University Press.
- Davies, Stephen. 2010. *Ontology of Art*, in Jerrold Levinson (ed.) *The Oxford Handbook of Aesthetics*. Oxford: Oxford University Press.
- Evans, David. 1972. *An Interview with H. C. Speir*. John Edwards Memorial Foundation Quarterly 8, n.3.
- Hesmondhalgh, David. 2015. *Le industrie culturali*. A cura di Sara Monaci. Milano: Egea.
- Gaut, Berys. 2009. *Digital Cinema*, in Paisley Livingstone e Carl Plantiga (1 ed.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London: Routledge.
- Goodman, Nelson. 1976. *Languages of Art: an Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett.
- Gombrich, Ernst. 1961. *Art and Illusion*. Princeton NJ: Princeton University Press.
- Greenberg, Clement. 1961. *Avant Grade and Kitsch*, in *Art and Culture*. Boston: Beacon Press.
- Haugeland, John. 1981. *Analog and Analog*. Philosophical Topic, 12. Fayetteville: University of Arkansas Press.

- Hudson Hick, Darren. 2017. *Introducing Aesthetics and the Philosophy of Art*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hudson Hick, Darren. 2017. *Artistic License*. Chicago: University of Chicago Press.
- Irvin, Sherri. 2005. *The Artist's Sanction in Contemporary Art*, *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63. Hoboken NJ: Wiley.
- Irvin, Sherri. 2022. *Immaterial, Rules in Contemporary Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Kang, Xin, Chen, Wenyin, Kang, Jian. 2019. *Art in the age of social media: Interaction behavior analysis of instagram art accounts*, *Informatics*, 6, no. 4.  
<https://doi.org/10.3390/informatics6040052>
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: The Penguin Press.
- Lopes, McIver Dominic. 2010. *A Philosophy of Computer Art*. London: Routledge.
- Lopes, McIver Dominic. 2014. *Beyond Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Pierce, Charles Sanders. 1906. *Prolegomena to an Apology for Pragmatism*, *The Monist*, 16 no. 4.
- Rohrbaugh, Guy. 2013. *Ontology of Art*, in Berys Gaut e Dominic McIver Lopes (3 ed.) *The Routledge Companion to Aesthetics*. London: Routledge.
- Thomson Jones, Katherine. 2021. *Image in The Making*. Oxford: Oxford University Press.
- United States Code (1976), title 17, section 102b.
- United States Supreme Court (1991), *Feist Publications, Inc. v. Rural Tel. Serv. Co.*, 499 U.S. 340.
- Varis, Piia, Jan, Blommaert. 2015. *Conviviality and collectives on social media: Virality, memes, and new social structures*. In *Multilingual Margins A journal of multilingualism from the periphery*. Cape Town: University of the Western Cape Library Service.

Woodmansee, Martha, Jaszi, Stephen. 1994. *On the Author Effect: Contemporary Copyright and Collective Creativity*, in Woodmansee, Martha, Jaszi, Stephen *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature*. Durham, NC: Duke University Press.

Wollheim, Richard. 1980. *Art and its Objects*, 2nd edition. Cambridge: Cambridge University Press.

Young, Edward. 1759. *Conjectures on Original Composition*. London: A. Miller.

## Sitografia

### Profili di artisti sui social network

Cattelan, Maurizio @Mauriziocattelan

<https://www.instagram.com/mauriziocattelan/>

Murakami, Takashi @Takashipom

<https://www.instagram.com/takashipom/>

Sorayama, Hajime @Hajimesorayama

<https://www.instagram.com/hajimesorayamaofficial/>

Ufotomorrow

<https://twitter.com/ufotomorrow/status/1611675545841844224?s=20>.

## Articoli

Cross, Anthony. 2017. *The Curious Case of Pepe The Frog*

<https://aestheticsforbirds.com/2017/01/26/the-curious-case-of-pepe-the-frog-by-anthony-cross/>

Cross Anthony. 2017. *Pepe is dead, long live Pepe*

<https://aestheticsforbirds.com/2017/05/13/pepe-is-dead-long-live-pepe-by-anthony-cross/>

Cross Anthony. 2021 *The NFT: a Wealth and Poverty of Imagination*

<https://aestheticsforbirds.com/2021/03/18/nfts-a-wealth-and-poverty-of-imagination/>

Cross Anthony. 2021. *The Aesthetics of Internet Memes*

<https://www.youtube.com/watch?v=2WevF5LC3m4>

Manovich Lev. 2017. *Instagram and Contemporary Image.*

<http://manovich.net/content/04-projects/093-notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity/notes-on-instagrammism.pdf>

## Siti Citati

Amen Break: <https://www.youtube.com/watch?v=qwQLk7NcpO4>

Ben Fry Valence 2001: <https://benfry.com/valence/ars2001/>

Ben Fry Valence: <https://benfry.com/valence/index.html>

Carne y Arena: <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>

Cattelan Cronaca: <https://www.darlin.it/cultura-pop/maurizio-cattelan-instagram-laccount-the-single-post/>

Cheems: <https://knowyourmeme.com/memes/cheems>

Creative Commons: [https://www.wikimedia.it/news/diritto-di-autore-e-creative-commons-una-guida/?gclid=CjwKCAiA\\_6yfBhBNEiwAkmXy51QEkwH8prM9WZequeBy8sVx7A-rq-rvhP50mI6ID-YK0-hrTYhl0mRoCmDcQAvD\\_BwE](https://www.wikimedia.it/news/diritto-di-autore-e-creative-commons-una-guida/?gclid=CjwKCAiA_6yfBhBNEiwAkmXy51QEkwH8prM9WZequeBy8sVx7A-rq-rvhP50mI6ID-YK0-hrTYhl0mRoCmDcQAvD_BwE)

Cree Bruins: <http://www.creebruins.com/decordova.html>

Cronaca Hermes: <https://www.firenzetoday.it/cronaca/borse-hermes-contraffatte-vendute-17mila-euro-una.html>

Cryptopunk: <https://www.larvalabs.com/cryptopunks>

Dall-E AI: <https://openai.com/dall-e-2/>

Data Verse: <https://www.youtube.com/watch?v=BmEz0nTl4qw>

Feels Good Man: <https://knowyourmeme.com/memes/feels-good-man>

Il Vile Ezio Greggio: <https://www.facebook.com/IlVileMediaset>

John F. Simon: [http://www.numeral.com/artworks/artAppliances/2001\\_2004/window.php](http://www.numeral.com/artworks/artAppliances/2001_2004/window.php)

Julian Opie: <https://www.julianopie.com/film/2005/it-looked-it-was-going-rain-all>

Multiverse of Chadness: <https://www.youtube.com/watch?v=JyzQ2tPrccY&t=17s>

Nazi Pepe: <https://knowyourmeme.com/memes/events/nazi-pepe-controversy>

Opening CGI: <https://www.youtube.com/watch?v=C9MuI4gfyiA>

Original Livesey: <https://www.youtube.com/watch?v=qprzqCCYjfs>

Phazyo: <https://www.facebook.com/phazyo.raitre>

Reddit Copypasta: <https://www.reddit.com/r/copypasta/>

Regolamento Fiaf: [https://fiaf.net/wp-](https://fiaf.net/wp-content/uploads/2021/06/Regolamento_Concorsi_2019_01_01_rel_1_3.pdf)

[content/uploads/2021/06/Regolamento\\_Concorsi\\_2019\\_01\\_01\\_rel\\_1\\_3.pdf](https://fiaf.net/wp-content/uploads/2021/06/Regolamento_Concorsi_2019_01_01_rel_1_3.pdf)

Screenshot NFT: <https://knowyourmeme.com/memes/screenshotting-nfts>

Spirited Away: <https://www.youtube.com/watch?v=20hcTad8EWk>

Stable diffusion AI: <https://stablediffusionweb.com/>

Why Not: <https://www.youtube.com/watch?v=Hh5jEQraXaw>

Wolf Nkole Helzle: <http://helzle.com/de/performative-projekte/i-am-we-interactive-image/>