

ARTE E DIGITALE: UNA STORIA DI AMNESIA CULTURALE

Nonostante i computer siano entrati nel mondo dell'arte oltre sessant'anni fa, ancora oggi quando si parla di "arte digitale" il discorso finisce sempre per situarsi nel contesto della novità. L'evento è ciclico: non appena una tecnologia cattura l'attenzione dei media, **il dibattito parte da zero**, rigenerandosi identico a se stesso. Si ragiona di materialità e immaterialità, di unicità e riproducibilità, di manualità e automazione, di vendibilità e non vendibilità come se fossimo nel secolo scorso. Dimenticando decenni di ricerca artistica e teoria dell'arte, oltre che ignorando tutte le forme di mercato che già si applicano da decenni su opere immateriali, mixed media e computer based. L'abbiamo visto succedere con le installazioni interattive negli Anni Ottanta, con la Net Art negli Anni Novanta, in tempi più recenti con l'arte che utilizza algoritmi di intelligenza artificiale, e quest'anno con la blockchain.

Quando si tratta di mettere insieme arte e tecnologia, il mondo dell'arte dimostra di soffrire di una strana forma di **amnesia culturale** che impedisce al dibattito di evolversi e lo condanna all'eterna ripetizione. Dopo decenni di fotografia, arte concettuale, performance e videoarte – solo per citare alcune delle forme d'arte che con la loro stessa esistenza hanno messo in crisi il mercato – ci ritroviamo ancora a discutere sulla supposta "copiabilità" di un file digitale. Come se la proprietà di un'opera non fosse da sempre, in ogni caso, legata a un documento legale, di cui l'NFT rappresenta un'evoluzione, con pregi e difetti.

Nel caso dei Non-Fungible Token, uno strumento che fino a pochi anni fa era conosciuto e utilizzato solo da un ristretto gruppo di crypto-entusiasti, intenti a scambiarsi online l'equivalente digitale di figurine rare, l'entrata trionfale nel mondo dell'arte è stata siglata da un numero. Questo numero, ripetuto come un mantra in ogni articolo sulla cosiddetta "crypto-arte" – definizione improvvisata che non identifica uno stile né un movimento – è 69 milioni. Ossia la cifra shock che un collezionista ha pagato a Christie's per un NFT di Beeple, artista sconosciuto al sistema ma seguito da milioni di persone sui social. La notizia fa il giro del mondo, uscendo su tutti gli organi di stampa, dai quotidiani più blasonati ai blog con pochi lettori. Da quel momento, l'espressione "arte digitale" torna di moda e viene inserita in frasi stereotipate sul supposto futuro dell'arte nei "mondi virtuali" (sic), in mezzo a considerazioni di seconda mano sul tema della riproducibilità, dell'aura e dell'autorialità (con buona pace di Walter Benjamin e Michel Foucault), e a discutibili affermazioni sulla garanzia assoluta che la blockchain offrirebbe ai collezionisti. Per la prima volta nella storia dell'arte, **il dibattito è trainato solo ed esclusivamente da considerazioni economiche e legali**, con articoli che non fanno altro che mettere in fila numeri, record di vendita e tecnicismi sul funzionamento degli smart contract, accanto alle segnalazioni di un numero sempre crescente di truffe.

In mezzo a tutta questa confusione, però, tra memoria corta, malafede e speculazione, c'è un aspetto che emerge prepotente. Se smettiamo per un attimo di guardare solo in superficie, sforzandoci di superare la spessissima coltre dell'hype, vediamo brulicare tante comunità di artisti che sono alla ricerca di **modalità di riconoscimento e sostentamento al di fuori del sistema tradizionale**. Una nuova generazione di autrici e autori che non si fida del mercato così come l'ha conosciuto (a ragione, viene da dire), e che non si ritrova nei valori che le "vecchie" istituzioni esprimono. Questo legittimo desiderio di autonomia e di disintermediazione; questa prepotente necessità di un'alternativa, mi pare l'unica domanda importante che il mondo crypto pone oggi alla comunità dell'arte. Ed è una domanda che non possiamo e non dobbiamo ignorare.

VALENTINA TANNI

12 DATE DA RICORDARE

- 11110101101
1965 Michael A. Noll, pioniere della computer art e della computer grafica, ottiene dalla Library of Congress il copyright per *Gaussian Quadratic*. È la prima volta che avviene per un'immagine realizzata con il computer.
- 11110110010
1970 Al Jewish Museum di New York apre *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art*, una mostra a cura di Jack Burnham che tematizza la processualità del software e l'importanza dei sistemi informatici per la società del futuro, nonché per l'arte contemporanea.
- 11110000001
1985 Al Centre Georges Pompidou di Parigi apre *Les Immatériaux*, mostra curata da Jean-François Lyotard e Thierry Chapat sul tema del rapporto tra materiale e immateriale, anche in relazione all'emergere dei nuovi sistemi di telecomunicazione.
- 1111000101
1989 A Karlsruhe, in Germania, viene fondato lo ZKM | Center for Art and Media, uno dei primi musei al mondo interamente dedicati all'arte multimediale e interattiva, oltre che ai rapporti tra arte e scienza.
- 1111001100
1996 La galleria Postmasters di New York, in occasione della mostra *Can you digit?*, vende opere di artisti digitali su floppy disk.
- 1111010001
2001 Steve Sacks fonda a New York la Bitforms Gallery, una galleria privata che vende solo opere digitali, software based, net art e new media art.
- 1111010010
2002 Il museo Guggenheim di New York acquisisce *net.flag* di Mark Napier e *Unfolding Object* di John Simon. Sono le prime opere di Net Art comprate da un museo.
- 1111010101
2011 L'artista Rafaël Rozendaal mette a punto un contratto standard per la vendita di siti web d'artista. Il contratto è tuttora in uso in numerose gallerie.
- 1111011100
2012 L'artista Carlo Zanni lancia il progetto *PeOPLE from MARs*, un servizio su invito che permette di acquistare opere video, new media art, sound art e software based art in edizioni limitate e illimitate.
- 1111011101
2013 La casa d'aste Phillips organizza *Paddles ON!*, un'asta di successo in collaborazione con Tumblr interamente dedicata ad artisti che usano le tecnologie digitali.
- 1111011101
2013 Viene fondata la Transfer Gallery a Brooklyn. La galleria vende quasi esclusivamente file digitali, tra cui software, videogiochi e gif animate, mettendo a punto specifici contratti.
- 1111011111
2015 Harm van den Dorpel e Paloma Rodriguez Carrington fondano la left gallery, che vende online file digitali in vari formati usando sia carte di credito che valuta crypto.

I DIGITAL ARTWORK DI CINELLO: NON CHIAMATELI NFT



Franco Losi e Eike Schmidt con al centro il Tondo Doni di Michelangelo

Per una volta il futuro arriva dall'Italia, e non dalla Silicon Valley. Si chiama Cinello la start up italiana che ha inventato i DAW® (Digital Artwork), **versioni digitali dei più grandi capolavori della storia dell'arte** in edizioni esclusive e non copiabili. Mentre tutto il mondo si sta ancora stropicciando gli occhi per la diffusione degli NFT, Cinello era già all'opera da diversi anni nella digitalizzazione consapevole del patrimonio artistico italiano. Il brevetto dell'azienda depositato in tutto il mondo consente, infatti, di digitalizzare i *masterpiece* in concerto con il museo detentore dell'originale, tutelando l'opera come mai fatto prima. Con i DAW® (Digital Artwork) è possibile allestire mostre in tutto

Se parliamo di valore di un NFT è però impossibile non menzionare il **riciclaggio** di denaro. Convertire i profitti fatti con una criptovaluta in valuta *fiat* (euro, ad esempio) è un evento tassabile, e parecchio. D'altra parte, il mercato delle criptovalute è ancora de-regolamentato e, nonostante la blockchain sia nata per garantire una tracciabilità totale delle transazioni, a oggi è più che possibile che molti riciclino denaro convertendolo in criptovalute o, meglio ancora, in un bene intangibile come un NFT.

IL TRAMONTO DELLO SCIOVINISMO MATERIALE?

Perché spendere milioni per qualcosa di intangibile? Un Picasso lo puoi mettere in cassaforte, può essere esposto in una mostra, i suoi colori sono veri, è materia. Ma basta questo a giustificare il prezzo di un Picasso rispetto a quello dell'opera di Beeple? Ovviamente no: dietro la **valutazione di un'opera**, soprattutto oggi, ci sono tantissimi fattori. Eppure, difficilmente una casa d'aste motiverrebbe il prezzo di una tela basandosi sulla qualità dei colori (non in senso estetico) o della tela stessa intesa come superficie. Perfino la tela su cui è dipinta *Guernica* non vale più di tanto. Se qualcuno cancellasse a colpi

il mondo a impatto zero, e creare inoltre un nuovo ecosistema di collezionismo che possa produrre profitto per i musei detentori degli originali. Ogni DAW® è creato con il consenso del museo proprietario che ospita l'opera d'arte ed è accompagnato da un certificato di autenticità firmato da Cinello e dal museo stesso. **Tutti i ricavi sono equamente condivisi con i musei partner** per garantire un nuovo flusso di entrate, senza introdurre alcun vincolo alla proprietà o ai diritti attuali.

Ecco allora che proprio mentre si sta sviluppando la moda e il commercio degli NFT, legati a doppio filo con l'universo speculato delle criptovalute e con quello della blockchain Ethereum che ne ospita l'esistenza (e che ne condiziona i valori con le oscillazioni della moneta deregolamentata), l'invenzione dei DAW® indica la strada per un **uso consapevole del digitale**. È di alcuni mesi fa la notizia della vendita che ha fatto il giro del mondo del DAW® del **Tondo Doni di Michelangelo**, il cui originale è custodito alle Gallerie degli Uffizi, che hanno incassato 70mila euro grazie alla vendita a un collezionista privato. Il direttore del museo, Eike Schmidt, ha dichiarato: *"Abbiamo letto tante scemenze in questi mesi in merito agli NFT, che l'arte finisce perché tutto si riduce ad algoritmo e altro... Fondamentalmente l'NFT è un'estensione, un certificato che rende un file collezionabile. Faccio dunque i miei complimenti a Franco Losi di Cinello che ha intuito fin dall'inizio come sia fondamentale fare qualcosa in più, che sia ibrido tra il materico e l'immateriale. Perché il DAW® è qualcosa che esiste sia in forma algoritmica che fisica, come immagine su uno schermo ma anche fornito della cornice tradizionale. E anche il certificato è doppio: c'è sia l'NFT che indica la proprietà su blockchain, sia la firma su carta dell'amministratore delegato di Cinello insieme alla mia di direttore. Come diceva Einstein della luce, che è sia materiale che immateriale, così il DAW® vanta questa doppia natura"*.

Lo sciovinismo materiale consiste nel credere che ciò che è tangibile abbia maggior valore dell'intangibile, del digitale.

di acqueragia l'opera di Picasso, rimarrebbe solo un vecchio tessuto. Forse qualcuno la comprenderebbe ancora per la sua provenienza, perché è appartenuta a Picasso o perché un tempo era la tela su cui era dipinta *Guernica*.

E tuttavia, quando scopriamo che un jpeg o una gif sono stati venduti per migliaia di dollari il primo pensiero è: *"Assurdo pagare così tanto per una cosa digitale"*. Il retro pensiero è qualcosa che potremmo chiamare **sciovinismo materiale**, cioè l'idea, radicata in tutti noi, che ciò che è reale è materiale e, quindi, che ciò che è tangibile abbia maggior valore dell'intangibile, del digitale. Certo, come esseri umani diamo immenso valore a cose immateriali come le storie, i brani musicali, le idee. Ma quando si tratta di dare una valutazione economica sorge un problema: pagheremmo milioni di dollari per un libro? Forse, se fosse un'edizione firmata, antica e legata a uno dei nostri scrittori preferiti. E rieccoci davanti allo stesso problema: trecento pagine di carta qualsiasi valgono milioni di dollari? La vera differenza sta nella materialità tanto del libro che del quadro. Perfino il modo in cui ci riferiamo a essi ce lo fa capire: usiamo una metonimia, diciamo il libro o il quadro per indicare in realtà l'opera che è stampata o raffigurata su di

essi. Qui entra in gioco quello che abbiamo definito “sciovinismo materiale”, il nostro radicato attaccamento ai supporti materiali, persino per le opere d'arte.

Nel caso degli NFT crediamo che non ci sia alcun supporto, che l'opera d'arte sia completamente smaterializzata, persa in un etere, come tutti gli oggetti digitali con cui, nonostante tutto, interagiamo quotidianamente, ma ai quali non riconosciamo una patente di realtà come invece facciamo per tavoli, tele o libri. Ma la verità è che **gli oggetti digitali sono “fantasmi” solo in superficie** – essi hanno un supporto, solo che è remoto. Sono le schiere in costante aumento di server, stipati in magazzini ventilati ventiquattrore su ventiquattro per tenere in piedi Internet. Distrutto il server, distrutto l'NFT (ma è stata trovata una soluzione anche a questa eventualità, rendendo gli NFT dei “quasi fantasmi”).

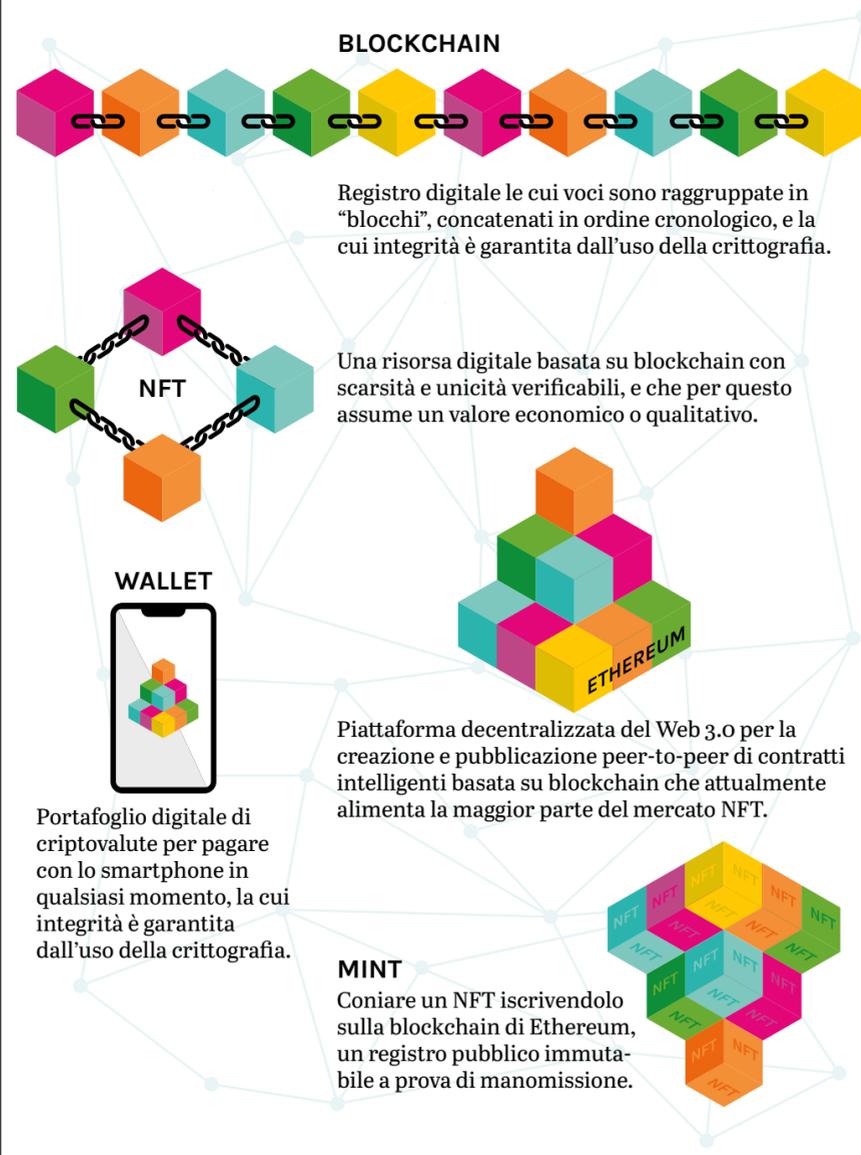
I server sono lontani ed è banale dirlo, ma non possiamo toccare un'opera digitale e questa limitazione sensoriale ci insospettisce, ci rende scettici sull'effettivo valore dell'oggetto. Certo, c'è poi un discorso commerciale da considerare. **Per replicare un oggetto digitale dobbiamo semplicemente fare un clic destro** mentre per replicare un libro dobbiamo stampare un'altra copia, ma ciò non basta a spiegare la differente percezione che abbiamo degli oggetti digitali rispetto a quelli materiali.

UNA QUESTIONE DI ESCLUSIVITÀ

La seconda causa “portante” della sfiducia nei confronti degli NFT è l'**esclusività**. Un collezionista compra un'opera materiale a un prezzo esorbitante perché sarà l'unico proprietario di quest'opera. Potrà metterla in un caveau o esporla nel proprio salotto. Potrà ammirarla nel cuore della notte, farne ciò che vuole, perché sarà l'unico a essere in possesso materiale dell'opera. Chiaro, anche un'opera digitale correlata a un NFT può essere esposta con una cornice apposita. Ma continua a venir meno il principio di esclusività del collezionismo d'arte materiale. Infatti, se anche comprassimo un NFT in edizione singola, chiunque potrebbe salvare sul proprio desktop lo stesso jpeg che noi stiamo pagando milioni.

La risposta dei sostenitori degli NFT è: anche se avessi la copia, il vero e unico proprietario sarebbe il collezionista che ha comprato l'opera digitale, perché fa fede la blockchain. Ma qui sta la seconda componente di quello che abbiamo chiamato sciovinismo materiale. Se anche mettessimo da parte il nostro **scetticismo riguardo agli oggetti digitali**, non saremmo comunque disposti a rinunciare all'esclusività che ci garantisce l'acquisto di un'opera materiale. Essere l'unico proprietario di un'opera dà al collezionista un potere, uno status e una capacità di godimento di quest'ultima che gli NFT a oggi non possono pareggiare. Forse in futuro si venderà un'opera digitale associata

NFT: GLOSSARIO ESSENZIALE



Sempre più persone spendono una mole significativa del proprio tempo interagendo con oggetti digitali.

a un NFT in modo tale che nessuno possa copiarla. Allora chi compra sarà l'unico proprietario di un'immagine digitale e potrà decidere ad esempio di permetterne l'esposizione in un museo, o in una galleria privata, o semplicemente ammirarla privatamente e godersi l'esclusività totale dell'opera.

WORLD OF WARCRAFT E DINTORNI

Abbiamo parlato degli apocalittici, ma che dire degli integrati? Da tempo c'è chi

gioca online, una volta a World of Warcraft e oggi a Fortnite, creando un avatar e dotandolo di accessori ottenuti faticosamente dopo ore e ore di gioco. Per chi passa la maggior parte del proprio tempo su una piattaforma online, immerso nella digitalità, un accessorio raro per il proprio avatar ha molto più valore di una sua controparte materiale, di una camicia da indossare a una festa di compleanno, per fare un esempio banale.

Sempre più persone spendono una mole significativa del proprio tempo interagendo con oggetti digitali e questo porterà sicuramente a un cambio di paradigma nella nostra percezione del valore e dell'importanza degli oggetti digitali. **Un certificato di autenticità digitale forse sarà più importante di uno cartaceo** che attesta la medesima cosa. E in questo forse sta la contraddittorietà degli NFT: essi ci mettono di fronte a questo attaccamento ancestrale alla materialità e al suo possibile superamento.

INTERVISTA AL DUO HACKATAO



Hackatao, Queeny - Hack the Tao, 2021. Courtesy gli artisti & The Sandbox

Hackatao, duo composto da Sergio Scalet (Transacqua, 1973) e Nadia Squarci (Udine, 1977), partecipa al mondo della Crypto Art e degli NFT dal 2018, ben prima del recente boom di questa tecnologia. È stato di recente annunciato il suo videogioco *Hack the Tao*, collaborazione con la piattaforma The Sandbox di Animoca Brands, un metaverso regolamentato proprio tramite NFT, cioè tramite registrazione della proprietà di ogni cosa che esiste nel suo mondo virtuale (i suoi lotti di terra, la sua valuta, i suoi oggetti) su uno di quei registri digitali condivisi detti blockchain. Per saperne di più, ne abbiamo parlato su Google Meet con **Sergio Scalet** e **Serena Tabacchi**, head of publishing per Sandbox in Italia.

Intanto, cos'è Sandbox?

Serena Tabacchi: The Sandbox dà ad artisti e creativi la possibilità di creare esperienze di gioco, oggetti e panorami multimediali in questo metaverso realizzato in voxel, a cubetti come *Minecraft*, senza necessità di usare codice. Lo fa usando due sistemi: il VoxEdit, che permette di creare oggetti virtuali che diventano poi NFT, e il Game Maker, che permette di creare gli spazi che poi raccolgono questi oggetti. Gli oggetti possono essere messi sul marketplace e venduti nel mercato primario e secondario poi su OpenSea.

Quindi ora posso acquistare come NFT, all'interno di The Sandbox, delle opere di Hackatao?

Hackatao: Sì. Sono collezionabili ma anche giocabili. Diventano dei tool creativi: potete acquistare degli oggetti digitali creati da artisti e usarli per creare un gioco personale. Il nostro interesse per Sandbox è nato dalla nostra passione per i videogiochi: volevamo far vivere la nostra arte all'interno di un videogioco e coinvolgere la nostra comunità.

Però ci sono molte piattaforme che permettono di fare cose simili. Penso che il vostro interesse specifico verso Sandbox sia dovuto all'implementazione degli NFT.

Hackatao: Sin da subito è diventato chiaro che questa tecnologia avrebbe cambiato anche il mondo dei videogiochi, oltre a quello dell'arte, perché permette di creare un'economia reale.

Acquisire gli oggetti non serve solo a far progredire il personaggio del gioco: il tempo che impiego per sconfiggere un nemico e conquistare l'arma leggendaria è un lavoro che mi dà qualcosa che posso rivendere.

È il concetto di **play-to-earn**, giocare per guadagnare. Ma già altre piattaforme permettono il commercio di asset dei giochi, come i loro modelli 3D.

Tabacchi: Nella comunità blockchain la proprietà crea uno status. Per esempio, quando VISA ha acquistato un *CryptoPunks* lo ha messo come avatar del profilo di Twitter.

Hackatao: C'è anche un riconoscimento per il creatore. Se io artista creo un asset per il gioco e viene venduto, acquisisco delle royalties.

Anche questa è una cosa che esiste già: agli artisti può essere riconosciuta una percentuale sulla vendita delle opere da loro realizzate per un videogioco.

Hackatao: Non avremmo accettato una collaborazione con un gioco costruito con un sistema tradizionale di royalties. Con la blockchain c'è un sistema automatico, non devo fidarmi di chi fa i calcoli, non devo fare i controlli. La blockchain risolve il problema della fiducia e non hai bisogno di strutture centralizzate.

La blockchain ha dato all'arte digitale quello che le mancava, cioè un'economia e un mercato?

Hackatao: L'arte digitale prima doveva piegarsi alle regole dell'arte tradizionale. Ora il mercato è più veloce, più liquido, più in linea con i nostri parametri. Poi hai questa comunità bellissima, globale, con cui interagisci, crei insieme e costruisci.

Quindi anche se le edizioni esistevano già nell'arte digitale, ma il problema è che non ci si fidava della certificazione di autenticità di quelle edizioni?

Tabacchi: Sì, perché un tempo dovevi magari fidarti di un pezzo di carta. Ora hai un certificato immutabile su blockchain.

Ci vuole ancora una certa fiducia però, perché sono un mercato e un concetto di proprietà ancora scarsamente regolamentati.

Hackatao: Noi che viviamo questo mondo dall'interno ci troviamo spaesati quando ci confrontiamo con un mondo reale che vuole farti rientrare in certe dinamiche burocratiche che la tecnologia ha già risolto. A un certo punto la blockchain inizierà a dar fastidio: agli Stati, a un certo tipo di economia... Perché è una tecnologia sovranazionale che ci fa vivere in un mondo senza confini. Mentre poi abbiamo bisogno di un pass per valicare una frontiera o andare in un ristorante. Chi è entrato in questo mondo abbraccia un po' anche il motivo per cui è nato pure il Bitcoin: se ci fosse andata bene l'economia tradizionale non saremmo qua.

MATTEO LUPETTI

hackatao.com | sandbox.game