

NET JUMPS

1921-2021

Net Jumps 1921-2021
Igor Eškinja, Franklin Evans, Federico Luger

28 maggio - 30 luglio 2021

Galleria Allegra Ravizza
Piazza Cioccaro 7 - I piano
6900 Lugano, Svizzera

+41 91 22 43 187
art@allegraravizza.com
www.allegraravizza.com

NET JUMPS

1921 - 2021

*la nascita del mondo parallelo extra-materico della
IPERMENTE
che vive nel nostro presente*

A cura di Allegra Ravizza

con un testo di Bartolomeo Pietromarchi - Direttore del MAXXI Arte, Roma
e con una ricerca di Michela Moro per "Il Giornale dell'Arte"

GALLERIA ARCHIVI TEMATICI
ALLEGRA **ATXX**
RAVIZZA DEL XX SECOLO

Catalogo finito di stampare a maggio 2021
Presso Casa Editrice Archivi Tematici del XX secolo, Lugano
In occasione della mostra *NET JUMPS*, 28 maggio – 30 luglio 2021

LOW FORM AND THE AFTERIMAGE

Tra gli altri concetti a cui si riferisce Alessandro Baricco nel suo libro "The Game" ce ne sono due di particolare importanza per l'era della rivoluzione digitale che stiamo vivendo. La prima è quella proprio del game, del gioco, che a partire da "Space Invaders" (1978), il primo videogioco a larga diffusione, inizia ad avere un vero impatto sul concetto di esperienza e pone i semi per la cultura della simulazione (l'ambiente esperienziale in cui è oggi immerso l'homus technologicus).

Il secondo è quello, strettamente correlato, che Baricco, con un termine non molto felice, definisce post-esperienza: Ciò che "Space Invaders" comincia a rivoluzionare è "la consistenza dell'esperienza" dove la "distinzione tra mondo vero e mondo virtuale decade a confine secondario, dato che l'uno e l'altro si fondono in un unico movimento che genera, nel suo complesso, la realtà". Questo, continua l'autore, è il "campo da gioco dell'uomo nuovo"¹.

Dal lontano 1978 a oggi abbiamo in effetti assistito alla **più grande rivoluzione epocale che l'uomo abbia mai vissuto in tutta la sua storia e che è, oltretutto, solo all'inizio**. Una trasformazione che sta resettando tutti i parametri tradizionali sui quali si fondava il concetto di realtà e di esperienza - il confine tra realtà e finzione, controllo ed eccesso, naturale e artificiale, della morale, dell'etica - in una vertigine verso un nuovo paradigma umano/non-umano che ripensa e supera il modo in cui ci poniamo nel mondo e ne **sovverte le categorie di tempo e di spazio**. È una simulazione del reale che si sta tramutando in realtà, e, contestualmente, una realtà che si sta tramutando in simulazione, piegata a un sistema tecno-capitalistico basato sull'informazione, e quindi sul controllo, nel quale l'arte appare essere l'ultimo argine possibile di fronte al dilagare della *computational ideology*.

Sui concetti di post-esperienza, game e simulazione si sta delineando **una generazione di artisti che indaga la materia e le dinamiche**, le ossessioni e le fobie, le derive e i confini, che le mutazioni genetiche dell'era bio-tecnologica pongono in termini etici ed estetici. Abbandonandosi a percorsi senza meta negli abissi della rete, **le opere fanno emergere uno scenario inquietante, dove le pulsioni più recondite dell'animo umano rivelano verità profonde. Come in un gigantesco videogioco, ci troviamo dunque intrappolati in una realtà simulata e assoluta, dove i parametri cui siamo abituati sono sovvertiti, lasciando spazio alla realtà visionaria, agli immaginari tecno-utopici, all'ideazione di mondi altri**. Dalle opere emerge quindi un paesaggio popolato da avatar, entità biomorfe e pseudo-umane che sviluppano sistemi di relazioni autonome, algoritmi autogeneranti, reti neurali artificiali capaci di generare allucinazioni digitali che sconfinano nel soprannaturale e nell'animismo tecnologico, in una sorta di *Deep Dream*, per parafrasare il nome di un software inventato da Google per la creazione di immagini derivate da reti neurali artificiali.

Il concetto stesso di **forma e di materia**, oltre che quello di esperienza, subisce una **rivisitazione strutturale che allenta la sostanza e rende fluida la forma (low form)** di una materia che è divenuta computazionale (algoritmo) e pura informazione (data). Di conseguenza è la stessa nozione di immagine a subire una radicale ridefinizione. Così come nel fenomeno percettivo dell'*afterimage* si parla di "immagine residua" **l'immagine nuova non si basa più sulla percezione** (ciò che vedo o ciò che immagino) **ma su immagini in grado di auto generarsi**, che prendono vita nel mondo della rete, derivate dalla nostra *post-esperienza* entro di essa. I riferimenti, i parametri, sono dunque pura simulazione e la sua produzione segue regole sconosciute dettate sempre più da dinamiche automatizzate generate da processi autonomi, derive di reti neurali deviate a simulare i meccanismi neurologici del pensiero creativo.

¹ Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, Torino 2018, p.88

Ed è in questo quadro che Mario Costa propone la sua definizione di *ipersoggetto*: Per il filosofo **il dispositivo si è sostituito al soggetto** in quanto “la rete induce e sollecita formazioni intellettuali ed estetiche collettive e condivise”² così come il corpo contaminato dalla tecnologia “non è mai il corpo ma il corpo-simulacro che è nella totalità della rete e in ogni sua parte”³. Assistiamo dunque ad un processo antropologico dove il tramonto dell’io come lo abbiamo conosciuto avviene in un campo da gioco dove le regole del gioco stesso cambiano in continuazione, in **una realtà che si fa sempre più quantica nelle simultanee e simulate possibilità** e dove, ancora una volta, si esprime il primato dell’arte e delle sue opere che, con una citazione da Maurice Merleau-Ponty, “confonde tutte le nostre categorie, dispiegando il suo universo onirico di essenze carnali, di rassomiglianze efficaci, di significazioni mute”⁴.

Bartolomeo Pietromarchi



Schermata di una partita di “Space Invaders”

² Mario Costa, *La disumanizzazione tecnologica*, Costa&Nolan, Milano, 2007, p. 119

³ Ibidem, p.119

⁴ Maurice Merleau-Ponty, *L'occhio e lo spirito*, SE ed., Milano, 1989, p. 28

**cronologia della creazione della
IPERMENTE**

Premessa

PLATONE E IL MONDO DELLE IDEE

Nella sua opera “Fedro” (370 a.C. circa), Platone presenta la **dottrina delle Idee**, eterne, immutabili, perfette ed incorruttibili, modello da cui prende forma il mondo fenomenico, copia fisica ed imperfetta delle Idee.

Queste sono raggiungibili solo dall’intelletto e si collocano in un luogo metafisico, non empirico, al di là del reale:

IPERURANIO

Qui le Idee si dispongono secondo una struttura piramidale che presenta al vertice **l’Idea suprema del Bene** seguita da Idee sempre più legate al mondo sensibile:

le Idee-valore (come la Bellezza e la Giustizia),

le Idee matematiche (l’uguale, il quadrato),

le Idee di cose naturali (come l’uomo e la donna)

le Idee di cose artificiali (ossia le idee degli oggetti).

Le Idee, stanziati nell’Iperurano, sono indispensabili per l’esistenza della realtà fisica e le sue determinazioni fenomeniche. Nella concezione platonica, l’anima umana, prima di cadere nel corpo, contempla le Idee e la loro perfezione, ciò determinerà la natura dell’individuo in base alla sua capacità di ricordarle una volta incarnatosi.

Per spiegare la natura dell’anima e del mondo sensibile, Platone adopera alcuni miti: il mito della biga alata e il mito della caverna.

Per Platone dunque il mondo in cui gli uomini vivono non è altro che una copia imperfetta del mondo delle Idee, modelli unici e perfetti delle molteplici cose della realtà sensibile.

Le Idee sono dunque criterio di giudizio delle cose; sono anche causa delle cose, ovvero i modelli che le cose sensibili imitano; infine le Idee sono presenti nelle cose stesse.

Secondo questo pensiero che considera il mondo sensibile riproduzione imperfetta dell’Iperurano, l’arte è ritenuta da Platone come imitazione dell’imitazione del mondo delle Idee, copia semplice e spesso deformante della realtà sensibile.



Nella gnoseologia (indagine filosofica relativa al problema della conoscenza umana) di Platone, al contrario di quella di Socrate che si basa sull’esperienza sensoriale, la conoscenza umana deriva dall’anamnesi o dalla reminiscenza delle Idee viste nell’Iperurano.

Il riconoscimento di cose e valori e la loro collocazione all’interno della nostra conoscenza dipende dai nostri ricordi inconsci, dal desiderio di perfezione che ci richiama, attraverso la ricerca della conoscenza, all’aspirazione di tangibilità dell’Idea perfetta dell’Iperurano.

L’IPERMENTE contemporanea è generata dallo stesso seme. Essa infatti viene mossa dal medesimo desiderio di migliorare o addirittura rendere perfetto il nostro mondo sensibile attraverso la volontà di raggiungimento di una realtà astratta e lontana dal nostro spettro sensoriale e fisico.

L’IPERMENTE vive della stessa volontà insaziabile di conoscenza che ci fa sforzare di ricordare l’IPERURANIO.

JUMP BOX

L'IPERURANIO RACCONTATO ATTRAVERSO I MITI

-MITO DELLA BIGA ALATA: nel "Fedro" Platone spiega la tripartizione dell'anima paragonandola ad una biga alata, trainata da due cavalli, uno bianco e uno nero, e governata da un auriga. Nell'anima vi è una parte razionale che corrisponde all'auriga che cerca di governare la biga; una parte irascibile che corrisponde al cavallo bianco, docile, ubbidiente, che rappresenta la volontà della nostra anima; infine vi è una parte concupiscibile, ovvero quella parte dell'anima più soggetta alle passioni, che si lascia trasportare da voglie e vizi, rappresentata dal cavallo nero, bizzoso e di cattiva razza. L'auriga cerca di condurre la biga verso il cielo in modo da potersi avvicinare all'Iperuranio e poter così scorgere le Idee. Questo volo è però reso arduo dal cavallo nero, che, difficile da governare e ribelle, strattona per andare in un'altra direzione. Per questo motivo ogni anima riesce a rimanere per poco tempo nell'Iperuranio, in base alle capacità dell'auriga e del cavallo bianco, precipitando poi e incarnandosi nel rispettivo corpo. Dunque, secondo il mito, chi dispone di maggior razionalità e volontà può ammirare per un tempo più lungo le Idee e quindi acquisire più sapienza; chi invece è dominato dalle passioni non riesce neppure ad intravedere la verità delle cose.



Scansiona il QrCode per accedere al racconto del Mito della biga alata

- MITO DELLA CAVERNA: nella "Repubblica" Platone narra un mito che presenta degli schiavi incatenati fin dalla nascita all'interno di una caverna, dove passano il proprio tempo a guardare delle ombre riflesse sul fondo della caverna stessa. Ad un certo punto uno schiavo riesce a liberarsi e ha così modo di scoprire che le ombre che egli vedeva erano generate da un fuoco alle sue spalle che proiettava luce contro delle statue portate da degli uomini, erano dunque ombre di imitazioni. Dopo questa scoperta, lo schiavo decide di uscire dalla caverna e ammirare il mondo esterno. Inizialmente accecato dalla luce, riesce piano piano ad abituarsi e a guardare gli oggetti e il mondo fuori stante. Stupefatto, torna nella caverna per avvisare gli altri schiavi, i quali però non gli credono. Nel mito, la caverna rappresenta il mondo sensibile, imitazione della vera realtà dell'Iperuranio. Le catene che imprigionano lo schiavo rappresentano i vizi umani che impediscono all'uomo di conoscere la verità, mentre le statue rappresentano le cose sensibili. Ciò che è fuori dalla caverna ritrae il mondo delle Idee, che l'uomo impara a conoscere. Infine, il rientro dello schiavo nella caverna segna il tentativo del filosofo di parlare alla gente, tentativo destinato a fallire.



Scansiona il QrCode per accedere al racconto del Mito della Caverna

Primo ragionamento sincrono sul rapporto uomo-macchina

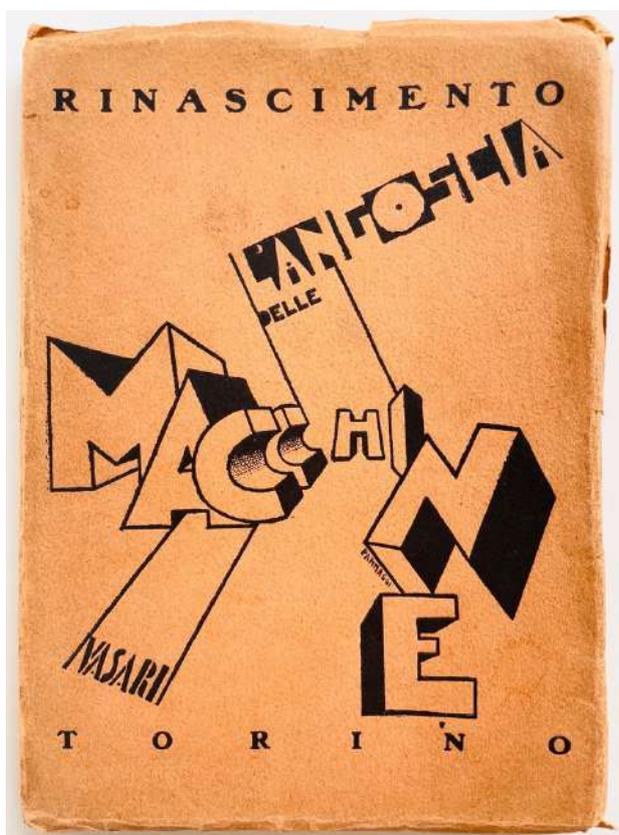
L'ANGOSCIA DELLE MACCHINE

LETTERATURA:

L'ANGOSCIA DELLE MACCHINE – Ruggero Vasari (Messina, 1898- 1968)

Concepita nel **1921** e portata a termine nel 1923, l'opera viene definita dal leader futurista Filippo Tommaso Marinetti "*una delle opere più importanti che il Futurismo abbia dato*"⁵ durante una conferenza tenuta alla Sorbonne di Parigi ed è tradotta in otto lingue.

Il dramma di Vasari rivisita il mito del mondo delle macchine, molto caro all'estetica futurista, in chiave dichiaratamente polemica e richiama temi tipicamente marinettiani come il conflitto e il disprezzo per la donna. Il dramma si svolge su un pianeta non bene identificato, regno delle macchine, dove vivono i protagonisti Bacal, Singar e Tochir, signori assoluti in una società di individui sottomessi e condannati al potere delle macchine. **Una macchina cervello, collegata direttamente ai tre despoti, impartisce ordini e manovra le volontà di questi e del popolo di robot e uomini robotizzati.** L'arrivo delle donne, esiliate su un altro pianeta, però complica la situazione che precipita verso la catastrofe: Tochir perde completamente il controllo della macchina cervello e muore, la macchina a sua volta impazzisce e nella sua follia distruttrice travolge il genere umano rimanendo la sovrana del pianeta.



L'Angoscia delle Macchine, Ruggero Vasari, 1925

⁵ Il Futurismo mondiale. Conferenza di F.T. Marinetti alla Sorbona in "L'Impero", Roma, 20 maggio 1924, come riportato nel volume di Mario Verdone *Il Teatro Futurista*, p. 9

MUSICA:

Silvio Mix (Trieste, 1900- Gallarate, 1927), arruolato da Filippo Tommaso Marinetti nel movimento futurista, partecipa in qualità di compositore e direttore d'orchestra alla tournée italiana del Nuovo Teatro Futurista. Il giovane compositore triestino infatti condivide con l'estetica futurista l'interesse per il ritmo su cui si concentra in particolar modo con l'intento di ricreare e riprodurre i rumori moderni della meccanica e dell'industria. Negli anni Venti del Novecento hanno grande fortuna i balletti meccanici musicati dalla melodia delle macchine.

In questi anni, **1925-1926**, Mix scrive i sette *Commenti Sinfonici per il dramma del poeta e pittore siciliano Ruggero Vasari dal titolo L'Angoscia delle Macchine*.

Il dramma è musicato dal giovane Silvio Mix, che allora aveva poco più di venti anni, i cui spartiti sono riportati in *Commenti Sinfonici per L'Angoscia delle Macchine*. Fu lo stesso Vasari ad insistere sull'importanza della musica di scena di Silvio Mix per la piena riuscita dello spettacolo. La partitura si compone di sette brevi episodi: *Prefonia*, *Commento I*, *Interludio* (che introduce l'atto II), *Commento II* (brevissimo), *Pantomima e Tragedia*, *Pantomima II* e *Finale*.

Come in altre partiture di Mix, la scrittura musicale dilata violentemente lo spazio dinamico, mettendo in secca contrapposizione i "pianissimo" e "fortissimo" e creando così un climax all'interno del brano, come accade nel terzo commento sinfonico (*Interludio*). La partitura è inoltre interessante sia per l'utilizzo di strumenti quali le sirene, collocate in due punti diversi del palcoscenico e utilizzate nel sesto commento sinfonico, sia per l'applicazione del linguaggio microtonale⁶.

La prima rappresentazione de *L'Angoscia delle Macchine* avviene al teatro "Art et Action" di Parigi il 27 aprile 1927. Partito per Parigi nel dicembre del 1926, Mix avrebbe dovuto presiedere all'esecuzione delle musiche di scena da lui composte per la messa in scena del dramma. Un improvviso malessere lo costringe però a tornare in Italia, qui viene ricoverato nell'ospedale di Gallarate dove muore poche ore dopo. Dopo la sua morte si decide di sostituire i suoi commenti sinfonici con una polifonia rumorista di Eduard Autant.

La partitura originale venne eseguita per la Radio della Svizzera Italiana nel 1989, curata dal musicologo Carlo Piccardi.



Scansiona il QrCode per vedere il video de "L'Angoscia delle Macchine"

⁶ Silvio Mix e *L'Angoscia delle Macchine* di Stefano Bianchi in *Il Corpo del Mostro*, AA.VV, 2002, p. 279

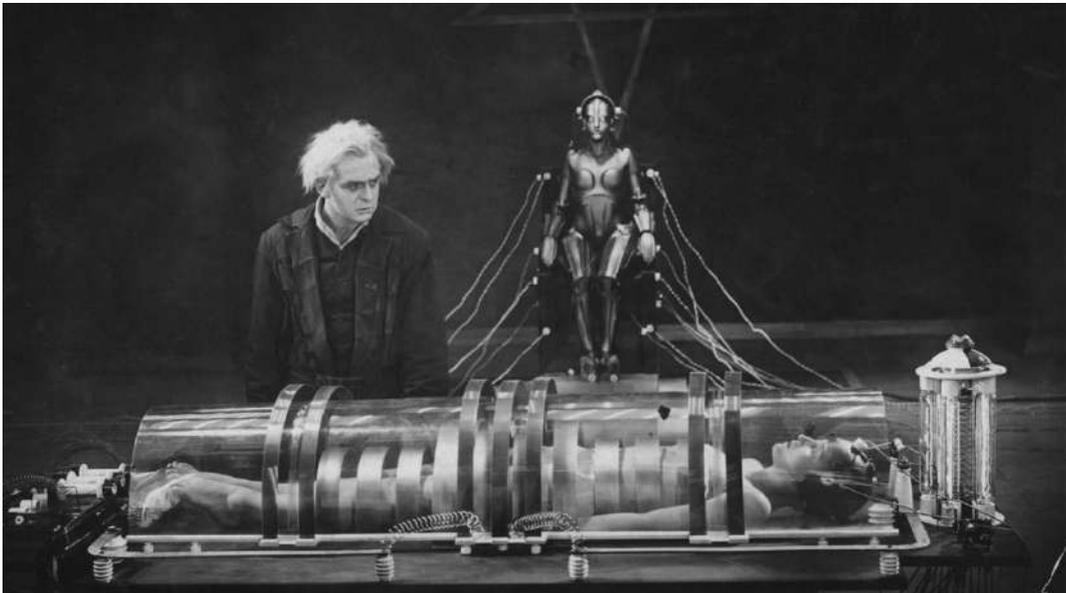
FILMOGRAFIA:

A *L'Angoscia delle Macchine* si ispira il film muto *Metropolis*, considerato uno dei capolavori della storia del cinema, diretto dal regista austriaco Fritz Lang e presentato in prima assoluta il 10 gennaio **1927**. Lang ambienta la storia nel 2026, in un futuro distopico, in cui i ricchi industriali governano la città di Metropolis costringendo ad un incessante lavoro la classe proletaria relegata nel sottosuolo. **Numerose sono infatti le analogie e i richiami al dramma di Ruggero Vasari, ma se questo termina con la vittoria della macchina e l'apocalisse provocata dal macchinismo, in *Metropolis* la macchina viene distrutta e l'umanità riconquista la sua indipendenza e libertà.**

L'anti-utopia che ha generato il salto nell'alter-era dell'alter-ego dell'IPERMENTE.



Locandina del film muto "Metropolis" di Fritz Lang, 1927



Scene tratte dal film muto "Metropolis" di Fritz Lang, 1927

Secondo ragionamento sincrono

L'INTERAZIONE UOMO-MACCHINA E LE CONSEGUENZE SOCIALI

1947 CATHODE-RAY TUBE AMUSEMENT DEVICE è il **primo gioco elettronico interattivo** e simula un proiettile di artiglieria che si dirige verso dei bersagli. Questo gioco prevede l'utilizzo di manopole per cambiare la traiettoria del raggio sullo schermo. Il "dispositivo di divertimento a tubo catodico" è dunque il **primo dispositivo che permette di giocare con la macchina.**

1950 La DINERS è la prima carta di credito.
Il denaro si dematerializza.

1952 OXO è in assoluto il primo gioco ad utilizzare uno schermo a tubo catodico. È dunque il primo video-gioco e consiste in una versione grafica del gioco TRIS che il singolo giocatore ingaggia contro il computer.

Si ritiene che OXO abbia gettato le basi per l'intelligenza artificiale.



Scansiona il QrCode per scoprire di più sul gioco "OXO"

1962 SPACEWAR! è un videogioco sparattutto sviluppato dagli studenti dell'MIT per l'innovativo computer PDP-1. Il gioco propone uno scontro tra due astronavi, manovrate da due singoli giocatori, capaci di lanciare missili una contro l'altra mentre cercano di evitare un corpo celeste centrale che funge anche da centro gravitazionale determinando la durata del gioco.

È infatti il **primo gioco ad avere una durata prestabilita delle partite.**

Lo sfondo di "Spacewar!" riproduce la volta celeste sia per posizionamento che per luminosità delle stelle all'equatore.

Il primo gioco ad avere un'ambientazione.

Non essendo fornito di intelligenza artificiale, questo esige la presenza di due giocatori.

È il **primo a far giocare due esseri umani attraverso una macchina e ad avere un contatore di punteggio.**

Per la prima volta la navicella può scomparire dallo schermo, come inghiottita da un buco nero, per poi riapparire in un punto casuale poco dopo.

Questo è l'**avvento dei super poteri nei giochi elettronici.**

Per praticità di gioco viene inventata dagli studenti del MIT una leva di controllo.

È la nascita del **primo joystick.**

È il primo ad avere come scopo la distruzione di un elemento riconducibile ad un altro giocatore.

"Spacewar!" fu largamente distribuito in quanto era montato su tutti i computer PDP-1 in dotazione a molte università e centri di ricerca.



Schermata del videogioco OXO, anche conosciuto con il nome "Noughts and Crosses" (ovvero "Zeri e Croci" in inglese), 1952



"Spacewar!" - videogioco sparattutto per computer PDP-1 realizzato da Steve Russel tra il 1961 e il 1962. Sebbene non sia il primo videogioco della storia, è stato il primo di regole fisiche, con situazioni variabili e in tempo reale.

1971 COMPUTER SPACE è un videogioco arcade creato dal giovane Nolan Bushnell, che in seguito diventò il fondatore della nota società di videogiochi Atari. Questo è il **primo gioco a pagamento "coin-op"** (abbreviazione di "coin-operated", ossia **macchina a gettoni**) **mai realizzato prima!**

1972/1975 PONG è un videogioco sportivo bidimensionale di tennis dotato di effetti sonori.

È possibile **giocare in singolo contro la macchina oppure contro un altro giocatore.**

Ideato dallo stesso Nolan Bushnell nel 1972, tre anni dopo, il 3 ottobre del 1975, viene lanciato sulla prima console domestica. Con l'avvento di nuove tecnologie, la Atari riesce ad abbattere i costi di produzione e nel 1978 lancia **la prima console in produzione di massa.**

Per il lancio del gioco, la geniale pubblicità ideata dall'Atari annuncia: "Questa sera non guardate la tv ... giocateci!". **L'impatto sociale** di questo gioco, sia all'interno delle famiglie che nei luoghi pubblici è enorme. Si ritiene che questo gioco sia uno degli strumenti sociali che più ha **contribuito all'emancipazione femminile.** Per la prima volta, ogni donna ha la possibilità di entrare in un bar e sfidare gli uomini presenti dicendo semplicemente: "Vuoi giocare a Pong?".



Scansiona il QrCode per assistere ad una partita di "Pong"

1975 DESTRUCTION DERBY e DEATH RACE sono i primi **crash games accusati di fomentare comportamenti violenti.**

1978 SPACE INVADERS, sebbene molto semplice per gli standard odierni, è stato uno dei videogiochi più influenti della sua generazione, tanto da decretare di fatto l'inizio di un periodo di grande fortuna per i videogiochi, definito in seguito come "l'età dell'oro dei videogiochi arcade". Negli anni '70, il grande sviluppo tecnologico giapponese dà vita a dei veri e propri colossi di ricerca per i videogame.

È il **primo videogioco con scenario fantascientifico il cui scopo è difendere la terra dall'invasione aliena.** La colonna sonora del gioco, costretta ancora da sistemi audio rudimentali, riproduce il ritmo del cuore umano che aumenta con l'avvicinamento degli alieni. Questo genera uno stato d'ansia nel giocatore provocando uno stato di tachicardia. È il **primo gioco a generare dipendenza,** molti giovani sono arrivati anche a rubare per poter giocare anche diciotto ore al giorno. Si racconta che in Giappone la sua diffusione fu tale da generare una penuria di monetine da 10 YEN, il taglio richiesto per giocare a "Space Invaders".



Alieni invasori protagonisti del noto videogioco "Space Invaders" (1978)

1980 PAC-MAN, il famoso videogioco prodotto dalla Namco, deve il suo nome alla parola giapponese pakupaku, che significa letteralmente “aprire e chiudere la bocca”.

Grazie ad una veste grafica riuscitissima, capace di suscitare un **sentimento di tenerezza**, “Pac-Man” diventa immediatamente un gioco capace di attrarre anche il pubblico femminile e dei giovanissimi. Diviene la **prima pop-star digitale** e, di conseguenza, la **prima a generare merchandising**.

La mancanza di violenza all’interno del gioco è superata dalla necessità di **raggiungere il proprio scopo**, ossia mangiare tutte le palline, difendendosi dai pericoli. Questo rende possibile al giocatore immedesimarsi in una sorta di eroe-buono che lotta per il sostentamento quotidiano.



Schermata del videogame “Pac-Man” (1980)

1981 SUPER MARIO, originariamente chiamato “Jumpman”, è il più grande successo della nipponica Nintendo. Solo nel 2011 sono stati conteggiati dalla ditta produttrice 262.000.000 di videogiochi venduti che hanno come soggetto il celebre personaggio di Mario.

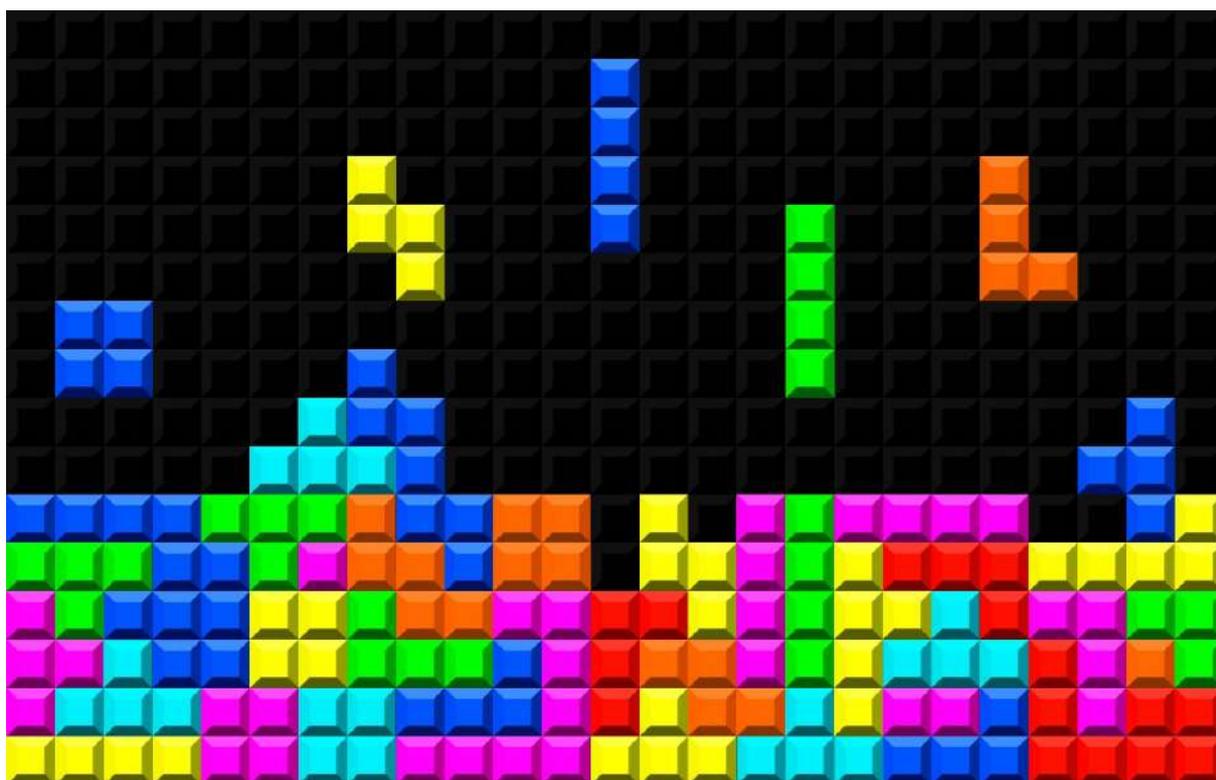
L’aspetto accattivante e comune del piccolo idraulico dalla salopette rossa e blu che deve salvare la principessa scegliendo tra molteplici opzioni di tragitto genera nel giocatore per la prima volta un obbligo morale. Anche in questo gioco, come in “Pak Man”, il giocatore si trova da solo, consapevole che la Principessa è solo un’espressione della macchina, ma si confronta con la propria esperienza etica e il proprio senso del dovere.

Si potrebbe definire, nell’ambito specifico del videogame, il **primo ad attivare l’IPERMENTE nel gioco**. Il primo a confrontarsi con l’Iperurano di Platone e con l’Idea suprema del Bene, della Bellezza e della Giustizia. Questo ha una connotazione sociale dall’aspetto formativo e didattico in quanto lo scopo del gioco, legato allo stato di stress generato dall’ansia da prestazione, ne determina il coinvolgimento.

Nasce l’emozione di immedesimarsi nell’eroe di una storia. Di un destino da cambiare a seconda delle proprie capacità. Ciò permette al giocatore di sentirsi artefice della trama di una storia eroica.



Personaggio protagonista del videogioco “Super Mario” (1981)



Schermata del videogioco "Tetris" (1984)



Schermata del videogioco "Battlezone" (1980)

1984 TETRIS, inventato dal russo Leonidovic Pazitnov, deve il suo nome al termine “tetramino” che identifica una figura piana composta da quattro quadrati identici collegati tra loro da un lato.

È il **primo gioco di logica e ragionamento** privo di uno scopo finale o di qualunque implicazione sociale o connotazione culturale. Il giocatore si confronta solo ed esclusivamente con la propria abilità ed intelligenza. La musica che accompagna il gioco ha un ritmo ossessivo e crescente che, come nel caso di “Space Invaders”, genera ansia nel giocatore.

In questo caso, l’ansia generata non è più rivolta verso invasori o altri pericoli, ma è una vera e propria **ansia da prestazione** in cui il giocatore si confronta con se stesso. Questo gioco ha generato diverse forme di **dipendenza psicologica** tra cui quella di voler immaginare che ogni cosa si debba “incastrare” come nel gioco e, qualora ciò non accada o non sia possibile, sorgono dei veri e propri **attacchi di panico**.

Negli **anni '80** escono vari videogiochi arcade prodotti da Atari dove il giocatore ha la visuale in prima persona. Il primo è “Battle Zone” (1980), un gioco talmente innovativo e realistico per quel periodo (grazie anche al suo sfondo in 3D), da essere stata richiesta e utilizzata una versione militare denominata “Bradley Trainer” come sistema di addestramento per l’esercito americano.

Durante tutto questo decennio, grazie all’impiego delle tecnologie più moderne, i videogiochi percorrono nuove strade e l’azione di gioco e la grafica diventano sempre più innovative. Le storie si fanno più complesse e danno vita a personaggi unici. I giochi sono caratterizzati da una violenza esasperata dall’estetica splatter gratuita. Questo generò infuocati dibattiti sociali a livello globale e alcune censure come ad esempio per il noto videogioco “Bionic Commando” (1988) in cui si scontravano la Federazione e l’Impero, ovvero gli eredi dei nazisti con tanto di svastiche e il resto.



Scansiona il QrCode per partecipare ad una partita del gioco “Battle Zone”



Schermata del videogame "Doom" (1993)



Schermata del videogame "Postal" (1997)

Negli **anni '90** l'industria videoludica cresce, il mercato dei videogiochi e quello del cinema sono sullo stesso piano: l'interesse collettivo è diviso a metà tra chi vuole "guardare" e chi vuole "interagire" con lo schermo o, appunto, con la propria IPERMENTE alla ricerca di una conoscenza ipotizzata.

Le ripercussioni sociali di questa nuova trasformazione della gnoseologia contemporanea hanno avuto due sviluppi paralleli e varie aree geografiche di pertinenza.

Un primo sviluppo ha una variante distruttiva e il secondo costruttiva, seppur entrambi con infinite differenze specifiche.

Del primo gruppo fa parte un'infinità di giochi a scopo di guerra. Tristemente noto il videogioco "DOOM" (**1993**) che nel 1999 ispira l'emulazione in due giovani studenti che provocarono il massacro della Columbine High School in Colorado (USA).



Scansiona il QrCode per sapere di più sulla storia del videogioco sparattutto "Doom"

Nel **1997** esce "POSTAL", un videogioco il cui motto è: "Immagina di essere uno squilibrato, esci e fai un massacro". Il gioco, a causa della sua violenza gratuita e inaudita, è stato etichettato come "Adults Only" e consiste nell'uccidere il maggior numero di persone possibili, eliminando non solo personaggi ostili, ma chiunque si frapponga sulla strada del giocatore, compresi i semplici civili.

Esistono giochi di strategia distruttiva e politica come ad esempio "JFK RELOADED" (2004), pubblicato in occasione del 41° anniversario dell'assassinio di John Fitzgerald Kennedy, che simula l'assassinio del Presidente dal punto di vista del cechino, lo scopo del gioco è proprio quello di colpire J.F. Kennedy in testa "attivando" la nota scena storica della disperazione della moglie.

Esiste inoltre un gioco di "gestione" di un campo di concentramento. Questo è l'esempio lampante del confine tra i due gruppi. Il gioco consiste nel pianificare anche a livello urbanistico un campo di concentramento. Il giocatore si deve preoccupare di costruire le baracche e i servizi per le guardie, costruire strade etc. allo scopo distruttivo dello sterminio di massa.

Questo genere di giochi è chiamato "GOD GAME".

È bene ricordare che negli anni '80 cade la Cortina di Ferro e le incertezze sociali destabilizzano i giovani facendo nascere un **desiderio di controllo** di una situazione sociale in veloce mutamento.

Non tutti i God Game hanno finalità distruttive, ma soddisfano il **desiderio di simultaneità** delle proprie azioni. L'effetto della propria azione è immediato. Il primo gioco di pianificazione è "Sim City" (**1989**) che riscuote fin da subito un enorme successo tra quei giovani universitari che non prediligevano i giochi violenti. Il gioco consiste nella pianificazione urbanistica di una città, per migliorare la qualità di vita dei sim-cittadini occorre occuparsi della costruzione di stazioni di polizia, caserme dei pompieri, centrali elettriche e altri servizi che permettono alla città di sopravvivere.

A complicare il già difficile compito di gestire una città, subentrano una serie di disastri che possono abbattersi su di essa come tornado, inondazioni e incendi, invasioni di mostri e terremoti.

Il gioco ebbe un tale successo da generare una serie di videogiochi manageriali con la riconoscibile sigla "Sim".



Scansiona il QrCode per accedere al video "La Storia dei Videogiochi"

Dopo la caduta del muro di Berlino e la fine della Guerra Fredda, nascono nuovi "giochi" che sembrano voler rispondere alla domanda:

SE AVESSI IL POTERE ASSOLUTO, COSA NE FAREI?

In "Popolus" (1989), ad esempio, si cerca di rispondere ad un **desiderio di moralità** mentre in giochi come "Black & White" (2001) **si può scegliere di essere buono o cattivo**. Il giocatore agisce come un dio sul piccolo villaggio e può decidere se essere generoso o generare uragani e carestie a piacimento. "Civilization" (1991), il cui scopo è guidare un popolo dalla Preistoria all'età moderna, è un esempio di come l'intelligenza artificiale si interfacci con la **didattica sociale e la cultura**.

Il potere di intrattenimento sui giocatori è dato dal fatto che essi percepiscono di poter **modificare la propria storia in modo istantaneo e simultaneo**.

L'osservazione e la creazione del proprio avatar generano modelli per personalizzare la propria immagine allo specchio. La "sensazione di presenza" data dal coinvolgimento mentale ed emozionale rafforza la sensazione di vivere in prima persona gli eventi. È un mezzo per esprimersi al mondo e per modificarlo. La consapevolezza di giocare in rete con/contro un'altra persona reale determina che, ad esempio, se si decide di sparare ad un altro giocatore di spalle solo perché lo incontriamo sulla nostra traiettoria, gli si fa terminare la partita. Allo stesso modo in giochi come quelli denominati "Games for Change" danno al giocatore la possibilità di sensibilizzarsi su temi soprattutto di integrazione razziale.

Questo determina una vera e propria sensazione di onnipotenza che a volte può sfociare in patologia. **Il God Game risiede nell'Ipermente in ogni sua forma, questo dipende esclusivamente dall'attitudine del soggetto e dalla sua capacità e volontà di sdoppiamento esperienziale**. Non si tratta di una tendenza alla fuga, al contrario nasce da una volontà di aggregazione ma in un "sistema" controllato e protetto.

Un videogioco che infatti non ha avuto un buon riscontro commerciale fu "9-11 Survivor". Il giocatore viene abbandonato all'interno del World Trade Center in fiamme appena dopo l'attacco aereo dell'11 settembre 2001, lo scopo è dunque cercare di abbandonare le Torri Gemelle. Qui il giocatore non ha via di scampo e muore sempre, qualunque modo escogiti per mettersi in salvo. "9-11 Survivor" fa parte di quei giochi nati e ispiratisi a fatti di cronaca, oggi definiti "Reality Gaming", che riproducono eventi, spesso tragici, del presente o del passato recente.



Il videogioco "9-11 Survivors" si ispirò ad un fatto di cronaca reale che sconvolse il mondo intero l'11 settembre 2001: l'attentato terroristico alle Torri Gemelle di New York. L'uscita del videogioco attirò la curiosità di molti giocatori, generando anche indignazione e proteste verso i realizzatori che decisero di ritirare il gioco.

Il **sistema di gratificazione dato dal punteggio** genera una soddisfazione paragonabile a quella del gioco d'azzardo. Ogni gesto genera una gratificazione. Ciò accade anche in giochi del genere di "Pak Man", ogni pallina ingerita genera contentezza nel giocatore, con il suo noto rumorino carino. A volte invece, si arriva a perdere la vita o ad essere costretti a pagare per continuare a vivere.

All'inizio del **nuovo millennio** il gioco va **online**, i giocatori si affrontano in partite in rete e nasce così la possibilità di **collegare i vari computer a una rete locale che permette agli sfidanti di giocare l'uno contro l'altro**.



Nel **2004** debutta "WORLD OF WARCRAFT" che può essere giocato solo in rete. Il mondo ricreato nel gioco diventa sempre più realistico, viene introdotta **l'intelligenza artificiale** e il giocatore acquista sempre più potere all'interno del mondo virtuale. Esso può infatti non solo scoprire mondi fittizi, ma **determinare liberamente lo svolgimento della storia e creare il proprio mondo virtuale**.

Negli **ultimi decenni** i videogiochi sono diventati un business milionario, i cui profitti hanno superato persino quelli dell'industria cinematografica e musicale. Sul mercato compaiono giochi di ogni gusto e genere, per ogni tipo di dispositivo (computer, console, tablet, cellulari). Si assiste così a un incremento del numero di persone che giocano regolarmente ai videogiochi. Il desiderio di giocare è insito nell'uomo sin dagli albori, ma se per i bambini questo rappresenta una componente essenziale per prepararsi ad affrontare la vita, per gli adulti è anche un mezzo per sfuggire dalla realtà di tutti i giorni. Questa fuga ha generato interi mondi e vite parallele che hanno dato sfogo ai sogni e all'immaginazione dei giocatori e portato alla nascita dell'**IPERMENTE**, sempre più libera di vivere, esprimersi e costruire un'esistenza altra in un Iperspazio in continua trasformazione.

2017 FORTNITE, sviluppato da Epic Games e People Can Fly, è uno dei videogiochi più in voga dell'ultimo decennio e può essere considerato il numero uno al mondo dei videogames della categoria battle royal. Un vero successo planetario che, da quando è stato lanciato a marzo 2017, ha registrato una media di 1 milione di dollari al giorno di transizioni, cifra che negli anni successivi non ha smesso di salire. "Fortnite" è un gioco gratuito, o meglio, è free-to-play, si paga solo per aver **accessori che rendono più bello il giocatore**. Tra i numerosi aggiornamenti apportati alle varie versioni del gioco c'è l'introduzione dei "bot", ossia dei personaggi controllati da un'intelligenza artificiale che permettono, soprattutto nelle fasi preliminari del gioco, ai giocatori meno esperti di potersi mettere alla prova. Questo approccio si basa dunque sulle skills dei giocatori, permettendo al gioco di tararsi in base alla bravura e alle capacità dei singoli concorrenti.



Scansiona il QrCode per accedere al video "Fortnite, l'isola degli adolescenti", un recente servizio di RSI Radiotelevisione svizzera sulla dipendenza causata dal videogioco "Fortnite"



Immagini tratte dal videogioco "Fortnite", oggi il gioco più popolare e giocato nel mondo

Reale e virtuale si fondono in una *agorà* fatta di avatar di persone reali, consapevoli di essere reali ma nelle vesti dell'*idea* che hanno di sé, nel mondo governato dalla loro propria e arbitraria morale scelto tra migliaia di mondi possibili.

L'**IMMAGINAZIONE** non è forse già una realtà virtuale naturale?

La creazione di mondi real-irreali per mezzo della Macchina è un modo per rendere tangibile l'immaginazione. Come questa, infatti, è determinata e determinabile con la volontà del "sogno". Allo stesso modo, ha degli elementi imprevisti (nel caso del sogno con l'inconscio e nel caso del Net con l'intelligenza artificiale) di minore importanza rispetto alla trama desiderata e comunque marginalmente controllabile.

Sognare ad occhi aperti di costruire un villaggio, fare una strage, salvare il mondo, scalare montagne, vivere in altre epoche o altro, non è diverso dal NET JUMP nell'Ipermente digitale ma la differenza è nella fatica mentale che richiede il raggiungimento dello scopo del "gioco". L'Immaginazione richiede una consapevolezza e una conoscenza maggiore, oltre ad un obiettivo e a regole decise dal "giocatore" e non dal "gioco". Il "giocatore", quindi necessita di modelli chiari del mondo da riprodurre, delle sue dinamiche e della sua estetica oppure si affida alla propria creatività. Questa operazione richiede un grande sforzo dell'intelletto, una ricerca con cui l'uomo si è sempre confrontato, come appunto esplicitato da Platone, la necessità di "vedere oltre" di "capire meglio" è molto faticosa, con esiti incerti e, nel caso del Mito della caverna, con l'isolamento sociale.

Con l'"avvento del Joystick" **l'Immaginazione è diventata controllabile** all'interno di un mondo già socialmente accettato e generato proprio dal mondo stesso allo scopo di essere strumento di una socialità controllata e senza sforzo. I dettagli della narrazione fantastica dell'Ipermente sono generati dall'intelligenza artificiale in modo così definito da generare empatia fisica ed emotiva fino al raggiungimento dello stupore, ovvero di qualcosa che non si sarebbe mai potuto immaginare. Seppur le scelte degli scenari siano innumerevoli, restano sempre predefiniti e preesistenti. Il giocatore all'interno dell'Ipermente si trova a gestire e godere di uno strumento di **stupore controllato** con delle potenzialità enormi ma con lo **svilimento della creatività individuale**. I nuovi mondi così generati nella percezione contemporanea sembrano essere il più recente tentativo di risposta evolutiva alla domanda esistenziale: **Chi sono e cosa faccio in questo mondo?**

Attraverso il Net Jump si passa dalla ricerca dell'Iperurano alla creazione dell'Ipermente e dell'immaginazione tangibile.

Oggi, **27 maggio 2021**, siamo arrivati fino a qui.

Allegra Ravizza

Terzo ragionamento sincrono

SPECIALE NFT

**L'ARTE HA UN NUOVO
CRIPTO SISTEMA**

di Michela Moro

Courtesy "Il Giornale dell'Arte", giugno 2021

176 PAGINE

CONTIENE:

IL GIORNALE DELLE MOSTRE

IL GIORNALE DELL'ECONOMIA

VEDERE IN ABRUZZO | VEDERE IN EMILIA-ROMAGNA

VEDERE IN FRIULI VENEZIA GIULIA |

VEDERE NELLE MARCHE | VEDERE A NAPOLI



+ Vernissage

IL GIORNALE DELL'ARTE

MENSILE DI INFORMAZIONE, CULTURA, ECONOMIA FONDATA NEL 1983 SOCIETÀ EDITRICE ALLEMANDI TORINO

WWW.ILGIORNALEDELLARTE.COM

ANNO XXXVIII N. 418 GIUGNO 2021

EURO 10,00

Dovrà tutelare il patrimonio artistico e il paesaggio



SUPER SOPRINTENDENZA

«Christmas» (1996) di Maurizio Cattelan (cfr. articolo pp. 30-31)

Una Soprintendenza Unica Nazionale (fino al 2026), con esperti di «comprovata qualificazione professionale». Obiettivo: snellire gli appalti per il Recovery Plan. Soprintendenze annacquate e rinforzato il «silenzio assenso». Con qualche rischio

Il tallone di Achille

di ABO



APPALTI

Il bisogno di sveltire

di Daniele Manacorda

Roma. Nel momento in cui scrivo queste note ancora non sappiamo quale sarà il punto d'intesa che il Governo troverà sulle procedure di «semplificazione» che consentiranno di tenere fede agli impegni del Pnrr, il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza. La partita va ben oltre l'ambito del patrimonio culturale: tocca il Codice degli appalti, le procedure amministrative pronte a trasformarsi in burocratiche, il diritto del lavoro, il rapporto fra politica, amministrazione, imprenditoria e società e i tempi e i modi della tutela giuridica e giudiziaria.

ARTICOLO A P. 12, I COL.

SPECIALE NFT

L'arte ha un criptosistema

di Michela Moro

Milano. All'inizio ogni novità è presa sottogamba, considerata un gioco da ragazzi, si pensi alla rete o ai droini. Quando nel 2017 comparvero i CryptoKitties, gioco su blockchain sviluppato dallo studio canadese Dapper Labs che consentiva di acquistare, collezionare, allevare e vendere gatti virtuali dall'aspetto fumettistico e di incrociarli tra loro creando nuove razze, si parlò di un videogioco alla Tamagotchi. Quattro anni più tardi i CryptoKitties sono diventati uno degli snodi epocali nella storia della blockchain e, a scendere, degli Nft (Non Fungible Token).

ARTICOLI DA P. 87 A P. 91

PRIMATTORI

Cattelan il ripetente

di Franco Fanelli

Milano. Il prossimo luglio Maurizio Cattelan (Padova, 1960), l'artista italiano vivente più celebre al mondo e il più famoso cultore dell'impiccagione nell'arte contemporanea, torna a Milano, il luogo di alcuni suoi celebri «delitti». Qui, all'inizio degli anni Novanta, iniziò la carriera del più prolifico e irriverente produttore di burle e di icone neo pop. A sessant'anni suonati, per lui che sostiene di non aver mai inventato nulla e di avere molto copiato, inizia la parte più difficile: sopravvivere a Cattelan.

ARTICOLO A PP. 34-35

VERNISSAGE La Bourse

IL GIORNALE DEI MUSEI Il nuovo Carnavalet

IL GIORNALE DELLE MOSTRE

87 mostre
48 città
9 Paesi

IL GIORNALE DEL MINISTERO

Dalla democrazia alla telecrazia

L'arte non è minacciata dalla telematica. La tecnologia è una protesi che può sviluppare un particolare tipo di sensibilità, ma ogni prodotto è frutto di una elaborazione e ogni elaborazione comporta l'applicazione di tecniche strumentali che sviluppano un tipo di incidenza che è e può essere strutturale. Mentre l'arte alla fine produce un'immagine, un segno, una realtà linguistica che, come un siluro (il teschio di Holbein), viaggia nello spazio e nel tempo. Mentre prima con l'arte il desiderio era quello di passare alla storia, purtroppo con la telematica il desiderio si è molto ristretto e passa solo alla geografia. Oramai viviamo non più in un sistema di democrazia ma di telecrazia, dove l'arte trova la sua ragione d'essere nel ruolo di etica resistenza della complessità contro la semplificazione dei mass-media. La durata del tempo contro il consumo dell'istante. Ecco affermarsì la resilienza come valore resistenziale e rigenerativo.



29 maggio - 10 giugno	ONLINE	Dipinti del XIX secolo
14 giugno	GENOVA	Dipinti del XIX secolo
15 giugno	GENOVA	Dipinti Antichi
4 - 16 giugno	ONLINE	Argenti
9 - 22 giugno	ONLINE	Manifesti
17 giugno	GENOVA	Argenti Avori Icone e Arte Russa
24 giugno - 7 luglio	ONLINE	Dipinti del Realismo Sovietico
29 - 30 giugno	GENOVA	Design e Stile Italiano

+39 010 253 00 97 | info@wannenesgroup.com | wannenesgroup.com

CALENDARIO ASTE

WANNENES
MILANO | GENOVA | ROMA | MONTE CARLO

Speciale Nft

Istruzioni per l'uso

La galassia arte ha una nebulosa aliena: è Metaverse

In un mondo parallelo virtuale operano i nuovi attori (artisti e collezionisti) della criptoarte. Sono perlopiù millennial vicini al mondo dei videogiochi e adepti dei social media, sanno poco o nulla di arte ma credono nella trasparenza del mercato

di Michela Moro

Milano. All'inizio ogni novità è presa sottogamba, considerata un gioco da ragazzi, si pensi alla rete o ai droni. Quando nel 2017 comparvero i CryptoKitties, gioco su blockchain sviluppato dallo studio canadese Dapper Labs che consentiva di acquistare, collezionare, allevare e vendere gatti virtuali dall'aspetto fumettistico e di incrociarli tra loro creando nuove razze, si parlò di un videogioco alla Tamagochi. Quattro anni più tardi i CryptoKitties sono diventati uno degli snodi epocali nella storia della blockchain e, a scendere, degli Nft (Non Fungible Token). Il mondo dell'arte è molto tradizionalista, refrattario al cambiamento. Ora nomi di artisti mai sentiti prima sono accostati a Jeff Koons e David Hockney. Uno scossone epocale. Ma non nel mondo Nft, che ha creato il proprio Metaverse, con artisti e collezionisti che si muovono all'interno della loro comunità, ignorando e disattendendo in gran parte le regole del gioco dell'arte tradizionale. Generazioni lontane anni luce dai collezionisti e artisti tradizionali per educazione e provenienza, sono **millennial autoriferiti che credono nella trasparenza del mercato, portando in primo piano l'aspetto economico, senza falsi pudori**. Si parla tantissimo di valori economici, perché **questo mondo è riuscito a far convergere in modo inestricabile arte e valore della stessa, valutazione e contenuti**, essendo gli Nft entrambe le cose. Difficile per i neofiti comprendere la scala di valori degli artisti, a parte l'opera di **Beeples**, «Everydays: The First 5000 Days», che da Christie's l'11 marzo scorso, dopo due settimane di offerte online, è stata aggiudicata per



Il turbofilm «Surfing With Satoshi» (2013) di Alterazioni Video

69,3 milioni di dollari. Sono universi sconosciuti perché chi li abita non ha avuto grandi interazioni col mondo ufficiale dell'arte. La maggior parte è gente esperta del campo che conosce il linguaggio digitale in tutte le sue forme e dinamiche. Il duo canadese **Larva Labs**, Matt Hall e John Watkinson, si autodefinisce «tecnologi creativi probabilmente meglio conosciuti per i nostri progetti di crypto art CryptoPunks e Autoglyphs». **Nel 2017 i 10mila CryptoPunks**, uno dei primi token non fungibili (Nft) rilasciati sulla blockchain di Ethereum seguendo

l'idea che alcune righe di codice potessero trasformarsi in «altro», **furono regalati, oggi i 9 Punk più rari valgono tutti insieme circa 17 milioni** di dollari, come battuti da Christie's in maggio.

Surfare, che passione!

Al netto delle competenze e dei contenuti tecnologici, per un adulto non millennial «surfare» le piattaforme è anche molto noioso. Bisogna scremare un'incredibile sequela di esperimenti che non garantirebbero l'accesso a una scuola d'arte, esercizi di stile di basso

livello. Come non affogare in questo mare? Chi s'incontra? Artisti visivi di ogni tipo, designer, musicisti, moda e «collectible», oggetti di ogni genere, tant'è che abbiamo visto trasformati in Nft il primo Tweet, momenti del campionato Nba, e tutto quello che riguarda il «gaming», leggi videogiochi con la possibilità, volendo, di creare il proprio avatar. Molti artisti provengono da questi mondi, siano disegnatori di set di videogiochi, street artist riconvertiti o fashion designer per brand supercool. I **luoghi d'incontro** sono i marketplace, le **piattaforme**,

dove si possono trovare le opere. Sono quasi tutte basate sull'Ethereum e la **valuta è l'Ether**, più flessibile del Bitcoin per queste operazioni. La **scelta delle opere è illimitata, tra edizioni e pezzi unici**. Un lavoro diventa unico quando l'Nft ne certifica l'unicità, ma si può trovare la stessa immagine libera, e fruirlo senza possederla. Il creatore dell'opera realizza subito il 15% della transazione, una sorta di diritto di seguito dichiarato e non discutibile, che viene ripetuta a ogni vendita. Spesso le vendite sono aste in cui **le edizioni non definite in anticipo possono diventare da 30 a 300** a seconda dell'andamento del bidding. Per acquistare un'opera occorre un criptowallet, un portafoglio nutrito di valuta, in questo caso di **Ether**, col quale accedere alle piattaforme. I criptowallet, i portafogli, sono unici e personali, e vengono registrati con una doppia password che non può essere persa pena la perdita del portafoglio medesimo. Questo è il passaggio più complicato, forse anche per la tensione generata dalla prospettiva di un'eventuale perdita. Il criptowallet si può creare, per esempio, su MetaMask o Coinbase. A questo punto si è pronti per iniziare a esplorare il Metaverse, lo spazio virtuale collettivo. I **criteri con cui i collezionisti collezionano** sono basilari: essere un sostenitore della prima ora di un nuovo movimento o di una nuova generazione di artisti; il profitto e la speculazione; essere digital flex, ovvero poter ostentare un pezzo, ad esempio, di Pak o Hackatao. Il peso degli **artisti**? Essere **originali, con uno stile identificabile**; la capacità dell'artista di promuovere se

CONTINUA A P. 89, IV COL.

Di che cosa stiamo parlando?

Che cos'è un Nft

Nft è l'acronimo di Non Fungible Token. Gli Nft sono oggetti digitali basati su blockchain, il cui valore è unico e può essere posseduto e scambiato apertamente. Sono oggetti da collezione rari e unici. Ma non tutti gli Nft sono opere d'arte.

Che cosa offrono gli Nft

Autenticano la transazione e verificano l'autenticità di un asset digitale all'interno di un ecosistema digitale.

Dove si memorizzano gli Nft

Gli Nft vengono memorizzati su piattaforme a scelta, ad esempio OpenSea (cfr. box a p. 89).

Che cosa serve per acquistare un Nft

1. Un criptowallet, ossia un portafoglio di criptovalute
2. La valuta digitale Ethereum (Eth); non è possibile utilizzare valute non cripto come euro e dollari americani.
3. Un conto, in questo caso sulla piattaforma OpenSea

Che cos'è un criptowallet

È un'applicazione o un dispositivo hardware che permette agli individui di conservare e trasferire beni digitali come le criptovalute e gli Nft. Dato che si utilizza la piattaforma OpenSea

per interagire direttamente con gli altri sulla blockchain, c'è bisogno di un portafoglio che aiuti a trasformare le azioni nel browser in transazioni sulla blockchain. Ci sono diversi fornitori di wallet tra cui scegliere. Servono tutti allo stesso scopo, ma ognuno adotta un approccio diverso. Molti utenti scelgono MetaMask per uso desktop, e Coinbase Wallet per uso mobile.

Come ottenere un criptowallet

Un criptowallet, come Metamask, memorizza l'Eth (Ethereum) ed elabora le transazioni sulla blockchain. Tutte le transazioni collegate all'indirizzo di portafoglio possono essere trovate su etherscan.io (è una buona idea controllarle dopo aver completato ogni transazione).

Ethereum

È la seconda criptovaluta più popolare dopo il Bitcoin. A differenza del Bitcoin, Ethereum si definisce una rete informatica decentralizzata costruita sulla tecnologia blockchain.

Che cosa sono le gas fee

Le gas fee sono le tariffe di transazione (transaction fee) sulla blockchain calcolate in base al lavoro dei miner. Per eseguire transazioni, come trasferire criptovalute in un altro

portafoglio o acquistare un oggetto digitale da collezione su OpenSea, c'è bisogno di Eth per la transazione iniziale e per le spese gas associate.

Chi paga le gas fee

La prima volta i venditori devono pagare due gas fee per configurare il loro account. Una è una tassa una tantum che non si pagherà in futuro. Gli acquirenti pagano le gas fee quando acquistano oggetti a prezzo

fisso, i venditori quando accettano offerte. Inoltre, OpenSea autocompleta le aste che finiscono sopra 1 Eth e paga i costi del gas associati. Per le aste che terminano al di sotto di 1 Eth, spetta al venditore accettare l'offerta più alta e pagare le gas fee per completare la transazione.

Acquistare opere d'arte Nft

Una volta create le collezioni e Nft su OpenSea, si possono vendere. Si

Vocabolario degli Nft

Blockchain: registro digitale

Significa «catena di blocchi» ed è un sistema di registrazione delle informazioni che rende difficile o impossibile cambiare, hackerare o truffare il sistema. Nel concreto è una rete di computer collegati tra loro in cui i dati vengono registrati a blocchi e non possono essere modificati in modo retroattivo senza che vengano modificati anche tutti i blocchi successivi.

Burning: eliminare

Cancellare un Nft, distruggere effettivamente il token e rimuoverlo interamente dalla blockchain di

Ethereum. Quando si brucia un Nft, la transazione è irreversibile, ma ne rimarrà comunque memoria.

Denaro fiat: moneta legale

È la moneta cartacea inconvertibile, generalmente accettata come mezzo di pagamento in quanto dichiarata a corso legale dallo Stato, indipendentemente dal suo valore intrinseco.

Dropping: lancio sul mercato

Indica il momento in cui un'opera d'arte o una serie vengono rilasciate sul mercato pubblico. Un Nft drop è il rilascio di un nuovo token digitale per la vendita agli investitori.

Miner: minatori

Sono computer distribuiti nel mondo e che effettuano tutte le operazioni di calcolo legate alla blockchain, verificano le migliaia di transazioni effettuate ogni giorno dagli utenti, si prendono cura della tutela della rete contro eventuali attacchi degli hacker, tracciano le attività di trading e si occupano della creazione di nuove valute da immettere sul mercato.

Minting: coniare

Simile al modo in cui le monete vengono coniate e messe in circolazione, anche gli Nft sono token che vengono «coniatati» una volta creati.

Speciale Nft

Blockchain e criptoaluta

Ethereum, il criptosistema dell'arte

Ecco come la «moneta parallela» ha conferito anche alle arti visive digitali il crisma dell'unicità

di **Michela Moro**

Milano. Mentre i numerosi analfabeti digitali sono ancora in difficoltà con smartphone e collegamenti, un altro mondo, attivissimo, corre su autostrade infinite e già densamente popolate. Il cambiamento è il risultato della convergenza di mille rivoli nel progresso ormai inevitabile, cui il misterioso Satoshi Nakamoto ha dato un contributo fondamentale con un'invenzione tra le più multidisciplinari: la **blockchain**. Bisogna partire dal 2008, anno in cui Satoshi (forse un gruppo di esperti) l'ha creata, fissando a 21 milioni di bitcoin la valuta utilizzabile, e ha creato la più grande rivoluzione nella tecnologia e nelle comunicazioni, in linea con la decentralizzazione delle informazioni com'è stato per l'invenzione della stampa e di internet. Come internet fu guardato con iniziale sospetto perché metteva in discussione il monopolio dell'informazione, così il **bitcoin toglie alle banche centrali il monopolio del denaro**. Il passaggio da un'estrema centralizzazione a una grande decentralizzazione comporta ovviamente forti resistenze, anche se questi eventi furono inizialmente quasi ignorati dalla comunità. «Il bitcoin risolve la differenza tra denaro di mercato, non inflazionabile, e il denaro fiat (la moneta tradizionale) infinitamente inflazionabile»,



spiega **Giovanni Birindelli** (nella foto), professore a contratto presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Milano. La blockchain è un registro distribuito, in cui vengono annotate tutte le transazioni in bitcoin, quindi è un sistema enormemente inefficiente: come se, al posto di un unico grande libro con molte pagine, esistessero mille diversi libri che devono continuamente aggiornarsi tra loro per mantenere corretto il numero delle pagine. Questo serve a rendere inattaccabile il bitcoin, moneta sana che, se fosse basata su un unico registro centralizzato, sarebbe già stata colpita e affondata dal Grande Aggressore, lo Stato, che ha sostituito con la forza l'oro col denaro fiat. Se la blockchain è resistente alla censura, tenere aggiornati contemporaneamente tutti questi registri senza un registro centralizzato è quasi impossibile. Satoshi ha risolto il problema con un sistema d'incentivi economici. La blockchain è costituita da una serie di blocchi chiamati appunto registri che oggi sono circa 80mila, diciamo i libri di cui sopra ordinati in maniera sequenziale e tenuti aggiornati dai miner, i «minatori» che si occupano che ci sia un corretto legame crittografico che identifica le transazioni e le valida, in modo completamente pubblico. Per «attaccare» in modo sequenziale queste pagine i miner spendono moltissima energia risolvendo problemi matematici molto complessi e artificialmente generati. L'enorme energia necessaria al mantenimento dei registri è stata creata apposta da Satoshi per resistere alla censura e rendere la blockchain assolutamente sicura. Se questo lavoro non costasse energia, il sistema sarebbe molto vulnerabile. I miner ricevono come compenso bitcoin di nuova emissione che entrano così nel mercato. Queste operazioni, che un tempo potevano essere svolte da un computer domestico, sono affidate a grandi società di hardware. È un costo chiamato gas fee che viene sempre aggiunto alle transazioni».



L'Nft «We need to cross those mountains to get to the Israeli border.#0000» (2021) di Alterazioni Video, Luca Lampo e Filippo Minelli

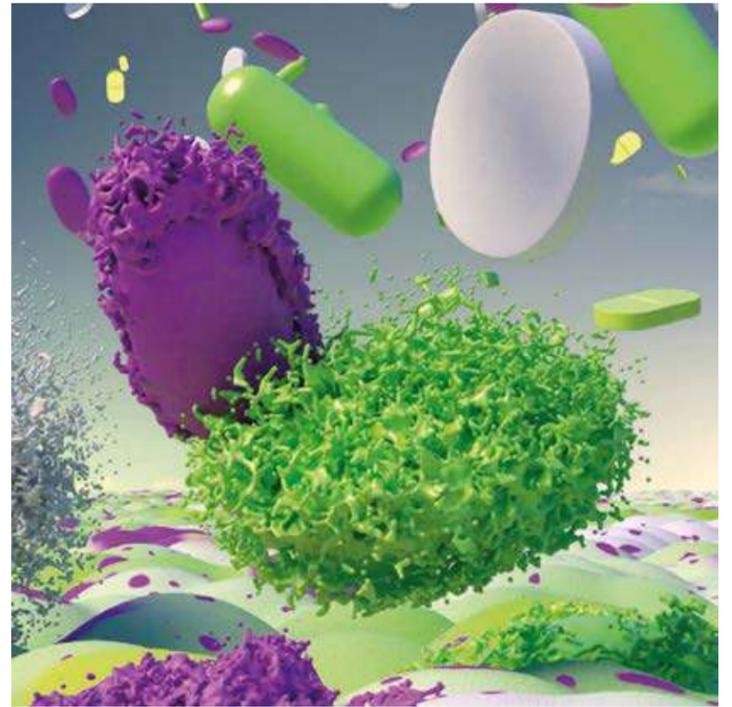
Digitale ma non per tutti

Si avvantaggiano della tecnologia blockchain circa **1.600 diverse criptoalute**, ma non tutte hanno alle spalle una visione scientifica precisa quanto il **Bitcoin**. Questo avviene specialmente ora che la bolla d'interesse è al massimo, ma bisogna prestare grande attenzione a quale blockchain si utilizza, per evitare smart contract appoggiati su catene con blocchi non

sicuri o con poche garanzie di solidità, in un mare magnum dove tutto si può abbandonare facilmente. I bitcoin sono divisibili in **unità più piccole** chiamate **satoshi**, ognuna delle quali vale 0,00000001 bitcoin. Le variazioni sono fortissime. Nel 2014 un bitcoin poteva valere circa 90 dollari, nel 2020 è arrivato a più di 51mila dollari, in questi giorni è attorno ai 28mila dollari. L'Ethereum valeva circa 1 dollaro nel 2014, è arrivato fino a 3.200 dollari, e lo scorso maggio era circa 1.741 dollari. Se la blockchain è un'architettura nata e studiata per un bene fungibile, **Ethereum** è invece il luogo per la gestione di smart contract e la creazione di Nft, Non Fungible Token. Gli Nft consentono ai creatori di contenuti digitali di averne il controllo; sono un titolo di proprietà digitale, una certificazione basata sulla crittografia di garanzia e unicità. Un Nft è un token, un gettone con un valore proprio, che ha la proprietà di essere unico e irripetibile, e che include al suo interno una serie di informazioni che non possono

Gli artisti: Alterazioni Video

Milano. Il collettivo **Alterazioni Video** (nella foto), attivo dal 2004, utilizza video, installazioni, performance e cinema, lavorando negli interstizi tra legale e illegale, libertà e censura. Ha da poco realizzato il suo primo Nft: è il ritratto di **Takashi Murakami** mentre firma i poster del suo primo Nft. Di fianco a lui «il bambino africano scettico», uno dei meme più famosi al mondo, rigenerato e ampiamente usato dalla comunità online. La foto originale fu scattata nel 2012 in Uganda da un'attivista di Chicago. Il bambino ora ha dodici anni. Alterazioni Video l'ha rintracciato e donerà i proventi della vendita di questo Nft (100 Eth) interamente al ragazzino, portandogli il dono in Uganda e filmando i momenti di celebrazione nel villaggio. «L'immagine/operazione è un commento alla bolla speculativa che sta dietro agli Nft, afferma dice **Paoluca Barbieri Marchi**, componente di Alterazioni Video. La bolla scoppierà e gli Nft rimarranno a sostegno della visual culture, ma di sicuro sarà una traversata tempestosa. Nel 2012 abbiamo deciso di fare un film su Satoshi Nakamoto, il fantomatico inventore del bitcoin e della blockchain, «Surfing With Satoshi». Il bitcoin era a 30 dollari e già sembrava un fenomeno inarrestabile, ma nel sistema bancario o finanziario ci credeva. Solo un gruppetto di hacker e sviluppatori ci raccontava che era in atto una rivoluzione. Decidemmo così di chiedere a quella comunità di supportare il nostro film e mandarci alla ricerca di Satoshi. Dopo aver fatto perdere ogni traccia aveva deciso (questo il plot del film) di nascondersi nella giungla insieme a un gruppo di artisti per pensare alla prossima mossa rivoluzionaria contro il sistema. Nel film noi trovavamo solo le tracce di un accampamento in mezzo alla giungla, scoprendo una serie di sculture e opere di artisti famosi. Probabilmente stavano studiando gli Nft...». Barbieri Marchi ha le idee chiare anche sul futuro: «Diventerà una realtà solida ma non prima che qualcuno si prenda una bella «facciata». Vedere come tutti si stanno solo concentrando su prezzi e valori gonfiati di alcuni jpg dovrebbe darci la certezza che siamo di fronte a una speculazione. Esiste un gruppo folto di bitcoiner che è diventato miliardario senza che nessuno lo sappia e che ragiona diversamente da chi ha accettato i compromessi della vita e del lavoro. Se vogliono che un jpg valga più di un Leonardo, fanno in modo che si verifichi. Sono atti di resistenza e speculazione. Lo insegnano i redditor di GME (Game Stop): la resistenza si fa con senso dell'umorismo, digitalmente, e mentre si fanno montagne di soldi scardinando tutte le certezze di un sistema economico finanziario allo sbaraglio. Gli Nft entrano in questa partita. La visual culture ha imparato a combattere per meme. A lungo termine gli Nft, come gli mp3, cambieranno radicalmente l'industria senza però scalfire l'animo umano». □ **M.Mo.**



L'Nft «Psychosis, Pill Rain» degli AES+F

essere cambiate e che lo rendono tale. Non può essere parcellizzato e può servire sia come rappresentazione o oggetto digitale, se così si può dire, sia come contratto di proprietà del medesimo: lo **smart contract**. Questo smart contract rende l'Nft unico nella proprietà, anche se circola liberamente, come nel caso di un'immagine, ma anche nella sua autenticità. È un **certificato di autenticità digitale** che include la firma dell'artista e tutte le informazioni, inclusi gli eventuali passaggi di proprietà con il vantaggio dell'assoluta trasparenza. Si parla di Nft per i record che alcune opere d'arte hanno toccato in asta (cfr. box a p. 91), ma l'Nft è di dominio pubblico e applicabile a qualsiasi argomento, tant'è che abbiamo visto trasformati in Nft il primo Tweet e l'Nba ha lanciato NBA Top Shot, piattaforma per collezionismo digitale dove gli utenti possono acquistare, vendere e scambiare «moment», ovvero mo-

menti video salienti della Nba con licenza ufficiale numerata; la musica e la moda sono presenze costanti. «Utilizzando una metafora, il Bitcoin è il ripristino e miglioramento (a spese di privati) di una foresta millenaria (il denaro di mercato, non inflazionabile) che è stata distrutta da una bomba atomica (il denaro fiat infinitamente inflazionabile) lanciata da un potentissimo aggressore (lo Stato): in questo senso il bitcoin è rivolto anche al passato, conclude Birindelli. È, fra le altre cose, anche un'opera di ripristino e di ricostruzione di qualcosa che c'era e che è stato abolito con l'uso della forza, e la cui abolizione ha creato dei problemi enormi. Gli Nft sono, proseguendo nella metafora, l'aggiunta di un nuovo pezzo di foresta a una foresta (quella dell'arte) che non è stata scalfita: la rarità non è mai stata abolita nell'arte, con gli Nft viene aggiunta in un settore in cui prima non c'era: i contenuti digitali. In questo senso, a differenza di Bitcoin gli Nft sono rivolti solo al futuro: in nessun modo al passato».

La collezionista: Umberta Gnutti Beretta

Milano. **Umberta Gnutti Beretta** (nella foto) è una collezionista appassionata, oltre che una sostenitrice dell'arte. Ha da poco iniziato una collezione destinata al figlio Carlo, e dopo aver acquistato artisti contemporanei classici, da Warhol a Marina Abramovic, passando per Tom Sachs, Miles Aldridge, Tarin Simon, i Chapman, Cattelan e Marc Newson, è stata folgorata dagli Nft. Dopo un'attenta ricerca ha individuato in **Michael La Burt** il creator che faceva al caso suo. La Burt è un regista pluripremiato, i cui film e video musicali hanno raccolto decine di milioni di visualizzazioni, e che lavora con marchi come Adidas, Reebok, Louis Vuitton e Yohji Yamamoto, tra gli altri. Troppo impegnato per volare oltreoceano, ha diretto per l'opera in questione non solo la famiglia Beretta, ma ha stretto una collaborazione con **Luca Finotti**, stella nascente dei fashion movies, per la realizzazione che ha richiesto quasi un mese di lavoro. «Vedrò il risultato tra un paio di settimane, precisa la collezionista, **ma nel frattempo mi sono un po' drogata di Nft e su SuperRare ho comprato «Psychosis, Pill Rain» un lavoro degli AES+F con delle pillole che scendono dal cielo esplodendo, che è già nella collezione**». Essendo un'opera digitale, nonostante sia di proprietà di Umberta Beretta è comunque visibile sulla piattaforma. «Ho scelto di aggiungere gli Nft alla collezione di Carlo perché, anche se non so se sarà una realtà che durerà nel tempo, di certo sono rappresentativi di questo momento storico, e mi pareva giusto che trovassero posto in una collezione giovane», conclude. □ **M.Mo.**

Speciale Nft

Le piattaforme Nft

❑ **OpenSea.** È una piattaforma per vendere e comprare Nft fondata nel 2017. Si utilizza facendo login con un wallet come MetaMask. Tutti possono vendere e comprare Nft senza particolari autorizzazioni, utilizzando per lo più la criptovaluta Ethereum (Eth) per i pagamenti o aggiungendo i propri token. Gli Nft si possono vendere su base d'asta e ogni offerta deve essere alta almeno il 5% in più della precedente. L'asta può essere aperta, avere una base d'asta oppure essere chiusa dal venditore nel momento in cui è soddisfatto della puntata ottenuta. Su OpenSea si possono mettere in vendita sia Nft singoli, sia in una copia, oppure più copie della stessa opera o anche intere serie.

❑ **SuperRare.** Si deve superare un colloquio per iniziare a vendere le proprie opere su questa piattaforma. Il team di SuperRare si assicura quindi che le opere siano originali, create da veri artisti e, come dice il nome stesso, che gli Nft siano molto rari e quindi creati solo in una copia. Qui, infatti, si possono vendere solo opere singole e non intere serie. Chi compra ha accesso libero alla piattaforma, avendo la necessità solo di collegarsi con MetaMask per poter comprare e partecipare alle aste. Lo standard sono i pagamenti in Ethereum. Per gli artisti la piattaforma trattiene il 15% delle vendite sul mercato primario e il 10% sul secondario. Per i collezionisti, per ogni bid (offerta) andrà pagata la fee (tassa) alla blockchain di Ethereum, che di questi tempi arriva anche a 40-50 dollari. Questa fee, ovviamente, viene persa e si spende anche se non si vince l'asta. Include Nft di arte e non-arte.

❑ **Nifty Gateway.** Rispetto alle altre piattaforme qui gli acquisti si possono fare anche usando normale carta di credito. È supportato MetaMask, ma per rendere l'onboarding più facile, Nifty Gateway ha deciso di abilitare anche i pagamenti in valuta fiat. Invece, per chi vende le proprie opere, la monetizzazione avverrà nella stablecoin di USDC. Partner di Sotheby's in aste digitali.

❑ **Makersplace.** Vendere, collezionare e investire: MakersPlace è la piattaforma per artisti e collezionisti digitali che vogliono far parte della nuova frontiera del mercato. Fondata da Dannie Chu, Yash Nelapati e Ryoma Ito, il mercato di Makersplace sta crescendo rapidamente, aumentando le vendite e gli iscritti del 30% il mese. Accetta carte di credito.

❑ **Rarible.** Il primo mercato d'arte Nft a implementare, a luglio scorso, un token che incentiva il trading. Si chiama Rari e consente ai creatori e ai collezionisti più attivi su Rarible di votare per eventuali aggiornamenti della piattaforma e partecipare alla sua gestione. Include Nft di arte e non-arte.

❑ **Decentraland.** Ha l'obiettivo di creare un mondo virtuale in cui gli utenti possono avere completo controllo sui contenuti che creano e condividono, dando loro tutti gli strumenti per monetizzare autonomamente il lavoro svolto. È un mondo tridimensionale navigabile dagli utenti usando il browser o con l'ausilio dei visori di realtà virtuale. Il mondo è diviso in 90mila Land che rappresentano gli spazi digitali che gli utenti possono acquistare, vendere o affittare per condividere i contenuti. Tutte le interazioni nella piattaforma vengono mediate attraverso un token chiamato Mana, il cui valore, nelle ultime settimane, è cresciuto oltre il 180%.

❑ **König Gallery.** Anche la celebre galleria fisica König Galerie ha ricreato la sua galleria (proprio la struttura di St. Agnes a Berlino) su Decentraland ospitando una mostra collettiva con dipinti e sculture digitali sotto forma di Nft (nella foto, «Manuel Rossner. Surprisingly This Rather Works»). È la prima galleria fisica che ha aperto una sede sulla celebre piattaforma basata sulla blockchain di Ethereum.

❑ **Palm.** Ethereum e il cofondatore di ConsenSys Joe Lubin hanno annunciato il lancio di Palm, una rete alternativa per Nft al 99% più efficiente dal punto di vista energetico. Tra gli artisti blue chip il primo a prendere parte al progetto è Damien Hirst con «The Currency Project», una serie di 10mila dipinti a olio su carta creati cinque anni fa e trasformati in Nft. Al momento non è ancora nota la cifra di partenza per la vendita.



Istruzioni d'uso

SEGUE DA P. 87, V COL.

stesso creativamente e di connettersi con la comunità; essendo l'Nft un certificato, sono importanti la «genesì» dell'opera, la piattaforma sulla quale è esposto e, ultimo ma non ultimo, la rarità del lavoro. Questo perché **nel mondo digitale dove tutto è ripetibile e ripetuto, il numero basso è indice di preziosità.** Insomma, un po' pochino, per chi surfa le gallerie internazionali, i musei e, una volta, le grandi fiere dell'arte.

La dittatura dei social

Ma guardando meglio il cambiamento sarà per sempre. La capacità di promozione di un artista è tenuta in grande considerazione: siamo nell'era di Instagram e TikTok, impossibile che non sia così. **Il dibattito artistico si svolge su Twitter,** e si comunica principalmente con Discord. Questo sottolinea la forza della comunità, ed è meglio che un artista creda in se stesso e lo trasmetta, di chi posta un balletto carino in cucina. Siamo agli albori, chi sa usare la tecnologia non è necessariamente un artista capace, e questo è uno dei nodi cruciali, ma le **potenzialità sono infinite.** Non a caso **Urs Fischer** ha prodotto una serie di lavori certamente più interessanti della media, così come il collettivo russo **AES+F.** La **carezza di intermediazione,** teorizzata per un verso, porta dall'altro alla **scarsità di curatori,** ma molti ne augurano la presenza; il curatore porta con sé il proprio canone estetico e nel Metaverse c'è un gran lavoro da fare. Il **certificato elettro-**

nico delle opere che pochi mesi fa pareva fantascienza sicuramente verrà assorbito dal mondo «normale» senza nemmeno rendersi conto da dove proviene, e sarà una garanzia per tutti. Non saranno gli Nft a distruggere il mondo dell'arte, ma certamente in tempi rapidi si assisterà a cambiamenti dovuti all'osmosi tra realtà virtuale e fisica, come del resto avviene in tutti i campi. E non saranno nemmeno le oscillazioni delle criptovalute o l'ostracismo cinese, **la blockchain è lì per rimanere.** I più «avanti» ne fanno oggetto di riflessione da tempo. **Neil Beloufa,** che ricerca da anni l'influenza della vita digitale su quella reale, include gli Nft nelle opere in mostra al Pirelli HangarBicocca fino a gennaio 2022; **Thomas Webb,** artista relatore del seminario organizzato da Christie's, osserva che «L'unione tra mondo reale e la tecnologia è già lì come un regalo o un ulteriore strato; le nuove tecnologie sono già negli smartphone, è sempre una lente creativa che ispira la gente. Gli Nft sono nati guardando la gente nel quotidiano e offrono un'autenticazione all'interno del mondo digitale, tant'è che adesso è open source, ma ben si vede la corsa all'oro di Apple e Facebook». I primi timidi passi del modo più tradizionale già si fanno: **Art Dubai** avrà il primo stand Nft, **Francesco Clemente** e **Yue Minjun** hanno annunciato di essere in procinto di lanciare un Nft, così come **Francesco Bonami.** Ha ragione al proposito **Simon de Pury** che ha scritto: «Nel mondo digitale il porno è di gran lunga il più grande business. Però nessuna innovazione tecnologica si avvicinerà mai al sesso reale». Potrebbe rispondergli Pak col commento dopo la sua asta milionaria di aprile: «Hello Digital :)».

© Riproduzione riservata



ANTONIO CANOVA (1757-1822)
Busto di Calliope o Ritratto dell'imperatrice
Circa 1812
Marmo
Altezza totale: 54 cm

HÔTEL DES VENTES DE MONTE-CARLO
CASA D'ASTE DI MONTE-CARLO

LA SCULTURA A MONTE-CARLO
UNO SGUARDO SULL'IMPERO

AL CAFÉ DE PARIS
DAL 15 AL 20 LUGLIO

I NOSTRI ESPERTI SONO PRESENTI IN ITALIA SU APPUNTAMENTO

HVMC

WWW.HVMC.COM

10-12 QUAI ANTOINE 1^{ER} - 98000 MONACO - TEL : 00 377 93 25 88 89 - spalomba@hvmc.com

Speciale Nft

Il parere legale

Il token non è un totem

«Tokenizzare» non basta. Il futuro della valorizzazione dell'opera nascerà dalla fusione strategica tra cryptoarte e criptovaluta

di Alberto Oddenino e Alice Brancati

Quali sono le prospettive di valore aggiunto che la tecnologia blockchain può dischiudere se applicata all'arte, e in particolare all'arte digitale?

Come noto, l'arte digitale è tutt'altro che una novità, se già nel 1965 in Germania e negli Stati Uniti venivano esibite le prime opere di quella che al tempo prendeva il nome di Computer art. Da allora, questo genere ha ricalcato l'evoluzione tecnologica, con la creazione della Net art legata alla nascita di internet e, più recentemente, con la AI Art che segna la nascita delle prime opere ideate e realizzate da una intelligenza artificiale. L'arte digitale nel suo insieme può oggi essere suddivisa in due macro categorie: quella in cui la tecnologia viene adottata come strumento di realizzazione, come, appunto, nel caso di un'intelligenza artificiale che progetti e crei un quadro, e quella in cui la tecnologia stessa diventa medium espressivo e in cui il prodotto finale è un file digitale. Quest'ultima dimensione ha avuto scarsa presa sul mercato, fino in tempi recenti, per la difficoltà a essere inquadrata in logiche proprietarie, caratterizzate dal possesso esclusivo o comunque controllato del bene. D'altronde, sono le più classiche leggi del mercato a ricordarci che il valore è legato alla scarsità e alla correlata logica di privativa. Proprio su questo punto merita riflettere sul potenziale di «valore aggiunto» che è apportato all'arte digitale dall'utilizzo della tecnologia blockchain e in particolare da quei blocchi di blockchain definiti Non Fungible Tokens (Nft), caratterizzati come speciali token crittografici unici, indivisibili, univocamente identificati e non fungibili, ossia sostituibili, con alcun altro blocco della medesima blockchain. In quest'ottica si possono ben comprendere i 69,3 milioni di dollari realizzati lo scorso marzo da Christie's New York per «Everydays: The First 5000 Days» dell'artista Beeple (cfr. n. 416, apr. '21, p. 55), così come i 17 milioni ottenuti da Sotheby's per la «Fungible Collection» del digital creator Pak, nonché le importanti cifre a cui sono state vendute diverse altre opere analoghe. Simili risultati non sarebbero mai stati raggiunti in mancanza della garanzia di unicità dell'opera offerta dall'utilizzo dell'Nft. A ben vedere il valore è generato dalla fusione fra l'opera e il token, e il citato record nasce dal reinserimento dell'opera d'arte digitale, intesa come medium, in una logica proprietaria, con il recupero di un'identità unica per un file altrimenti riproducibile senza limitazioni. **È interessante tracciare un paragone tra l'ambito della cryptoarte e l'ambito delle criptovalute in cui la «creazione» di valore si determina in forza della irriproducibilità di ciascun elemento che è parte della blockchain.** Nel caso di alcune criptovalute, e in particolare del Bitcoin, vi è a supporto del valore anche un fattore di scarsità programmata, dal momento che la blockchain che supporta Bitcoin risulta strutturalmente concepita per non superare i 21 milioni di blocchi-mone-te, con un costo di mining degli ultimi blocchi che è crescente in senso espo-

nenziale dal punto di vista energetico. **È insomma la scarsità a garantire, insieme ad altre caratteristiche, l'attitudine della criptovaluta a essere autenticamente «valuta» in uno dei sensi più classici della teoria monetaria, ossia quale «riserva di valore».** Anche per la cryptoarte si applica in un certo senso la medesima logica, essendo proprio l'unicità, e la collegata scarsità, a sostenere il valore di mercato di opere cui prima erano riservate solo piccole nicchie. **Qualunque sia l'evoluzione di questo mercato, la diffusione della tecnologia blockchain in dimensione Nft, e la sottostante logica di unicità e immutabilità dei blocchi, apre a opzioni nuove per gli artisti da un punto di vista di tutela autoriale.** L'Nft non solo attribuisce alle opere d'arte digitale unicità, ma protegge questa forma d'espressione anche in quei Paesi, come gli Stati Uniti e il Regno Unito, dove il copyright è sottoposto al requisito della fixation. Quest'ultima richiede che l'opera sia fissata su un medium tangibile per una durata non transitoria. Se tale requisito sia soddisfatto dalle diverse forme di arte digitale è questione aperta, soprattutto per le sue manifestazioni più effimere. È questo il caso delle opere create, esposte e conservate online, dove il concetto stesso di «copia» perde significato, se intesa come produzione unica e irriproducibile, salvo con l'autorizzazione dell'autore. **Gli Nft costituiscono da questo punto di vista una svolta, garantendo all'arte digitale la «stabilità» necessaria a essere riconosciuta come creazione intellettuale meritevole di tutela.** Certo sono chiari anche alcuni **profili di criticità.** Si pensi in primo luogo **alla questione dell'impatto ambientale causato dagli imponenti consumi energetici dei computer necessari a tenere in vita i nodi della rete blockchain.** Un tema talmente urgente da aver spinto Joe Lubin, cofondatore di Ethereum (piattaforma Nft da cui derivano gli Ether, la seconda criptoaluta più diffusa) a realizzare la nuova piattaforma Palm, la cui architettura più ecosostenibile ha convinto Damien Hirst a sceglierla per il suo «The Currency Project», ben 10mila opere tokenizzate e messe in vendita. Un progetto all'avanguardia che riproduce proprio il parallelismo fra opera d'arte e valuta, il quale costituisce l'assunto alla base delle analogie fra cryptoarte e criptoalute che si sono evidenziate. Inoltre, se da un lato il token garantisce all'opera lo status di unica (la copia originale, appunto), esso non fa altrettanto in tema di autenticità. O meglio: **garantisce l'autenticità e la non alterazione delle opere solamente dopo la loro registrazione, ma ciò che avviene prima di essa non è controllabile.** È così che su Verisart nel 2018 la Giocanda è stata attribuita a un utente che ha approfittato del fatto che essa non fosse registrata sulla piattaforma. È così che a marzo una stampa di Banksy è stata acquistata dalla società Injective Protocol, tokenizzata con attribuzione alla società stessa, bruciata e rivenduta sulla piattaforma Open-



«Clod 595. A message on a clod» di Fabiano Spezzani

Sea, uno dei più grandi marketplace di Nft. Questo scenario apre a nuove declinazioni dei concetti di **falso, riproduzione illecita, appropriazione artistica** e responsabilità delle piattaforme di scambio Nft. Inoltre manca una chiara regolamentazione degli Nft. Essi non sono univocamente riconosciuti a livello internazionale, tra vuoti normativi e ambiguità nel confine tra le definizioni di crypto asset e strumenti finanziari. Ciò ha importanti ricadute in ambito artistico, dov'è di primaria importanza stabilire quale sia il valore del token di per sé: non è parte integrante della creazione cui è associato, è piuttosto un in-

sieme di metadati relativi all'opera che ne certificano l'unicità. **Resta in questo senso aperta la questione su come si debba valutare il valore dell'opera legata al token, qualora questa divenisse irripetibile e rimanesse esclusivamente il token stesso.** In questa situazione, l'Nft rinvierebbe a un file inesistente senza possibilità di correzione, vista l'immutabilità del blocco, con evidenti problemi di tutela disponibile per l'acquirente dell'opera perduta. Allo stesso modo bisognerebbe considerare **come contrastare la perdita dell'Nft, tanto per cause accidentali quanto per il rischio di obsolescenza digitale** che potrebbe coinvolgere la tecnologia blockchain. Infine vi sono altri profili ancor più importanti su cui occorre interrogarsi in relazione alla possibile introduzione dei token nell'arte digitale. Nell'arte tradizionale il valore dell'opera è dato dal controllo esclusivo dell'autore sulla sua riproduzione, elaborazione, comunicazione o distribuzione: il diritto d'autore infatti vieta ogni riproduzione non autorizzata e gli artisti possono chiedere di essere remunerati in cambio della concessione dell'autorizzazione alla riproduzione. Questa logica non è facilmente esportabile in ambito digitale, dove le dinamiche proprietarie classiche sono capovolte, in un contesto che promuove e incentiva la diffusione delle creazioni intellettuali, le quali guadagnano popolarità e valore proporzionalmente a quanto più vengono riprodotte nella rete. **In altre**

parole, la riproduzione aumenta il valore ed è secondario che essa possa in certa misura pregiudicare le logiche tradizionali del diritto d'autore. Si tratta di una rivoluzione copernicana che sembra difficile non finisca per impattare anche specificamente l'arte digitale. Per le altre forme di creazione intellettuale già esistono piattaforme che guadagnano sulla base di un business model che capitalizza la popolarità degli autori e la diffusione esponenziale delle creazioni e che compensa in tal modo il sacrificio del diritto d'autore. Un'applicazione di questa logica al mondo dell'arte comporterebbe un vero ribaltamento dei capisaldi della disciplina autoriale. Rispetto a questo delicatissimo punto merita riflettere sul ruolo di riequilibrio in favore delle prerogative autoriali che l'utilizzo di Nft potrebbe assumere. Se è vero che replicare gli Nft è impossibile, non altrettanto vale per le opere associate al token, le quali restano riproducibili. In questo senso non sembra irragionevole immaginare che si instauri **una sorta di doppio binario in cui la dimensione di riproducibilità dell'opera resta intatta a beneficio delle logiche economiche delle piattaforme mentre l'unicità dell'Nft si volge alla tutela delle istanze di proprietà e di privativa intellettuale.** Certo non si vuole sostenere che la tokenizzazione dell'arte digitale sia capace di invertire l'inarrestabile tendenza di attrazione dell'arte digitale verso l'economia delle piattaforme, che è fenomeno strutturale al nuovo modello economico dominante. Pare però che lo sviluppo dell'interazione fra arte digitale e blockchain possa affiancare e complementare questa logica, fungendo da strumento efficace di «ricreazione» del valore in senso più tradizionale e autoriale.

*avvocati dello Studio legale Pavesio e Associati with Negri-Clementi

L'art advisor: nella bella anarchia è il prezzo ad attrarre, non l'opera



Londra. Ho ascoltato un podcast di David Zwirner in cui **Beeple**, l'artista multimilionario di Nft, discuteva con **Jordan Wolfson**, altro artista: era uno scontro di culture e per questo molto divertente. Sembrava che Beeple non conoscesse nessun artista di Zwirner tranne Jeff Koons. Apparentemente è la stessa cosa per la stragrande maggioranza degli artisti del Nft. Allo stesso modo i collezionisti che spingono la rivoluzione Nft sono persone al di fuori dell'arte tradizionale, quasi tutti vergini di nozioni di storia dell'arte, principalmente più giovani e più nativi digitali degli altri collezionisti. Generalizzando, hanno fatto soldi attraverso le criptoalute e conoscono molto bene artisti come Beeple e **Mad Dog Jones** perché hanno avuto un dialogo significativo con loro all'interno della comunità. I criptoinvestitori stanno iniettando quantità incredibili di denaro nel mercato Nft per sostenere e proteggere i loro investimenti. E le case d'asta, che sono la migliore rappresentazione di un mercato aperto, hanno colto l'opportunità. Al contrario i collezionisti tradizionali sembrano molto diffidenti nei confronti della frenesia Nft. Questo atteggiamento ha probabilmente a che fare con il fatto che l'intera idea di collezionare ruota intorno al possesso, che con l'arte digitale è stato rimosso. C'è inoltre una relazione con la qualità della produzione artistica Nft: nel mondo Nft non ci sono filtri, tutti possono creare un Nft ed è questa, per me, la vera bellezza del movimento. Ma **questa libertà significa anche la mancanza di un filtro di qualità.** Per questo motivo i musei, le gallerie, e in certa misura le case d'asta, hanno la funzione di garantire la qualità e la reputazione degli artisti. Così, però, c'è il rischio che metteranno fine a questa «bella anarchia». Il meccanismo di distribuzione di Nft concede agli artisti l'opportunità di avere maggior controllo sulla loro produzione e aumentare il loro flusso di denaro, indipendentemente dai galleristi. Le piattaforme infatti trattengono una commissione relativamente bassa, consentendo agli artisti di ottenere la maggior parte del prezzo di vendita, così come una parte dei proventi se l'opera viene rivenduta. L'aspetto positivo di questa frenesia di speculazione è che sempre più persone s'interessano d'arte, concentrandosi però più sulla transazione perché tutta l'attenzione sugli Nft parte dal prezzo. Gli artisti che hanno successo nel mercato tradizionale stanno vendendo Nft a prezzi molto simili a quelli imposti nelle loro gallerie principali, per evitare di creare confusione tra i due mercati. Le gallerie e gli artisti seguono rapidamente il flusso, tuttavia c'è stato un colpo di frusta e **le vendite medie giornaliere di Nft sono scese di circa il 70%.** Difficile interpretare i dati come tali, quando in una sola settimana alla fine di aprile sono stati scambiati in cryptoarte circa 176 milioni di dollari. Difficile valutare quanto sia stato speso nel mondo dell'arte tradizionale: guardando i numeri complessivi abbiamo circa un miliardo di dollari a settimana, includendo tutte le categorie di arte e antiquariato. Più del 50% è rappresentato dal segmento contemporaneo, quindi siamo di fronte a 176 contro 500 milioni di dollari. Non siamo incredibilmente lontani. Visti gli interessi e i numeri in gioco non credo che questo fenomeno si fermerà improvvisamente. □ **Mattia Pozzoni**, art advisor

Speciale Nft

Le case d'asta

Solo i nostri risultati sono reali

Gli acquirenti trattano direttamente con i «creator» e le case d'aste si adattano con vendite e specialisti dedicati

di Michela Moro

Milano. Gli abitanti del Metaverse sono grandi fautori della **sparizione degli intermediari** e per quanto riguarda l'arte, come nel mondo reale, le prime a farne le spese sono state le gallerie. Gli artisti trattano direttamente con gli acquirenti, e le case d'asta, molto attente ai nuovi trend, si sono per prime adattate alla nuova realtà digitale. Del resto i risultati delle aste sono gli unici a fare fede economicamente di qualsiasi realtà si tratti, reale come virtuale.

Dal 3 al 10 giugno Sotheby's attiverà «**Natively Digital: A Curated Nft Sale**», direttamente sulla propria piattaforma. È una vendita-ricognizione sui principali artisti Nft, con alcune delle opere più ricercate realizzate durante i sette anni di storia del mezzo; da «Quantum» di **Kevin McCoy**, il primo Nft mai coniato, all'unico Cryptopunk «Alien» mascherato esistente dei **Larva Labs** e «The Shell Record» della principale artista generativa, **Anna Ridler**.

Avete un dipartimento per questo tipo di arte?

Abbiamo specialisti molti esperti nello sviluppo degli Nft e del loro andamento sul mercato, all'interno del nostro dipartimento di arte contemporanea, selezionano e interagiscono con gli artisti più rilevanti in questo momento.

Chi sono i collezionisti? Molti vogliono rimanere anonimi ed è strano in un momento in cui nessuno vuole essere anonimo.

Anche per l'arte fisica ci sono molti collezionisti che vogliono rimanere anonimi. I collezionisti Nft sono individui che s'interessano alle criptovalute ma negli ultimi mesi il mercato degli Nft ha catturato l'attenzione di molti collezionisti tradizionali, che collezionano sia arte fisica sia digitale.

Qual è il valore per un buon Nft? Il bitcoin negli ultimi mesi sta oscillando molto, come si possono stabilire dei prezzi e avere una visione dell'asta?

Per l'asta «Natively Digital» le offerte partono da 100 dollari lasciando che sia il merca-



Sebastian Fahey e Mariolina Bassetti



Christie's: leader degli Nft

L'11 marzo 2021, **Christie's** ha venduto un'opera di **Beeple** per **69.346.250** dollari, il primo Nft basato su un'opera d'arte digitale mai offerto da una grande casa d'aste. L'11 maggio ha ulteriormente consolidato la sua posizione di leader nel mondo degli Nft con la vendita di nove Cryptopunks della **Larva Labs** (**16.962.500** dollari). Abbiamo intervistato **Mariolina Bassetti**, Chairman Post-War & Contemporary Art Continental Europe e Chairman Italy. Per far comprendere le novità del mercato, recentemente Christie's Education ha organizzato un seminario di quattro giorni: «A Comprehensive Guide to Understanding NFTs (As Taught By the Experts)» ha visto in video-cattedra personalità rappresentative come **Zack Yanger**, Chief Marketing Officer di Su perRare; **Fanny La koubay**, Digital Art Advisor; **Bernardine Bröcker-Wieder**, cofondatrice di Vastari; **Micol**, fondatrice di Vertical-Crypto Art; **Colborn Bell**, cofondatore e curatore del Museum of Crypto Art (MoCA); **Jason Bailey**, collezionista della prima ora, fondatore di Artnome.com e di ClubNFT.com; **Anika Meier** di König Galerie, poi **Thomas Webb**, **Simon Denny**, **Pindar Van Arman**, che sono artisti, hacker, programmatori e sviluppatori di videogame e Nft.

Quando avete iniziato ad addentrarvi in questo nuovo «sistema»? Abbiamo seguito il boom del mercato Nft per tutto il 2020 e abbiamo notato il significativo aumento dei prezzi di vendita di queste opere d'arte alla fine dell'anno. Abbiamo pensato che fosse il momento giusto per l'ingresso in questo mercato. Siamo sempre stati all'avanguardia nell'arte e nella tecnologia: in collaborazione con Artory, primo database orientato al mondo dell'arte e leader del settore, Christie's è stata la prima casa d'aste internazionale a registrare vendite di opere su Blockchain, nel 2018 dalla collezione Ebsworth. Inoltre, è stata la prima casa d'aste a vendere un'opera d'arte creata dall'intelligenza artificiale/AI («Obvious, Portrait of Edward de Belamy», 2018) venduta per 432.500 dollari.

Perché avete deciso di dare loro uno spazio così ampio? Secondo l'Nft Report 2020, pubblicato da L'Atelier Bnp Paribas e Nonfungible.com, il valore del mercato Nft è cresciuto del 299% nel 2020. Più di 222mila persone hanno partecipato alle vendite per un valore di 250 milioni di dollari, quadruplicando il volume del 2019. Queste cifre sono illustrative, ma non sono necessariamente predittive delle tendenze future. Christie's è uno dei nomi più affidabili all'interno del mercato globale dell'arte, e la sua portata è impareggiabile. Il nostro impegno per la qualità e l'autenticità in un mondo sempre più digitale ci ha portato a entrare nel mondo degli Nft.

nati sugli ultimi sviluppi in questo campo in rapida crescita per continuamente aggiornare il nostro pubblico.

Avete curatori specializzati in questo tipo di vendite?

Noah Davies è stato determinante nella vendita dell'opera di Beeple, ma non abbiamo un dipartimento dedicato.

Come si sta mescolando questa nuova forma d'arte con il resto?

Nella nostra vendita di marzo 2021 a Londra, Justin Sun, l'underbidder di «Everydays. The First 5000 Days» di Beeple, ha confermato di aver acquistato «Femme nue couchée au collier (Marie-Thérèse)» di Pablo Picasso e «Three Self-Portraits» di Andy Warhol, a dimostrazione di come i collezionisti attivi nel mercato Nft stanno diversificando e ampliando i loro gusti.

Le vendite milionarie

- **69,3 milioni** di dollari per «Everydays: The First 5000 Days» di Beeple da Christie's l'11 marzo 2021
- **16,9 milioni** di dollari per CryptoPunks da Christie's il 13 maggio 2021
- **16,8 milioni** di dollari per «The Fungible Collection» di Pak da Sotheby's il 12-14 aprile 2021
- **4,1 milioni** di dollari per «Replicator» di Mad Dog Jones da Phillips il 12-23 aprile 2021
- **97mila** dollari per «Chaos #HUMAN» di Urs Fischer da Fair Warning l'11 aprile 2021

Sotheby's: due mondi complementari

«È la prima volta che ospitiamo una vendita sulla nostra piattaforma», afferma **Sebastian Fahey**, Sotheby's Managing Director for Europe. Accetteremo anche pagamenti in criptovaluta tra cui Bitcoin, Ethereum e danaro fiat grazie a una collaborazione con la piattaforma Coinbase.

In un oceano di nuovi artisti e di nuova arte come riconoscere ciò che è di valore?

Vogliamo ridurre il gap tra l'arte fisica e quella digitale. La competenza curatoriale ci aiuta a comporre una vendita che si basi sul talento degli artisti in un modo non così lontano da una scelta fisica. C'è una community molto ampia di collezionisti Nft, e quel che Sotheby's fa è guardare al mercato e al passato, dal primo Nft alla loro evoluzione fino ad oggi, selezionando le opere più rilevanti e adatte per il mercato nello stesso modo in cui cureremmo una vendita fisica. È quello che facciamo da più di 200 anni.

L'arte digitale spaventa perché non possiamo toccarla...

La Digital art è presente dagli anni Sessanta, si pensi alla Videoarte o ai videogiochi; anche l'Arte concettuale non era fisica, palpabile, e le opere venivano vendute sotto forma di certificati che rappresentavano l'opera stessa. Se guardiamo alla storia dell'arte ci sono delle similitudini con quello che sta succedendo ora con gli Nft.

Questo tipo di arte cambierà il nostro gusto anche nell'arte tradizionale?

Gli Nft sono qualcosa di complementare all'arte fisica, senza che questi competano o che la trasformino. C'è spazio per entrambi.

to a dettare il suo valore.

Un collezionista medio quanto dovrebbe spendere per un buon Nft?

Gli Nft posso essere comprati direttamente dai creator. Molti di questi Nft vengono realizzati e acquistati dai creator come acquisto principale e si può notare come i prezzi sul mercato aumentino esponenzialmente in poco tempo.

Questo mondo rifiuta degli intermediari come le gallerie e preferisce le piattaforme?

Una delle cose più interessanti dell'asta «Natively Digital» è stata trattare direttamente con gli artisti, e molti lotti verranno venduti direttamente da Sotheby's dai loro creatori originali.

Quindi in futuro ci saranno meno gallerie ma più case d'asta?

La digital art e gli Nft sono una delle forme d'arte. Non credo che gli Nft in futuro prenderanno il posto dell'intera arte del mondo, sono qualcosa di complementare. Ma una cosa interessante di quest'asta è la preview delle opere a Londra, New York, Hong Kong e anche sul Metaverse (in digitale). Sarà un modo eccitante di mostrare questo nuovo concept ai nostri clienti già esistenti. Verranno esposti su schermi nelle nostre gallerie.

La Cina ha preso recentemente posizione contro il bitcoin: questo affliggerà le case d'asta che lavorano con le criptovalute?

La Cina è un leader globale nei pagamenti digitali e non posso immaginare che smetta di impegnarsi in questo spazio.

Qual è il suo artista preferito?

Mi piacciono i lavori di Pak dato il mio background economico. Il suo genio è nel testare il concetto di scarsità e di valore e questo cattura la mia immaginazione.

Il museo: diventeremo sempre più elitari

Londra. Il **MoCDA, Museum of Contemporary Digital Art** è stato fondato nel 2019 da **Serena Tabacchi** (nella foto) e da Dominic Perini. «Quando tutti pensavano a fare un marketplace o una galleria, noi abbiamo pensato a un museo», dice Tabacchi. Ci siamo resi conto che non c'era un posto dove si parlasse dell'educazione riguardo alla tecnologia e all'arte digitale. Nessuno rispondeva a domande quali: come viene creata quest'arte? Che ruolo hanno gli artisti? In che modo la tecnologia supporta le varie funzionalità? Come viene protetto il diritto d'autore? Che cosa fa la tecnologia blockchain per mantenere il file digitale nel tempo? Il nostro primo obiettivo è creare una collezione permanente d'arte digitale che testimoni il nostro tempo e che rimanga nel futuro. Una delle nostre principali attività è la partnership, ossia progetti in collaborazione con piattaforme che vendono arte digitale cui offriamo servizi curatoriali, supporto e consulenze ad artisti, ed edizioni limitate».

Come vi orientate nella scelta degli artisti?

Ci occupiamo di arte contemporanea digitale in generale, quindi gli artisti vengono selezionati per il loro talento, il tipo di ricerca e quanto è rappresentativa del momento storico; il successo economico è considerato in maniera marginale.

Costa molto creare arte digitale?

È costoso perché ci vogliono anni di studio per saper utilizzare la tecnologia ad alto livello e avere una grande expertise tecnica. E poi s'impiega anche solo mezza giornata per creare un lavoro, con il proprio computer al solo costo dell'elettricità e del minting del blockchain; direi una stima di 100 dollari. Anni fa il minting era a costi irrisori, circa 20 centesimi, mentre stamattina il rilascio di uno smart contract costava mille dollari. Siamo partiti da un mercato estremamente accessibile per arrivare a qualcosa di elitario. Una parte di questo movimento diventerà sempre più elitaria. Ci sono artisti che hanno già quotazioni stabilmente alte, altri sono più accessibili; inoltre molte piattaforme danno la possibilità a tutti di creare Nft. Vedremo che cosa accadrà con Ethereum 2.0, la versione aggiornata del blockchain per eccellenza; si propone di avere costi più accessibili ed essere anche a impatto ambientale più basso. Il problema oggi di questa tecnologia è, infatti, il costo alto e l'impatto sull'ambiente, perché è molto inquinante.

I non addetti ai lavori trovano l'estetica Nft a volte, diciamo, elementare...

L'estetica dell'arte digitale rientra nel crossover tra arte e gaming. È cultura popolare, rientra nei paradigmi presenti nel digitale e nei social media. Le regole del movimento sono state create dagli utenti stessi, di arte bella ce n'è ma non fa i record. Questi sono asset digitali che sono diventati un fenomeno pop, lontano dall'artista in studio.

E il bitcoin diventa soggetto di opere...

Questo piace a certi collezionisti. Si è creata una categoria di collezionisti che vengono chiamati Whales (balene): amano opere d'arte che ritraggono in maniera iconica il simbolo del bitcoin perché rappresenta uno svincolarsi da sistemi fiscali centralizzati. La maggior parte di essi è anonima, principalmente asiatica e americana.

Quali artisti esponete?

Artisti internazionali con un occhio agli italiani. Ci sono artisti meno noti ma estremamente validi come Ha:ar, un duo turco, altri che saranno presenti alla mostra che faremo al GAD - Giudecca Art District di Venezia, Gordon Berger e Frenetic Void. Mentre i più noti sono presenti nella mostra «Abstract Art in the Age of New Media» nel MoCDA. Nel museo verrà creato il DAO - Decentralized Autonomous Organization, che prevede una partecipazione attiva da parte degli utenti, un sistema di votazione. Il MoCDA vuole creare un museo partecipativo in cui il metodo curatoriale più standard si sposa con una certa selezione ed educazione lasciando però anche libera espressione agli utenti sulla valutazione dell'arte. □ **M.Mo.**



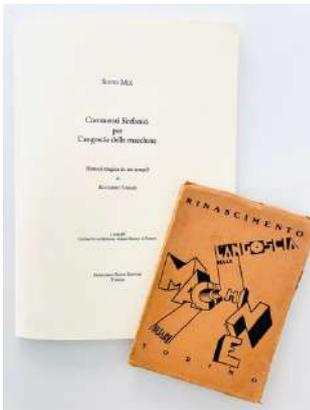
NET JUMPS

1921 - 2021

*la nascita del mondo parallelo extra-materico dell'IPERMENTE
che vive nel nostro presente*

La **Galleria Allegra Ravizza** è lieta di presentare la mostra **NET JUMPS**, collettiva degli artisti **Igor Eškinja, Franklin Evans, Federico Luger**.

La mostra vuole aprire una riflessione, attraverso il lavoro di tre artisti e una ricerca storica, lunga 100 anni, sulla nascita dell'**IPERMENTE contemporanea**; un percorso cronologico dalle prime intuizioni della letteratura di fantascienza degli anni '20, alle analisi storiche e collegamenti con la Guerra Fredda degli anni '50, fino alla nascita dei primi videogiochi di ruolo e la conseguente invenzione di "avatar".



Il punto di partenza è il Futuro distopico presentato nel dramma "L'Angoscia delle macchine" di Ruggiero Vasari, iniziato esattamente cent'anni fa, nel lontano 1921. Il racconto della mostra comincia proprio da quel futuro vasariano che generò l'Ipermente, che oggi abita nel nostro universo percettivo.

Definiamo **IPERMENTE** quella capacità sviluppata dall'essere umano contemporaneo di comprendere e agire proiettando se stesso in un'astrazione mai raggiunta prima.

Con l'avvento delle macchine-computer e il loro collegamento di massa, insieme ad uno sviluppo rapidissimo delle scienze matematiche e informatiche, le *idee* che provenivano dalle intuizioni esistenziali dell'uomo antico sono divenute idee extra-materiche reali, presenti e attive nel nostro mondo reale e percettivo.

Nel mondo delle *Idee* di Platone non avevano il joystick! Noi sì.

NET JUMPS è un salto tra nuovi mondi e nuove estraneazioni. Nelle sale della galleria si potrà giocare con videogames vecchi e nuovi, un percorso tra computer storici e materiali informatici e telematici, si analizzeranno i tre aspetti su cui si basa la formazione della nostra Ipermente:

lo spazio percepito	Igor Eškinja
i livelli di informazione	Franklin Evans
l'interazione extra-materica	Federico Luger

- **Igor Eškinja** (Rijeka, Croazia 1975)

Il fotografo croato, con l'utilizzo della antica tecnica dell'anamorfosi, utilizzando materiali del quotidiano, con rigorosa perfezione matematica genera spazi percepiti e immateriali, dai volumi immaginari.

Qui tutto è vero e nulla lo è davvero.



Igor Eškinja, *Folders*, 2006, stampa lambda su plexiglass e dibond, 120 x 180 cm, Ed. di 5



Franklin Evans, *franklinsfootpathinred*, 2019, acrilico su tela, 67 x 86 cm

- **Federico Luger** (Milano, Italia 1979)

La recente serie di lavori di Federico Luger, ispirata al popolare videogioco Fortnite e dal rappresentativo titolo *All Roads Lead to Fortnite* (2020), ci porta dentro alla realtà immateriale del nostro stesso io. I ritratti, nella storia dell'arte, oltre a cercare di restituire le fattezze estetiche del rappresentato ne raccontavano il contesto socio-culturale. Nei dipinti di Federico Luger invece, il rappresentato è come sceglie di essere all'interno della propria esperienza. In mostra, accanto alle opere di Federico Luger, si potrà inoltre giocare proprio a Fortnite.

Qui la materia diventa extra-materia.

- **Franklin Evans** (Reno, USA 1967)

Presenta un'installazione colma di hyper data e colori, nella quale lo spettatore può circolare insieme alle immagini che diventano informazioni. I dipinti e le opere su carta che fanno parte della serie *facesfractalsandfeeds* (2019) attingono dall'ampiezza dei dati di immagine che popolano lo spazio contemporaneo.

Qui tutto esiste e si sovrappone.



Federico Luger, *Call for Cheese*, 2021, olio su tela, 80 x 60 cm

Una mostra interattiva, un percorso nel tempo e nell'Ipermente!



Installazione *timeextension2021fromtimecompression2010* di Franklin Evans



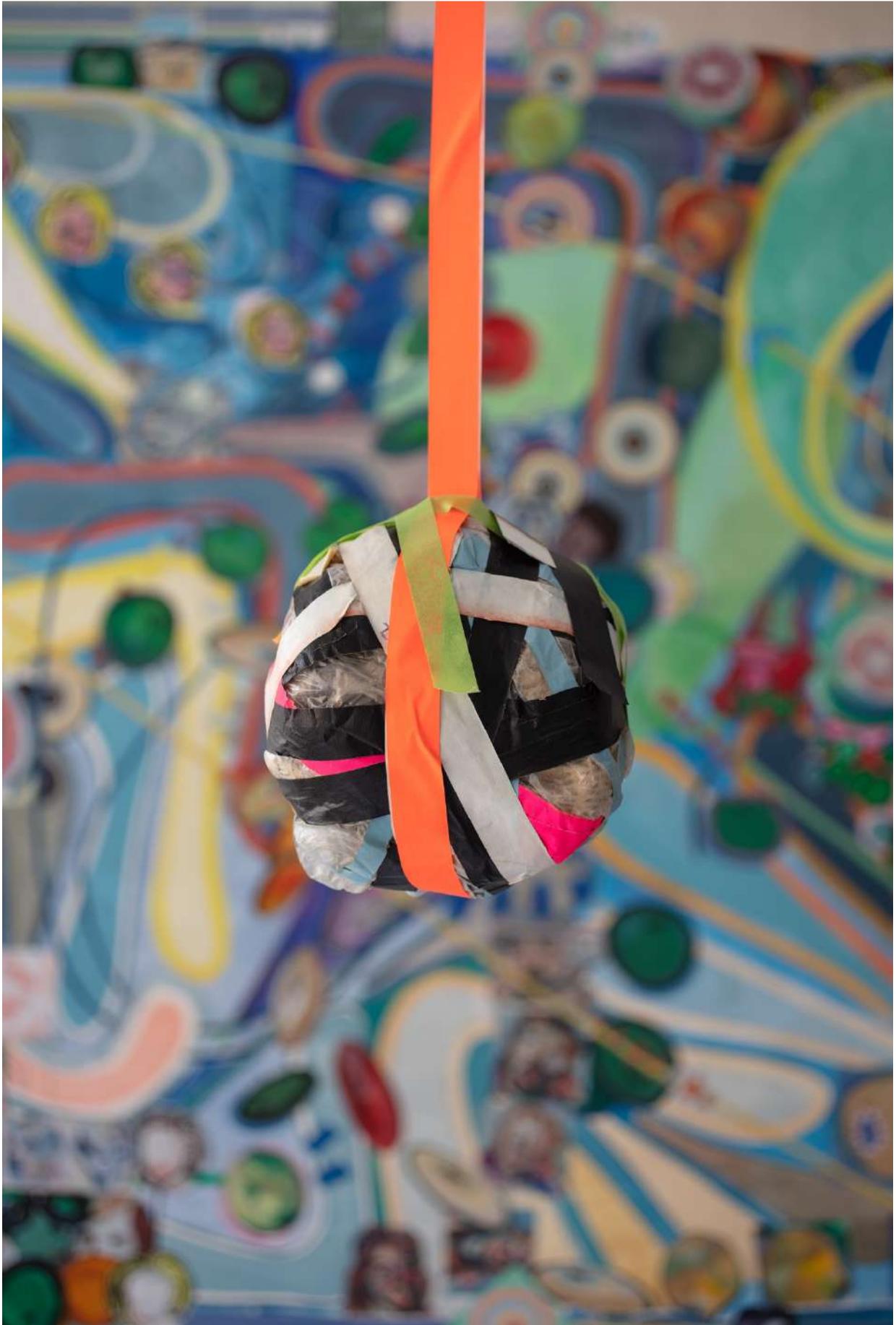
Sala degli Archivi Tematici del XX secolo insieme a *Project for unsuccessful gathering* di Igor Eskinja



Veduta della sala della Galleria con due opere di Igor Eškinja: *Folders* (a sinistra) e *Plant 1* (a destra)



Scalinata di Piazza Cioccaro, Lugano, e ingresso della Galleria Allegra Ravizza con installazione *Folders* di Igor Eškinja



Dettaglio dell'installazione *timeextension2021fromtimecompression2010* di Franklin Evans



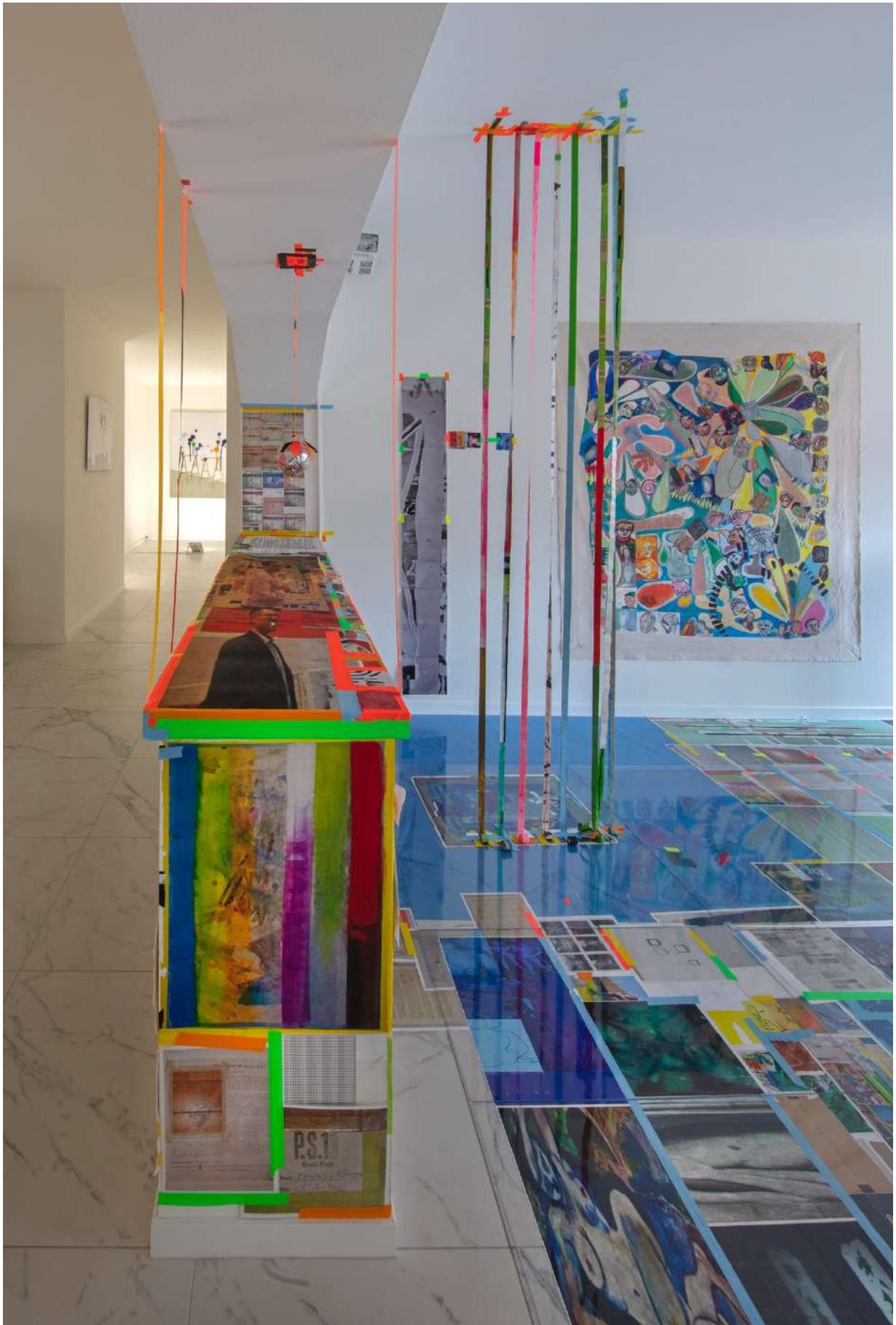
“Galleria dei ritratti di Avatar” di Federico Luger e console per giocare al videogioco “Fortnite”



Veduta della sala con opera di Igor Eskinja *Project for unsuccessful gathering* e console con vecchi giochi Atari



“Galleria dei ritratti di Avatar” di Federico Luger e console per giocare al videogioco “Fortnite”



Installazione *timeextension2021fromtimecompression2010* di Franklin Evans
e corridoio della Galleria con opere di Igor Eskinja

OPERE

IGOR EŠKINJA



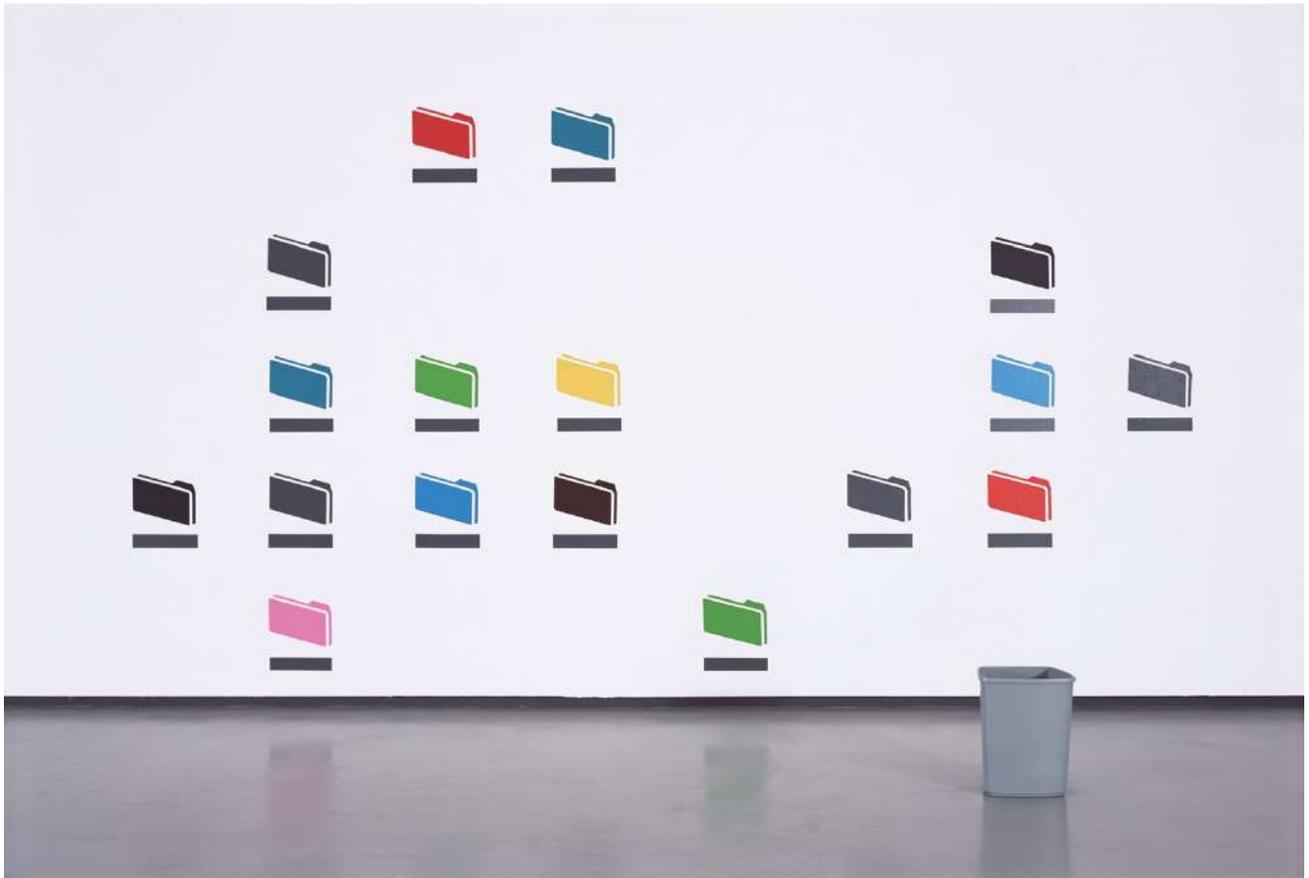
Igor Eškinja, *Landscape with two hands*, 2019, stampa lambda su plexiglass e dibond, 80×65 cm, Ed. 3/3 + 1/2 AP



Igor Eskinja, *Procession decor*, 2009, stampa lambda su plexiglass e dibond, 150x120 cm, Ed. 2/3 + 2 AP



Igor Eškinja, *Bab of Burgos*, 2009, stampa lambda su plexiglass e dibond, 100x80 cm, Ed. 2/3 + 2 AP



In alto: Igor Eskinja, *Folders*, 2016, stampa lambda su plexiglass e dibond, 80x120 cm, Ed. 5

In basso: Igor Eskinja, *Project for unsuccessful gathering*, 2009, stampa lambda su plexiglass e dibond, 120x220 cm, Ed. 3/3 + 2 AP



Igor Eškinja, *Plant 1*, 2018, stampa lambda su plexiglass e dibond, 40x60 cm, Ed. 1/3 + 2 AP

IGOR EŠKINJA



Igor Eškinja (Rijeka, Croazia 1975) vive e lavora a Zagabria in Croazia. Nel 2002 si diploma in pittura presso l'Accademia di Belle Arti di Venezia, interessandosi inoltre alla fotografia, che diviene uno dei media più utilizzati dall'artista, insieme al disegno, l'installazione e il video.

Igor Eškinja utilizza spesso lo spazio espositivo delle sue opere come cornice per definire l'opera stessa come oggetto artistico e l'affermazione dell'immaginario come luogo d'arte autentico. L'artista "interpreta" gli oggetti e le situazioni cogliendoli nel loro momento di transizione più intimo e silenzioso rispettando la loro tridimensionalità, come accade nelle opere "Surface 1" (2011) e "Surface 2" (2011). Usando materiali semplici ed economici, Eškinja definisce un'altra qualità che va oltre la fisicità degli oggetti entrando nei registri dell'immaginazione e dell'impercettibile.

La semplicità della forma è una qualità estetica che apre la possibilità di manipolare un significato. Come afferma l'artista, essa deriva dalla necessità che una forma contenga in sé vari significati e livelli di lettura. La tensione tra molteplicità e vuoto costituisce uno degli aspetti più importanti delle opere murali e delle installazioni dell'artista. Un vuoto è uno spazio di percezione attivo che invita lo spettatore a partecipare alla costruzione di un volume immaginario in uno spazio aperto.

Nel 2001 presenta la sua prima mostra personale presso la Galleria Juraj Klović di Rijeka, in Croazia, mentre nel 2003 vince il premio annuale dell'Associazione degli Artisti Visivi HDLU. Negli anni successivi sono organizzate diverse altre mostre personali sia in Croazia che all'estero, principalmente in Italia, Austria, Spagna, Germania e Francia. Nel 2013 presenta la mostra "In Vitro" presso il Museo d'Arte Contemporanea di Lissone (Italia) e nel 2015 inaugura la sua prima mostra personale a New York, presso la Scaramouche Gallery. Il 20 maggio 2021 inaugura una mostra personale presso la Kuntshalle Bratislava.

Le sue opere sono inoltre parte di numerose collezioni pubbliche, tra cui: MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma, Italia; MSU Museum of Contemporary Art, Zagabria, Croazia; MAC/VAL Musée d'Art Contemporain Val de Marne, Parigi, Francia; MMSU Museum of Modern and Contemporary Art, Rijeka, Croazia; FRAC-Pays de la Loire, Carquefou, Nantes, Francia; CAB Caja De Arte Burgos, Spagna; Galerija Umjetnina, Split, Croazia; Department of culture, Madrid, Spagna; Zagrebačka banka Unicredit, Zagabria, Croazia; Hypo-Alpe Adria Bank, Zagreb, Croazia; Cassa di Risparmio di Venezia, Italia.

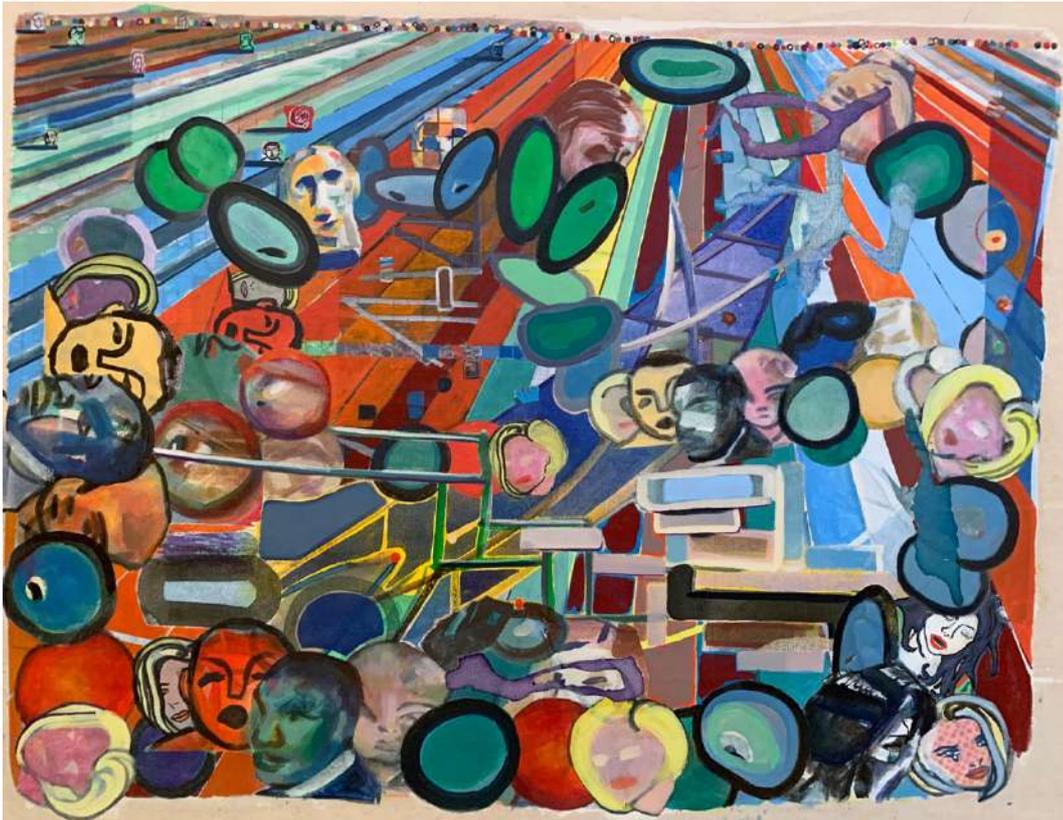


Scansiona il QrCode per visitare lo studio di Igor Eškinja

FRANKLIN EVANS



Franklin Evans, *20centfacespace*, 2019, acrilico su tela, 86x66 cm



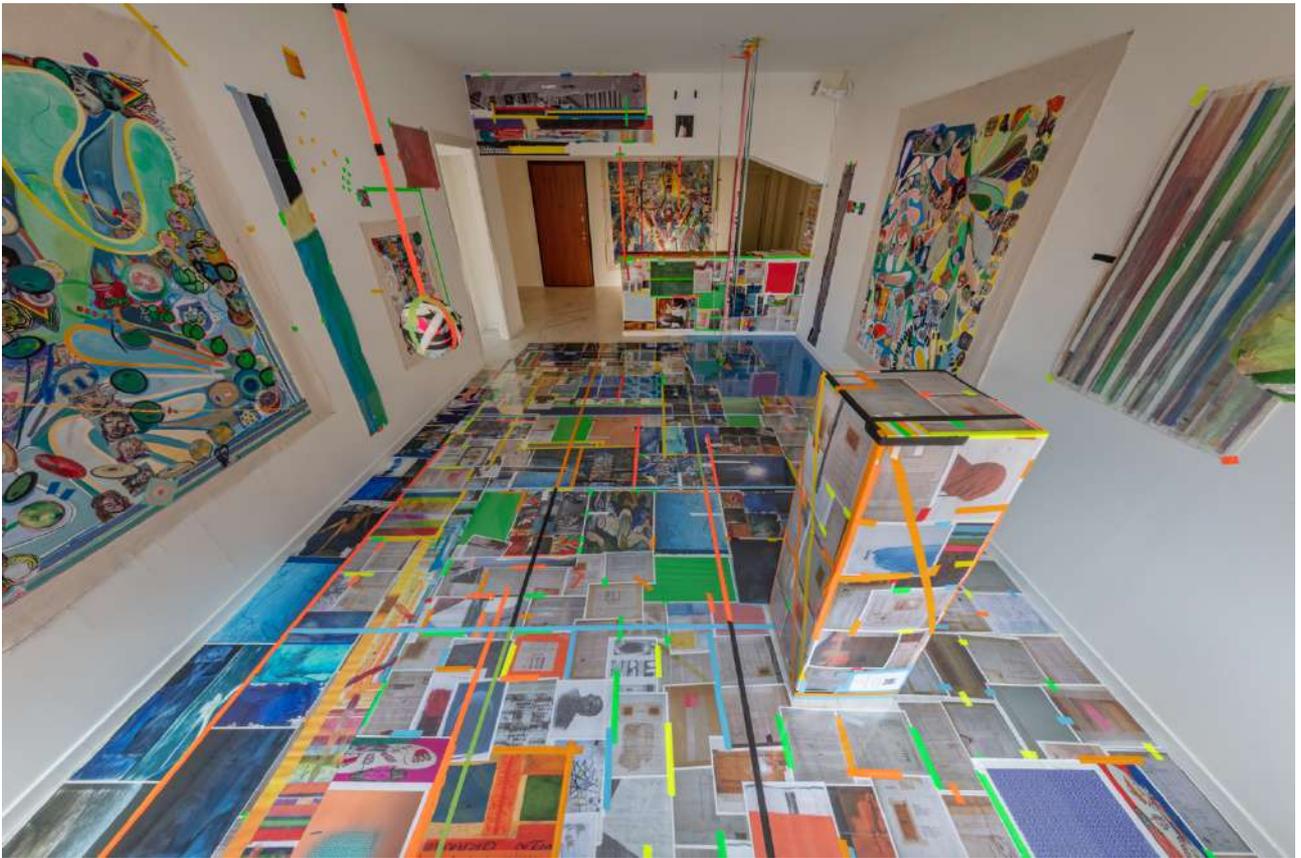
In alto: Franklin Evans, *franklinsfootpathinred*, 2019, acrilico su tela, 67x86 cm
In basso: Franklin Evans, *bluenotbluesorrynotsorry*, 2019, acrilico su tela, 160x167



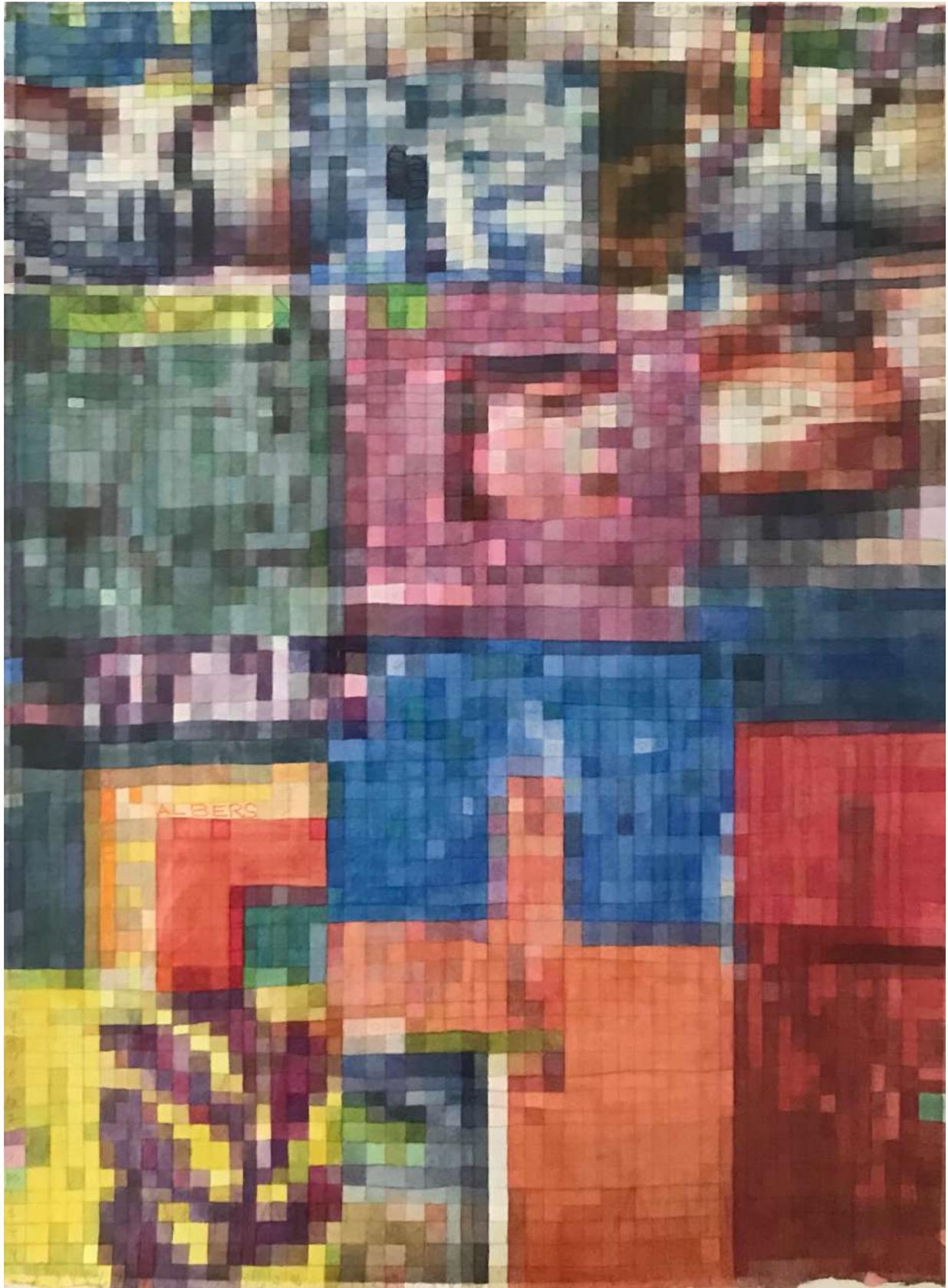
Franklin Evans, *facesfractalsandfeeds*, 2019, acrilico su tela, 175x195 cm



Franklin Evans, *facespace*, 2019, acrilico su tela, 168x152 cm



Franklin Evans, *timeextension2021fromtimecompression2010*, 2021, tecnica mista



Franklin Evans, *Untitled*, 2018, acquarello, 37x27 cm

FRANKLIN EVANS



Franklin Evans (Reno, USA 1967) vive e lavora a New York dalla metà degli anni '90.

Nel 1989 consegue il Diploma d'Arte presso la Stanford University (BA) e successivamente frequenta la University of Iowa (MA e MFA Painting) fino al 1993 e la Columbia University (MBA) fino al 2000.

Per le sue creazioni l'artista adopera vari media, dalla pittura alla stampa digitale all'installazione site-specific, utilizzando spesso pezzi di nastri, corde e ritagli di libri, comunicati stampa e giornali. Evans si considera prima di tutto un pittore, nonostante le sue installazioni superino qualsiasi tradizionale definizione di dipinto.

Elemento centrale nella pratica artistica di Franklin Evans è la materializzazione di ciò che è immateriale, la concretizzazione di ciò che è astratto, generando un effetto di disorientamento nello spettatore. Con l'avvento del "network" nel 21° secolo il rapporto tra reale ed immaginario è cambiato, ogni aspetto della vita è considerato condivisibile con un pubblico sempre più vasto, la comunicazione è oggi istantanea e il digitale ha sostituito la realtà tattile. Le sue installazioni rappresentano ed incarnano la dissoluzione tra i confini dei diversi media, delle dimensioni temporali, spaziali e virtuali.

Le sue opere sono state esposte in quasi trenta mostre personali a livello internazionale e in numerose mostre collettive, tra cui: MoMA PS1, New York, NY; Nevada Museum of Art, Reno, NV; parco e museo delle sculture de Cordova, Lincoln, MA; DiverseWorks, Houston, TX; Museo RISD, Providence, RI; Museo d'arte di Weatherspoon, Greensboro, NC; Futura, Praga, Repubblica Ceca; Museo Ivan Bruschi, Arezzo, Italia; Biennale di Mykonos, Grecia; Mostra Collaterale della Biennale di Venezia, Italia; El Museo del Barrio, New York, NY; The Drawing Center, New York, NY; Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco, CA; Montserrat College of Art, Beverly, MA; Federico Luger (FL GALLERY), Milano, Italia; Ameringer McEnergy Yohe, New York, NY; Sue Scott, New York, NY. Nel giugno 2021 il suo lavoro sarà esposto presso la Miles McEnergy Gallery di New York, NY e al Figge Art Museum a Davenport, IA, USA.



Scansiona il QrCode per accedere all'intervista a Franklin Evans

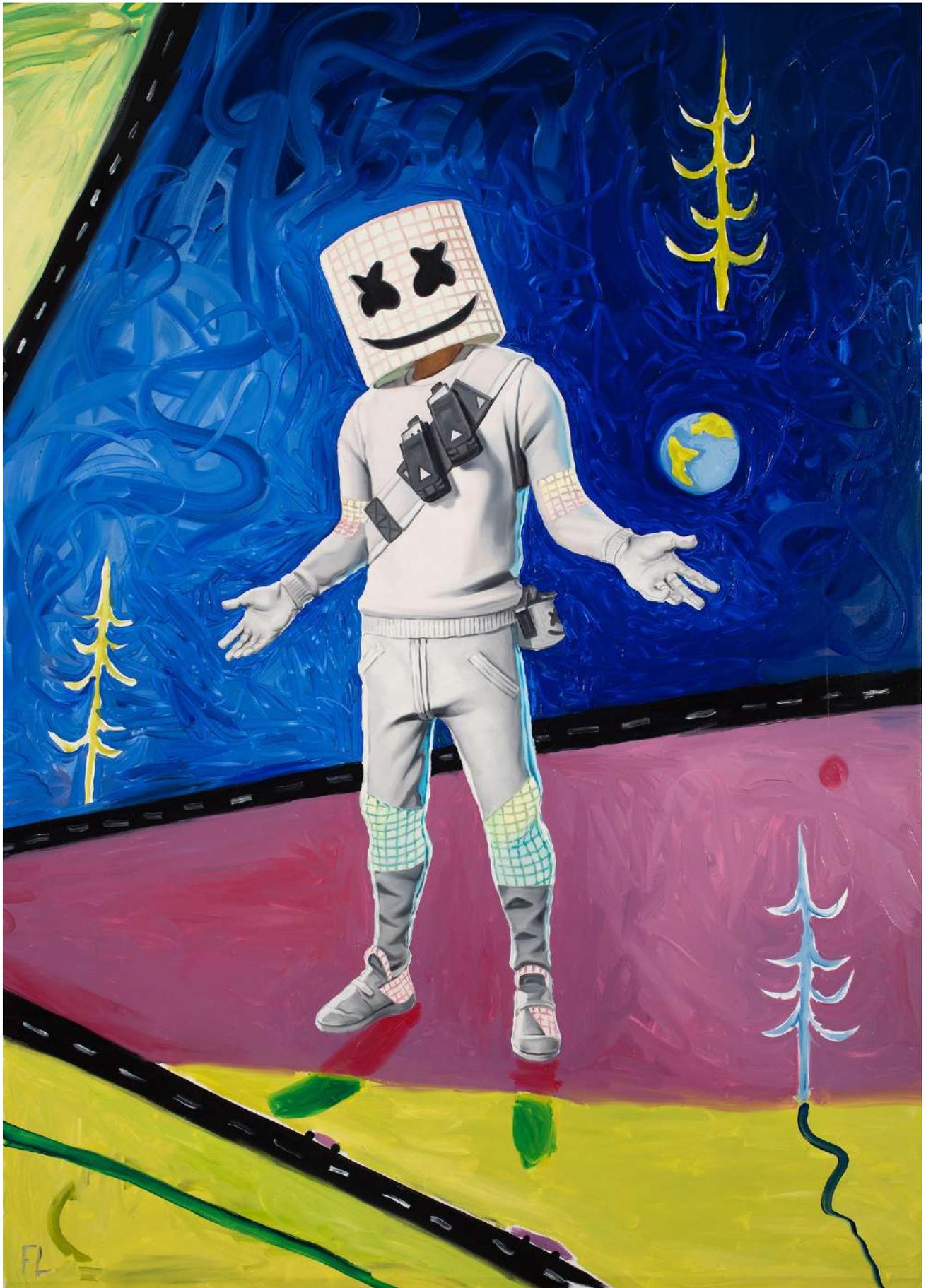
FEDERICO LUGER



Federico Lugger, *Rip the Wolf*, 2020, olio su tela, 200x140 cm



Federico Lugger, *I have the cure*, 2020, olio su tela, 200x140 cm



Federico Lugger, *Marshmello Remix*, 2020, olio su tela, 200×140 cm



Federico Lugger, *Where is my Mozzarella?*, 2020, olio su tela, 200x140 cm



Federico Luger, *Destiny*, 2020, olio su tela, 200×140 cm



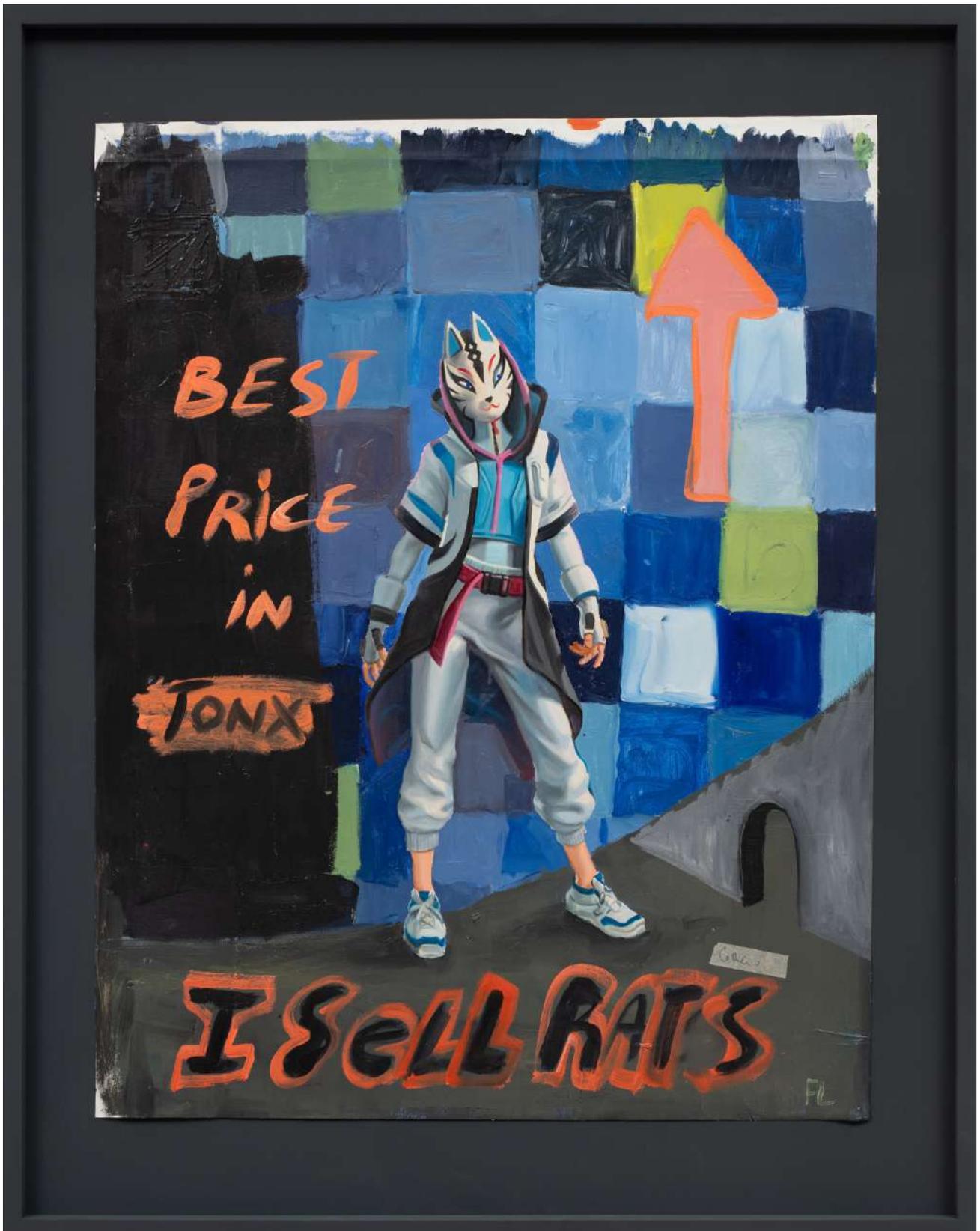
Federico Luger, *Ninja "Fortnite"*, 2020, olio su tela, 200 x 140 cm



Federico Luger, *I sell honey*, 2020, olio su tela, 80x60 cm



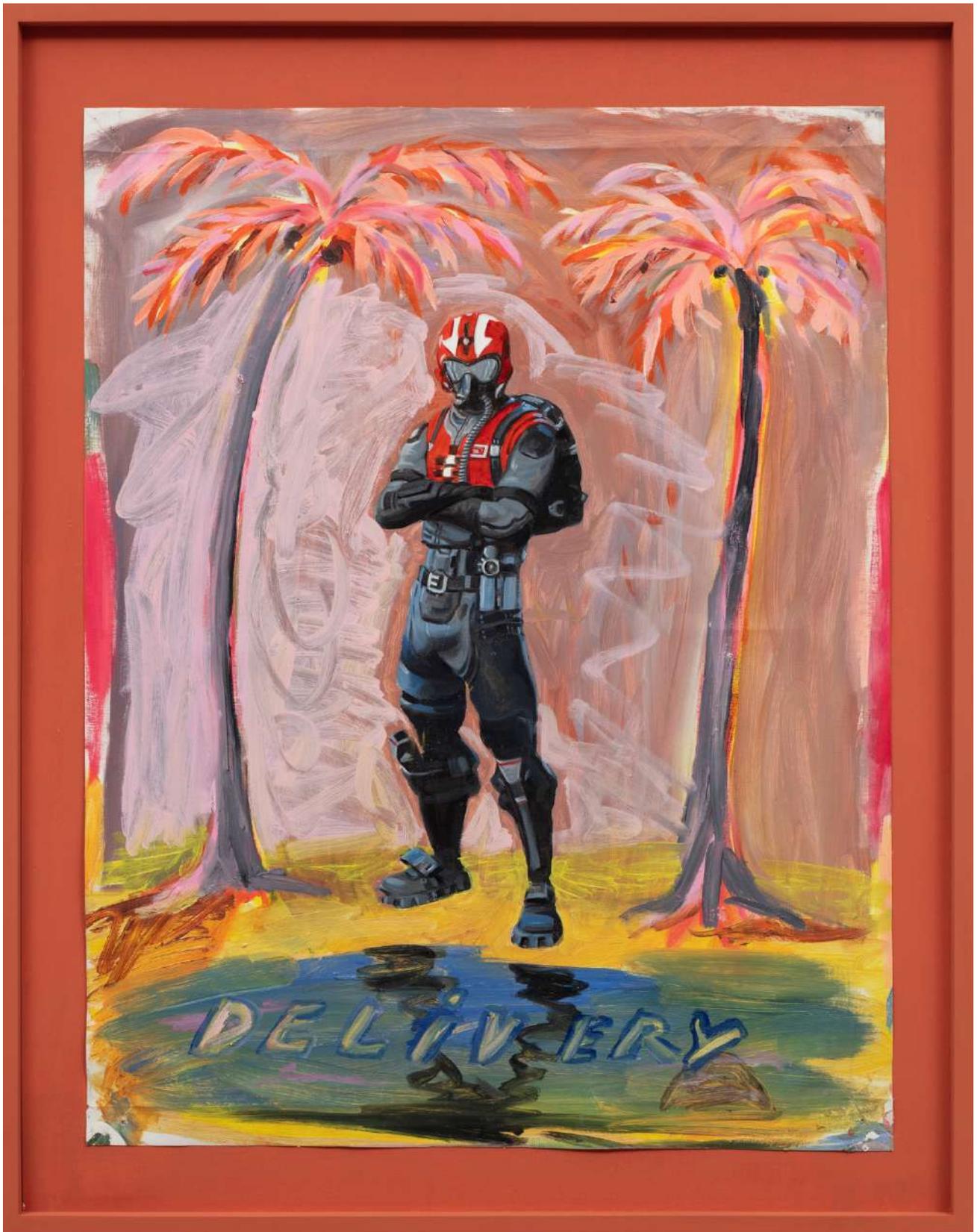
Federico Luger, *Love and gold*, 2020, olio su tela, 80x60 cm



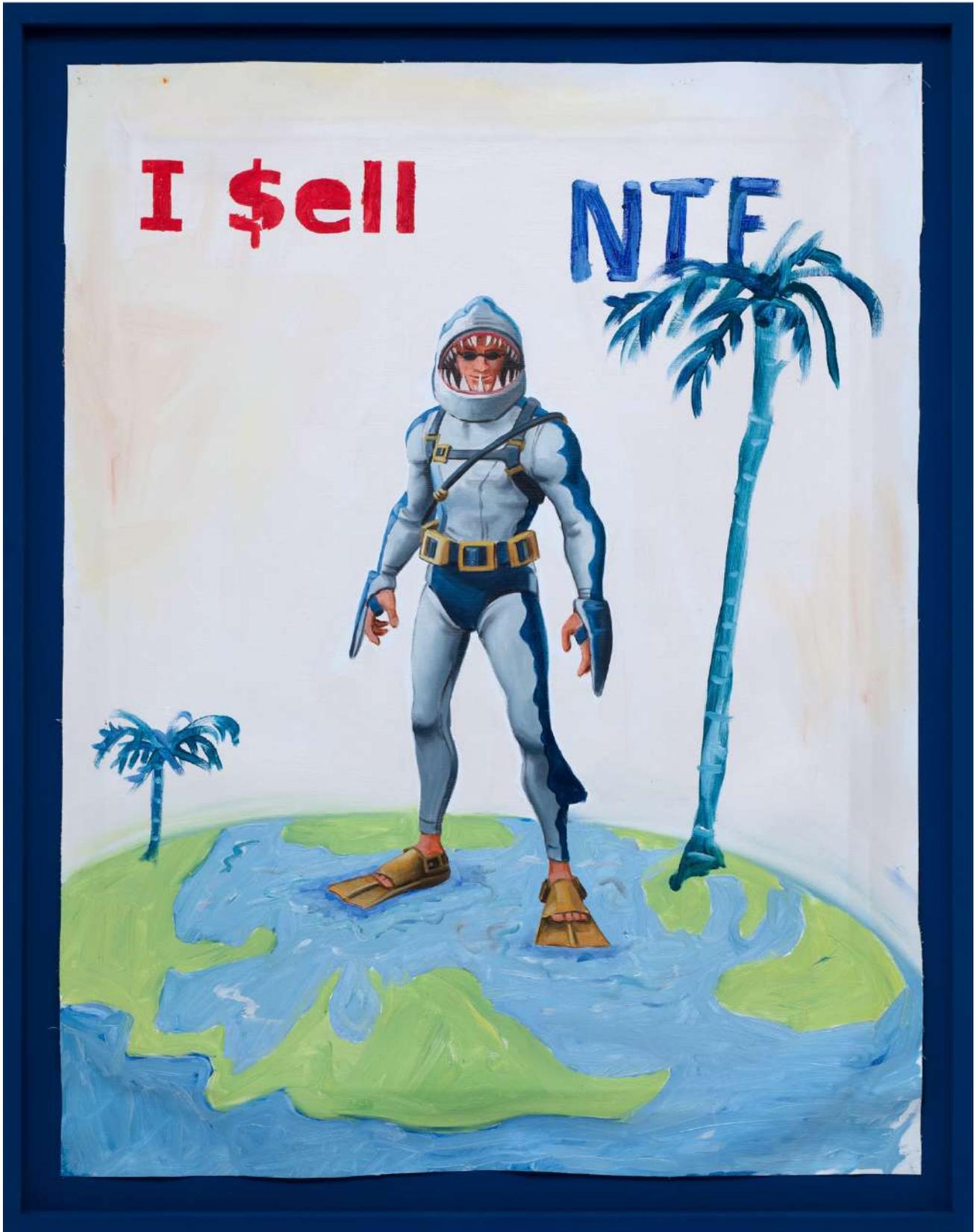
Federico Lugger, *Best price in town*, 2020/21, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Call for cheese*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Delivery*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



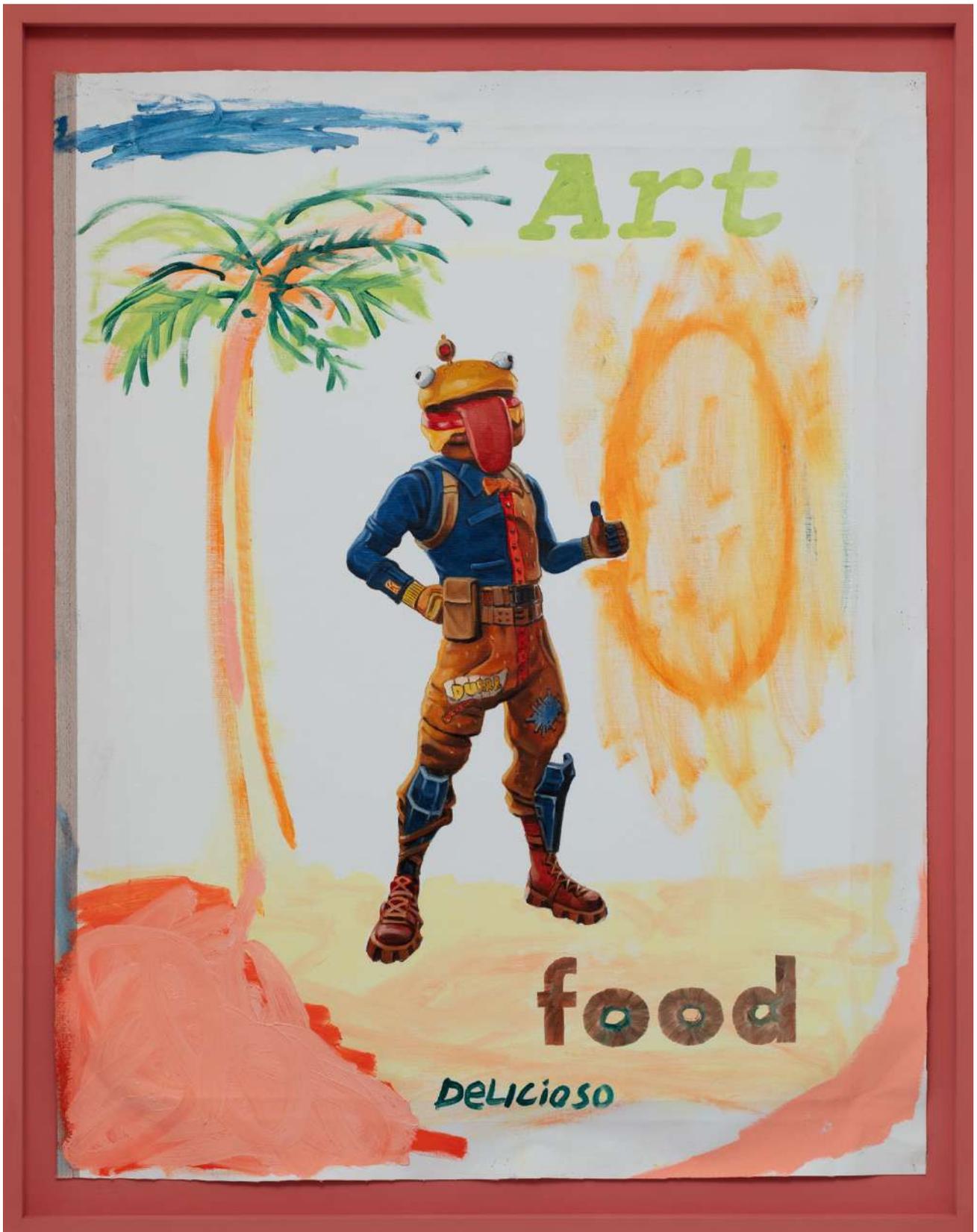
Federico Luger, *I sell NTF*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *I sell fast*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Io sono la più figa*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Art food*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Lugger, *Brexit*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Food*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



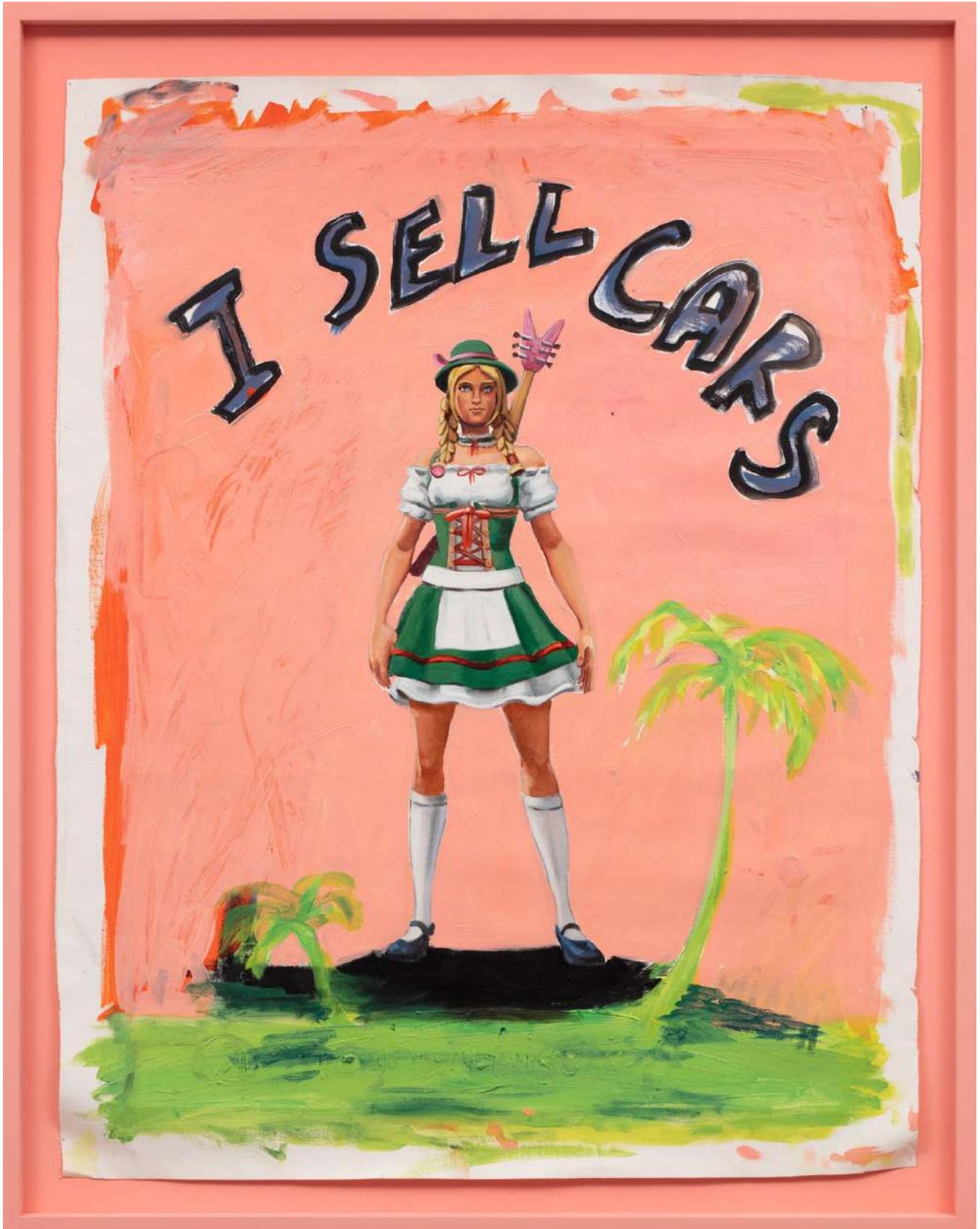
Federico Luger, *I buy carrots*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Reparacion de arcoiris*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *I sell carrots*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Lugger, *I sell cars*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Air banana defender*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Lugger, *Why I can't sell*, 2021, olio su tela, 80x60 cm



Federico Luger, *Astronaut*, 2021, olio su tela, 80x60 cm

FEDERICO LUGER



Federico Luger (Milano, 1979) è un artista italo-caraibico, cresciuto a Caracas, in Venezuela, dove ha vissuto fino all'età di 21 anni. Naturalizzato italiano, vive e lavora tra Milano e Maloja.

A 14 anni giunge per la prima volta in Italia, viaggio che segnerà in modo indelebile la vita e la visione dell'arte del giovane Luger. La sua formazione comincia con il suo mentore Adriana Cifuentes che lo motiva a iscriversi all'Accademia Armando Reveron di Caracas dove studia disegno e pittura, interessandosi anche alla fotografia e al graphic design. L'11 aprile del 2002 la Repubblica Venezuelana è travolta dalla più grande crisi sociale nella sua storia, il giovane Luger, allora studente e manifestante, viene aggredito dalle forze di Chávez che quel giorno macchiarono di sangue la storia del

Venezuela. Luger si ritrova così travolto dalle vicende storiche e politiche del proprio paese natale constatando che né il Governo né l'opposizione fossero in grado di garantire la democrazia e il benessere dello Stato. Luger decide dunque di vendere la macchina e inizia un pellegrinaggio in Europa, certo di non voler tornare più indietro: "Se io fossi rimasto in Venezuela, il dolore sarebbe stato così grande da potermi spingere ad uccidere qualcuno; in quel momento credo che milioni di venezuelani abbiano perso prima la testa e poi la speranza. Nessuno si sarebbe mai immaginato che la situazione sarebbe potuta peggiorare ancora. La compagnia petrolifera PDVSA era morta"¹.

Dopo aver viaggiato e pellegrinato in diverse città europee, si stabilisce a Milano, dove continua i suoi studi all'Accademia di Belle Arti di Brera. La sua sensibilità e passione per l'Arte, insieme alla sua continua ricerca intellettuale unita all'esigenza di interazione e confronto culturale, lo spingono ad aprire nel 2005 uno spazio a Milano dedicato all'arte contemporanea: Federico Luger (FL GALLERY), che riunisce un gruppo di artisti internazionali, sia giovani che affermati, con cui condivide l'esigenza di una continua ricerca e riflessione in un reciproco interscambio culturale e con i quali stringe forti legami di amicizia intellettuale.

L'interesse di Luger per l'Arte non si rivolge unicamente all'opera in sé, ma anche al contesto in cui l'opera vive e viene fruita, al pensiero che la genera e allo studio che la crea. La sua pratica artistica prende forma dall'analisi intuitiva e sperimentale in continuo sviluppo attraverso diversi media, primo tra tutti la pittura, a cui affianca la creazione e la curatela di progetti e mostre come *The immigrants*, Venezia, 2013 e *Advertising the Paradise*, A Pick Gallery, Torino, 2020.

Per Federico Luger, l'Arte è un concetto imprescindibile e quindi generatrice di un interesse totalizzante della sua vita d'artista, gallerista, curatore, organizzatore, intellettuale e forse soprattutto idealista.



Scansiona il QrCode per catapultarti nel mondo virtuale di Federico Luger

¹ Parole di Federico Luger, 3 maggio 2021

MOSTRA E CATALOGO

a cura di

Allegra Ravizza

Collaboratori e pensatori

Alice Manni

Beatrice Zanello

Testi e riflessioni

Michela Moro

Bartolomeo Pietromarchi

Allegra Ravizza

Veste grafica e catalogo

Beatrice Zanello

Comunicazione

Giuliana Montrasio

Ringraziamenti

Ilaria Bozzi - FL Gallery

Luigi De Ambrogi

Raffaele Fabrizio

Il Giornale dell'Arte

Marta e Arturo Luger

Antonio Maniscalco

Carlo Piccardi

Wizard Gallery, Londra

Si ringrazia Mattia Ravizza per il prestito della
sua collezione personale di videogiochi.