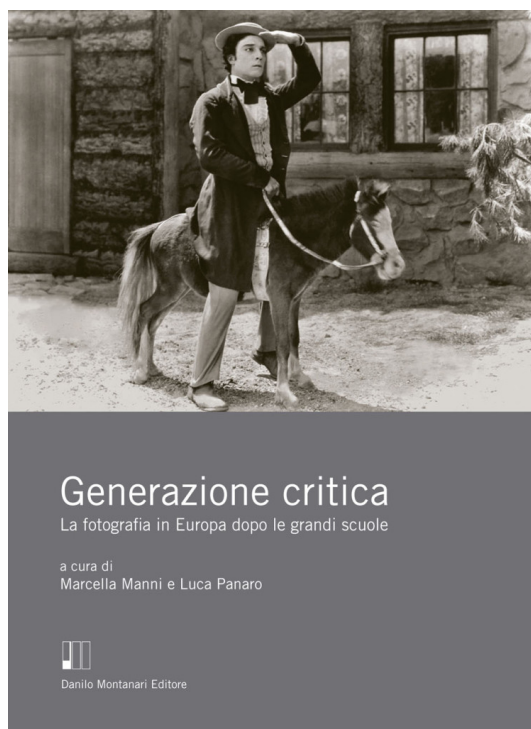


Un'opzione del menù. Appunti sulla fotografia post digitale

Domenico Quaranta

Publicato in: Marcella Manni, Luca Panaro (a cura di), *Generazione critica. La fotografia in Europa dopo le grandi scuole*, Danilo Montanari Editore, Ravenna 2015. pp 47 – 54



Prendo il telefono, digito la combinazione, punto deciso sull'app “Fotocamera”. Lo alzo davanti a me, e quando l'immagine che vedo sullo schermo mi convince, premo un bottone virtuale. Tre volte. Apro la galleria, scelgo lo scatto che preferisco, seleziono “Condividi” e “Instagram”. Riquadro l'immagine, applico un filtro, entro nei parametri e carico un po' il contrasto. Procedo “taggando” una persona e aggiungendo un paio di #hashtag e una didascalia, quindi condivido. Instagram pubblica automaticamente la mia immagine su Facebook e Twitter. Se sono fortunato, attorno ad essa si aggregerà una nuvola di cuoricini e pollici alzati, magari qualche commento. Forse qualcuno la scaricherà, e ci farà qualcosa. O forse no. Ma sicuramente qualche oscuro algoritmo se ne servirà per raccogliere dati personali su di me o sulla persona che ho taggato, e sarà più sicuro al momento di suggerire a qualcun altro di taggarla a sua volta, in un'altra immagine.

Il rituale che ho appena raccontato è oggi così banale che descriverlo sembra ancora più insulso e scontato del metterlo in scena. Eppure, in esso si cela una delle rivoluzioni più interessanti di quest'epoca di rivoluzioni quotidiane: la reinvenzione della fotografia. Ogni singolo gesto, nella successione che ho descritto, contiene traccia di questa reinvenzione. Il dispositivo utilizzato è un telefono: un dispositivo non primariamente fotografico, ma che ha una fotocamera incorporata nell'hardware e un'apposita applicazione installata nel software, tra molte altre. L'inquadratura viene verificata su uno schermo, non un mirino; e la fotografia registrata su una scheda SD, non una pellicola. Fotoritocco e distribuzione sono altrettante opzioni incorporate nello stesso dispositivo: registrata come file digitale, l'immagine è liberamente manipolabile; e in quanto file digitale, può viaggiare corredata da tutta una serie di informazioni, come tag e metadati. Alcune di queste informazioni hanno una specifica connotazione sociale: servono, cioè, per richiamare l'attenzione di qualcuno, o per essere leggibili da qualcun altro; altre sono destinate ad altri dispositivi: motori di ricerca, algoritmi di riconoscimento facciale.

L'artefatto che questo rituale produce è, per lo più, ancora riconoscibile come “fotografia”.

Rappresenta un frammento di realtà secondo le convenzioni di questo mezzo. Anche se è liquido e malleabile, raramente viene manipolato al punto da rendere la realtà che rappresenta iriconoscibile,

o da essere confuso con un'altra tipologia d'immagine (un'illustrazione, un disegno). I dati che lo accompagnano mantengono per lo più una posizione discreta, marginale, da didascalia. Di norma, conserva anche il mitologico “noema” della fotografia: esiste per testimoniare che qualcosa è stato. Che siamo andati a quell'*opening*, che abbiamo preso quel libro, che ci siamo divertiti in vacanza, che quella sera abbiamo fatto i pop corn. Eppure, è qualcosa di intimamente differente: è liquido e immateriale, non ingiallisce; è frutto di uno strumento di produzione che ha incorporati in se stesso i mezzi di postproduzione; viaggia alla velocità della luce, è replicabile e ubiquo, intriso di informazione, portatore di implicazioni sociopolitiche aliene alla fotografia in quanto tale. Questa reinvenzione, ovviamente, non è stata prodotta dal dispositivo “telefono” e dall'avvento dei social network come luogo privilegiato di dispersione dell'immaginario fotografico amatoriale, anche se questi sviluppi recenti hanno contribuito a farla precipitare e a renderla, se possibile, ancora più evidente; ma nasce molto più lontano, nel momento in cui la fotografia è stata fagocitata dal metamedium digitale: il computer.

L'ultracorpo della fotografia

Per spiegare quel che è successo alla fotografia con l'avvento del digitale, ricorro spesso a un classico di fantascienza: *L'invasione degli ultracorpi*. Nel film, girato da Don Siegel nel 1956, la cittadina americana di Santa Mira cade vittima di una strana invasione aliena. All'interno di enormi baccelli, gli extraterrestri evolvono in copie perfette di un essere umano, a cui si sostituiscono dopo averlo eliminato durante il sonno. Le copie sono in tutto simili agli originali, se non per una piccola, ma decisiva differenza: sono prive di emozioni.

La fotografia digitale è l'ultracorpo della fotografia. Arrivata silenziosamente nel corso della seconda metà del Novecento, la fotografia digitale si è discretamente sostituita alla sua controparte analogica, ribadendo continuamente la stessa promessa: di essere la stessa cosa, solo migliore. Nel corso degli anni, la fotografia digitale ha mantenuto, in tutto e per tutto, la propria promessa, rimediando perfettamente il suo modello, appropriandosi della sua funzione sociale, e facendo proprio persino quello che Roland Barthes ha chiamato il suo “noema”. [1] Come i replicanti del film, la fotografia digitale non vuole essere alcunché di diverso da ciò che la fotografia è sempre stata, e tale continuerà probabilmente ad apparire a chi, come gli increduli interlocutori del protagonista del film si rifiuta di prendere atto della realtà, preferendo pensare che ci troviamo di fronte a una naturale evoluzione degli strumenti, o a una semplice accelerazione dello sviluppo tecnologico di un mezzo – la fotografia – che, dalla sua nascita, non ha mai smesso di evolvere. All'ultracorpo, il cui principale desiderio è rendersi invisibile in un ambiente auto-conservativo e potenzialmente ostile, questo atteggiamento sta benissimo: finge di essere quello che non è, e in silenzio porta avanti la sua meticolosa opera di sostituzione.

Eppure, come gli ultracorpi sono radicalmente diversi dagli umani, così la fotografia digitale è radicalmente diversa dal suo modello analogico. La differenza non sta nell'apparenza, replicata perfettamente: ma nella sostanza profonda delle due entità. Nel film, la radicale alterità degli alieni si manifesta nella loro assoluta mancanza di emozioni: se il guscio dell'uomo è riprodotto fedelmente, quello che viene a mancare nell'ultracorpo è, appunto, la sua sostanza profonda, ossia la sua umanità. La sostanza profonda dell'ultracorpo della fotografia risiede nel suo essere digitale, e in tutto ciò che questo viene a implicare in termini di produzione, postproduzione e circolazione dell'immagine fotografica.

Il metamedium digitale

Il termine metamedium, in riferimento al computer, è stato introdotto in un testo del 1977 dall'ingegnere Alan Kay. Scrive Kay: “Sebbene i computer digitali siano stati progettati per fare calcoli aritmetici, la sua abilità di simulare i dettagli di ogni modello descrittivo fa sì che il computer, visto come un medium esso stesso, possa essere *ogni altro medium*, se correttamente incorporato e visualizzato.” [2] Il concetto viene ripreso qualche decennio dopo dal teorico dei

media Lev Manovich, che definisce il computer “macchina mediale universale” e spiega: “Tutti i media preesistenti vengono tradotti in dati numerici, accessibili al computer. Ed ecco il risultato: grafici, immagini in movimento, suoni, forme, spazi e testi diventano computabili, diventano, cioè, degli insiemi di dati informatici. In sintesi, i media diventano i 'nuovi media!'.” [3]

La chiave di volta è in quel processo di traduzione in dati numerici, a cui ci si riferisce con il termine digitalizzazione. Prodotta con mezzi digitali o convertita tramite scansione, dal momento in cui esiste come file digitale la fotografia, come ogni altro medium, ha due spettatori: l'uomo e il computer. Il primo la riconosce come un artefatto a lui ben noto: un'immagine fotografica. La può giudicare sulla base di fattori altrettanto famigliari, come la bellezza, la resa del soggetto fotografato, la verità della luce e dei colori, la qualità dell'immagine. Il computer, dal canto suo, la riconosce come una realtà a esso altrettanto famigliare: una lunga stringa di informazione in formato binario. In questa lunga stringa di 0 e di 1, alcune informazioni gli consentono di restituirci l'immagine così come la vediamo, altre lo istruiscono su altri fattori decisivi: il formato di file, il sistema di compressione, il programma con cui l'immagine deve essere aperta, le meta-informazioni associate all'immagine nel momento in cui è stata scattata: ora, giorno, luogo, dispositivo ecc. Queste informazioni distinguono questa specifica stringa d'informazione dalle innumerevoli altre stringhe con cui un computer ha a che fare tutti i giorni: file di testo, audio e video, pagine html, programmi e via di questo passo. Ma a un livello profondo, inaccessibile al comune utente, il computer continua a vedere la nostra immagine, e a operare su di essa, per quello che è: una stringa d'informazione. In fondo, i nuovi media di cui parla Manovich non sono altro che questo: oggetti mediali diversi ma che condividono un DNA comune, il che li rende soggetti alle stesse regole, e soprattutto a una stessa logica: la logica del computer. “la logica del computer non può che influenzare quella tradizionale dei media. Ciò significa che il *livello informatico* finirà inevitabilmente per influenzare il *livello culturale*. Le modalità con cui il computer modella il mondo, rappresenta i dati e ci consente di operare su di essi, le operazioni tipiche di tutti i programmi (ricerca, comparazione, ordinamento sequenziale e filtrazione) e le convenzioni di funzionamento delle interfacce – in sintesi, tutto ciò che si potrebbe chiamare ontologia, epistemologia e pragmatica del computer – influenzano il livello culturale, l'organizzazione, i generi e i contenuti dei nuovi media.” [4]

In altre parole. L'artefatto culturale che chiamiamo “fotografia” vive oggi in un limbo collocato tra “noi” e “loro”, tra l'uomo e la macchina. Noi siamo l'agente di conservazione: quello che usa la macchina fotografica come ha sempre fatto, che interpreta l'immagine digitale come ogni altra immagine. La macchina è l'agente di innovazione: quella che genera simulacri, ultracorpi perfettamente identici in superficie alla realtà simulata, ma con un codice genetico completamente differente; quella che vede il simulacro come tale e che lo manipola a livello di codice genetico; quella che, convivendo sempre più a lungo con noi, e acquistando un peso sempre maggiore nelle nostre vite e nel nostro modo di comunicare, sta gradualmente trasferendo le sue logiche – il livello informatico – alla nostra cultura.

È per questo che la fotografia non è sostanzialmente cambiata con l'avvento del digitale. È per questo che possiamo continuare a utilizzarla come facevamo a metà Ottocento, o a metà Novecento. È per questo che continuiamo a considerarla “indice” nonostante Photoshop: perché vogliamo che sia così. Ma, nonostante noi, la fotografia sta cambiando irrimediabilmente – perché, per l'altro principale attore in campo, essa non è altro che una stringa di bit, e la sua visione sta gradualmente influenzando la nostra.

Nella prosecuzione di questo testo, analizzerò brevemente i lavori di alcuni artisti che, partendo da questo punto di svolta, provano a interrogarsi su cosa sia la fotografia oggi e su come si relazioni con il reale. Nello specifico, i lavori saranno scelti per illustrare tre nodi cruciali: la postproduzione, la sovrabbondanza del fotografico, la fotografia come dispositivo sociale.

La postproduzione

Constant Dullaart è un artista olandese il cui lavoro potrebbe essere descritto come una rigorosa

indagine concettuale delle implicazioni culturali, sociali e politico-economiche dei dispositivi. Fra i suoi progetti più recenti, *Balconism* (2014) si manifesta come un saggio e una serie di immagini che riflettono sulla posizione di presenza / assenza, protagonismo “in limine” in cui ci pongono i social media; mentre *High Retention, Slow Delivery* (2014) è una performance online – documentata da un *video essay* – che l'ha visto acquistare 2.5 milioni di Instagram follower, e donarli a una selezione personale di account del mondo dell'arte in un'operazione di “social media socialism”, che stigmatizza il processo di auto-mercificazione a cui tutti, artisti inclusi, ci sottoponiamo nel tentativo di scalare l'economia dell'attenzione di internet.

Proveniente da studi di fotografia, Dullaart ha dedicato tutta una linea del suo lavoro a indagare le implicazioni dei software di postproduzione digitale, e del più noto fra essi: Photoshop. In *No Sunshine* (2009 - 2011), ad esempio, Dullaart rimuove il sole da una serie di immagini di tramonto trovate su Flickr, servendosi degli strumenti di editing in maniera disfunzionale, per cancellare il soggetto: l'elemento più vistoso e determinante, e quello che, in ultima analisi, ha determinato la produzione e la circolazione dell'immagine. In *Healing* (2010 – 2012), invece, si serve dell'omonimo tool di Photoshop – progettato per permetterci di “risanare” l'immagine da macchie e granelli di polvere facendoli scomparire sullo sfondo – applicandolo, invece che a un dettaglio, all'intera superficie delle immagini: foto trovate di disastri naturali o umani, come l'incidente della piattaforma Deepwater Horizon, che vengono, letteralmente, risanati facendoli sparire in un *blur* generalizzato. [5] In altri lavori, Dullaart emula per via analogica, servendosi di vetri smerigliati realizzati su commissione che sovrappone a immagini fotografiche, i filtri di Photoshop, a loro volta emulazioni digitali di effetti fisici, aprendo il cerchio della rimediazione e trasformandolo in un loop infinito. Più di recente, l'artista ha concentrato la sua attenzione su un vero e proprio feticcio digitale, da lui riscoperto all'interno della prima demo rilasciata da uno dei creatori di Photoshop, John Knoll. *Jennifer in Paradise* rappresenta la fidanzata, e poi moglie, di John, ed è la prima immagine nota a essere stata “photoshoppata”. Dopo averla restaurata, Dullaart ha inserito nel codice dell'immagine un testo criptato, che nella versione a stampa può essere reso leggibile con l'uso di una luce di Wood; e l'ha sottoposta a una serie di variazioni, sia in termini di formato – dalla stampa al wallpaper – che in termini di editing, applicando deformazioni e filtri. [6] A quasi trent'anni dall'avvento di Photoshop, sembra dirci Dullaart, l'immagine fotografica è ormai diventata un feticcio liquido con cui giocare, e su cui sperimentare la vertigine delle rimediazioni.

La sovrabbondanza del fotografico

Tutti i lavori di Constant Dullaart che hanno a che fare con la fotografia, hanno a che fare con la fotografia degli altri. Del resto, mai come oggi la fotografia degli altri è stata tanto presente. È la conseguenza, ancora una volta, di una peculiarità dei media digitali – ben descritta dal termine inglese *shareability* – portata all'estremo dall'implementazione dei mezzi di produzione e di distribuzione in un unico dispositivo, lo smartphone. Condividere, nonostante tutte le sue implicazioni in termini di proprietà intellettuale e di privacy, è ormai diventato un gesto quasi irriflesso e spontaneo; e l'avvento della cloud, che – promettendo uno spazio di condivisione controllato e protetto – ci invita a considerare un server come il luogo di stoccaggio di default dei nostri file, non può che rendere ancora più problematica questa situazione.

Dalla montagna di immagini di Flickr installata da Erik Kessels a Foam nel 2011, ai libri fotografici di Joachim Schmid, alle collezioni di Penelope Umbrico, sono numerosi i progetti recenti che lavorano sulla sovrabbondanza del fotografico. Ma *The Others*, di Eva e Franco Mattes (2011), resta comunque peculiare. Le 10.000 fotografie di questa slideshow, infatti, sono state condivise involontariamente, a causa di un errore nella configurazione di un programma peer-to-peer, e rubate dagli artisti dal computer dei proprietari. Né al momento del furto, né in quello della compilazione del video, gli artisti hanno messo in atto alcun processo di selezione, limitandosi a prelevare e a utilizzare intere cartelle di fotografie. L'unica libertà che si sono concessi è stata quella di variare il ritmo della slideshow, in relazione alla colonna sonora – per lo più cover di canzoni pop più o meno note, rinvenute sugli stessi computer – e al loro interesse per le immagini. Seguendo il racconto,

veniamo a poco a poco catturati non solo dalle vite degli altri, ma anche dal loro rapporto con il mezzo fotografico. Diversamente dai set di immagini resi coscientemente pubblici attraverso i social network e le piattaforme di condivisione, questi non mirano a costruire un ritratto pubblico di sé; la mancata selezione, sia da parte dell'autore delle foto che da quello del furto, porta lo spettatore a essere testimone di scatti intimi, momenti di esplorazione del corpo e di conoscenza di sé, tentativi falliti, a distanza di pochi secondi, di catturare un soggetto mobile, foto mosse e cattive inquadrature. Ma, proprio a ragione di questa autenticità, il racconto raggiunge più volte livelli di intensità che non si sarebbero potuti ottenere altrimenti: il che porta anche l'atteggiamento dello spettatore a cambiare, dall'iniziale riprovazione per l'appropriazione non autorizzata di materiale privato al piacere voyeuristico alla gratitudine che si prova al termine di una inedita esperienza estetica.

La fotografia come dispositivo sociale

Realizzato nel 2011, *The Others* potrebbe essere presto letto anche come una capsula del tempo che preserva una condizione in cui le nozioni di “privato” e di “furto” hanno ancora un senso. I social network ci stanno sempre più abituando a un'idea di fotografia come dispositivo sociale, emanazione di noi stessi destinata ad attivare e consolidare relazioni, sollecitare feedback, assoggettarsi all'uso indiscriminato dei nostri spettatori – sia umani che algoritmici. Come nota l'artista Brad Troemel, online il valore di un'immagine si determina sulla base della sua circolazione. [7] Questo meccanismo, tuttavia, non è funzionale solo all'autopromozione e alla definizione di un “io” pubblico. Nel progetto *Dronestagram* (2012 – in corso), l'artista inglese James Bridle se ne serve ad esempio come mezzo inedito per valorizzare e disseminare dell'informazione che resterebbe altrimenti inaccessibile ai più, e per violare sistematicamente la bassa visibilità perseguita dagli apparati militari e di sicurezza. [8] *Dronestagram* è un account Instagram che conta al momento più di 15.000 follower, connesso a un account Twitter e a un Tumblr blog che espandono ulteriormente le possibilità di disseminazione e di seguito. Le informazioni che *Dronestagram* divulga sono quelle relative agli attacchi di droni in Medio Oriente, che Bridle reperisce nei report del Bureau of Investigative Journalism. La ridotta visibilità di queste notizie è legata non solo al loro scarso interesse per il pubblico occidentale, ma anche alla loro scarsa leggibilità sia in termini testuali che visivi: quello degli attacchi di droni è un fronte di guerra che non viene documentato dal foto-giornalismo tradizionale. Bridle si sostituisce ad esso localizzando e fotografando i luoghi dell'attacco su Google Earth, e pubblicando queste immagini su Instagram con un breve commento testuale che rende accessibile e divulgabile la notizia, in un'operazione che potrebbe essere definita di “armchair photo-journalism”. E che riscatta anche Google Earth, un dispositivo di sorveglianza globale che vede esaltate le sue potenzialità di accesso democratico all'informazione.

Note

[1] Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi 2003 (*La chambre claire*, Parigi 1980).

[2] Alan Kay, Adele Goldberg, “Personal Dynamic Media”, 1977. In Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort (a cura di), *The New Media Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2003, pp. 393 – 394. Nostra traduzione.

[3] Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge – London 2001. Trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002, p. 44.

[4] Ibidem, p. 69.

[5] Cf. Domenico Quaranta, “Healing the Media”, Exhibition brochure, Fabio Paris Art Gallery, Brescia, aprile 2012.

[6] Una versione online del progetto è il sito *Jennifer in Photoshop* (2014), online all'indirizzo <http://jennifer.ps/>.

[7] Brad Troemel, “Art after Social Media”, in *New York Magazine of Contemporary Art and Theory*, Issue 06, online all'indirizzo http://ny-magazine.org/PDF/06.07.EN_Art_After_Social_Media.pdf.

[8] Cf. James Bridle, “Dronestagram: The Drone’s-Eye View”, in *Booktwo*, 8 novembre 2012. Online all'indirizzo <http://booktwo.org/notebook/dronestagram-drones-eye-view/>.