

Collezionare arte digitale, dal floppy disk all’NFT

_____ ■ All’inizio del 2021, il boom degli NFT ha generato nell’opinione pubblica la falsa impressione che l’arte digitale fosse impossibile da collezionare, fino all’avvento della formula magica capace di rendere unico un file infinitamente riproducibile. In realtà, un collezionismo per l’arte che nasce in forma di file è sempre esistito, e i prezzi spettacolari raggiunti da alcuni NFT vanno calcolati al netto dell’investimento necessario per affermare la legittimità di questa nuova forma del mercato dell’arte.

_____ ■ Dagli anni sessanta, l’arte prodotta con mezzi digitali ha fatto ricorso a varie strategie per rendersi disponibile sul mercato dell’arte. La strada più ovvia è stata quella della materializzazione e della traduzione in linguaggi o formati accettabili: stampa, video, scultura, installazione, vendite come pezzi unici o in edizione limitata. La registrazione su supporto fisico (floppy disk, cd-rom, hard disk) è stata la strada più impervia scelta per lavori di natura collaborativa o processuale.

_____ ■ Il mercato dell’arte digitale è andato consolidandosi tra fine anni novanta e nuovo millennio grazie agli sforzi di gallerie private, sezioni dedicate nelle fiere, curatori museali e collezionisti appassionati e disponibili al rischio. Nel secondo decennio del nuovo millennio, il successo commerciale del Post Internet, che ha tradotto in forme fisiche l’inda-

gine delle estetiche, dei processi e dei temi dell’età dell’informazione, ha ulteriormente rafforzato la presenza dell’arte “nata digitale” nel mondo dell’arte contemporanea.

_____ ■ Creati per certificare la proprietà di un qualsiasi bene digitale – dalle carte collezionabili agli spazi virtuali ai memorabilia sportivi – e per consentirne lo scambio, gli NFT (Non-Fungible Token) vincolano il bene digitale a un gettone crittografico registrato su blockchain, e all’economia volatile delle criptovalute. Come tali, hanno ottenuto il supporto incondizionato di una categoria di collezionisti-investitori poco avvezzi al collezionismo tradizionale, e interessati ad affermare e sostenere il valore della finanza decentralizzata.

_____ ■ Gli NFT offrono una soluzione al problema dell’applicabilità di concetti come scarsità e proprietà all’ambito del digitale, e danno vita a un mondo dell’arte apparentemente orizzontale, in cui lo scambio tra artista e collezionista avviene in maniera immediata e sicura su piattaforme che si sostituiscono alle tradizionali figure del gallerista e del mercante. Se il fenomeno ha prodotto un brusco cambiamento di scala nel collezionismo di arte digitale, quali conseguenze sta avendo dal punto di vista qualitativo?

5.

Domenico Quaranta, Accademia di Belle Arti di Carrara

Il collezionismo dell'arte digitale

Nella mia biblioteca c'è un libro piccolo ma prezioso. Si chiama *Confessions of a Poor Collector*, ed è stato scritto nel 1970 da Eugene M. Schwartz, uno dei più grandi collezionisti americani del XX secolo. Lo acquistai anni fa presso Art Basel, per divorarlo sul treno del ritorno e poi prestarlo a un compagno di viaggio, che non me lo restituì più. L'ho ricomprato di recente e torno spesso a sfogliarlo.

Schwartz è una presenza stabile nell'Olimpo dei miei miti sin da quando, a metà degli anni novanta, acquisì per la propria collezione *The World's First Collaborative Sentence* (1994), uno dei primi lavori di arte *net-based*. Il lavoro consiste in una frase, iniziata dall'artista e proseguita da chiunque voglia contribuire attraverso un modulo online: un'opera di letteratura collaborativa, un *cadavre exquis* testuale (e, negli anni successivi, multimediale) accessibile pubblicamente da ogni parte del mondo, in continuo sviluppo grazie ai contributi dei visitatori. Quando Schwartz viene a mancare, nel settembre del 1995, la moglie Barbara dona questo e altri lavori alla collezione del Whitney Museum di New York, rendendolo uno dei primi lavori di arte digitale a entrare in una collezione museale. Nel 2005 il sito cessa di funzionare, e nel 2012 il Whitney avvia un'opera di restauro che, oltre a renderlo di nuovo accessibile e attivo, ne farà uno dei primi casi-studio di ripristino di un'opera collaborativa online, ben documentato sul sito del museo¹.

The World's First Collaborative Sentence è un'opera digitale, accessibile pubblicamente da chiunque, in continua evoluzione grazie al contributo creativo degli utenti. Come si colleziona un lavoro di questo genere? Nel 1995 non esistevano precedenti, e Schwartz e Davis dovettero inventare un modo per ricondurre a un'idea di proprietà un lavoro che sembrava sfidarne tutti i presupposti. Stando alle dichiarazioni di Davis, Schwartz acquisì sia il concept dell'opera che il sito, e come "simbolo di proprietà" ottenne, oltre all'inevitabile autentica, un floppy disk che archiviava i primi giorni di vita dell'opera.

Ma compreso il come, resta da rispondere alla domanda decisiva: perché collezionare un'opera di questo tipo? Secondo Schwartz, "la sola cosa importante nell'arte [contemporanea], come in ogni altra forma d'arte, è l'arte stessa. Non il suo valore monetario, non il suo prestigio sociale, non il suo impatto sulle relazioni pubbliche, non gli artisti, né il fatto che tu la collezioni per primo"². Nel 1995, il World Wide Web esisteva da un paio d'anni. Se alcuni artisti avevano cominciato subito a sperimentare con i suoi linguaggi, per la stragrande maggioranza delle persone Internet era soprattutto un mezzo di comunicazione e di circolazione dell'arte. Le sue possibilità estetiche erano ancora limitatissime: le prime pagine della *Sentence* sono un flusso continuo di testo nero mal formattato sullo sfondo grigio del browser. Che si potesse fare arte col web era, allora, un'affermazione di pochi artisti in attesa

¹ Si veda <https://whitney.org/artport/douglas-davis>.

² Schwartz, E.M. (2016), *Confessions of a Poor Collector, 1970*, Edition Taube, München-Zürich, p. 1.

di un riscontro da parte del mondo dell'arte. Era esattamente questo a rendere la *Sentence* interessante per Schwartz, che vi riconosceva i caratteri di quelle opere che iniziano un nuovo stile, una nuova linea di ricerca: opere che appaiono, a prima vista, "poco gradevoli", che "violano la tua idea di buona arte"³. La loro qualità si misura "dall'intensità negativa della tua reazione", dal modo in cui ti scioccano e sfidano le tue aspettative. Ma se il linguaggio era nuovo, l'artista forniva, a un collezionista informato come Schwartz (che suggeriva di "studiare come un matto" prima dell'acquisto di una nuova opera), delle garanzie. Uno dei pionieri della video art in America, Davis aveva sperimentato con la trasmissione satellitare sin dagli anni settanta: c'erano buone possibilità che l'opera che Schwartz stava acquistando, realizzata con un medium nuovo sul cui futuro era difficile scommettere nel 1995, avrebbe fatto la Storia.

La Storia gli ha dato ragione. Schwartz non è forse stato il primo collezionista di arte digitale, ma ha sicuramente contribuito a inventare le forme di questo collezionismo. Gli artisti hanno cominciato a sperimentare con i media digitali sin dalla loro nascita a fine anni cinquanta, seguendone e a volte condizionandone gli sviluppi. Per decenni, queste ricerche sono sembrate irriducibili a un'idea di collezionismo, se non nelle forme convenzionali della loro materializzazione: la stampa in edizione limitata di immagini generate dal computer, il video, l'installazione. Ma al di là della difficoltà di ricondurre il digitale a una forma stabile e commercializzabile, sulla storia della media art dagli anni sessanta agli anni novanta ha gravato soprattutto la difficoltà di ampie fette del mondo dell'arte a capirne i temi e i linguaggi, e a riconoscerne il valore culturale⁴. Fino all'alba del nuovo millennio, il collezionismo di arte digitale è stato un fenomeno limitato a poche istituzioni di punta, come lo ZKM - Center for Art and Media di Karlsruhe, e a pochi collezionisti privati in grado di fare proprie le regole di Schwartz.

La situazione comincia a cambiare a cavallo dei millennio, per una serie di fattori incrociati. L'impatto dirompente della rivoluzione digitale comincia a essere riconosciuto dai curatori e dalle istituzioni più attente, che ne fanno il tema di mostre come *Mediascape* (Guggenheim, New York 1996), *Net_Condition* (ZKM, Karlsruhe 1999), *Bitstreams* (Whitney Museum, New York 2001) e *010101: Art in Technological Times* (SFMoMA, San Francisco 2001), solo per citarne alcune. Diversi musei assumono curatori di media art e avviano programmi digitali, mentre alcune gallerie commerciali iniziano a dedicare un'attenzione esclusiva (Bitforms, New York; DAM Gallery, Berlino) o a sostenere coraggiosamente (Postmasters, New York; Fabio Paris Art Gallery, Brescia) i nuovi linguaggi.

³ Ivi, p. 36.

⁴ Su questo argomento, vedi Quaranta D. (2018), *Media, new media, postmedia* [2010], Postmedia Books, Milano.

Il primo decennio del XXI secolo non porta certo il collezionismo di arte digitale a esplodere come fenomeno significativo, ma ha senz'altro il merito storico di porre le basi di un mercato possibile. Sollecitati e aiutati dalle gallerie, gli artisti - abituati alla libera circolazione dei contenuti in rete e all'economia "spettacolare" dei festival di arte elettronica e dei media center, fondata sulle *fees* e sui biglietti più che sulla vendita di opere - hanno studiato forme di traduzione delle loro ricerche in artefatti "stabili", spesso fisici, unici o in edizione, e quindi adeguati alle esigenze di un collezionismo coraggioso ma ancora nascente: stampe digitali, video, installazioni multimediali, edizioni digitali su supporto fisico (floppy disk, CD-ROM, DVD, chiavetta USB, hard disk). Un processo facilitato anche dall'avvento di hardware personalizzabili e schermi "per artisti" e dal perfezionamento delle tecniche di stampa digitale e di stampa 3D, che hanno permesso di familiarizzare con la materializzazione di ciò che nasce digitale.

Grazie a tutto questo, alla fine del decennio la media art poteva dirsi una presenza solida, per quanto ancora di nicchia, nel mercato primario. Il numero di gallerie che dedicavano a questi linguaggi un interesse parziale o esclusivo era nell'ordine delle decine, non più delle unità. Alcune fiere - in particolare Arco Madrid, con il suo Expanded Box - supportavano i linguaggi digitali con sezioni dedicate, iniziative collaterali, conferenze e dibattiti. Il collezionismo cresceva, pur restando un collezionismo "alla Schwartz": guidato più dalla passione, dall'interesse e dal coraggio della sperimentazione che dall'investimento economico.

Sono gli anni dieci a cambiare significativamente le carte in tavola, grazie alla convergenza di diversi fenomeni. Mentre la consapevolezza di vivere in un'epoca fortemente condizionata dal digitale diventa mainstream, cresce - anche nel mondo dell'arte contemporanea - l'esigenza di trovare nell'arte un riscontro a questo cambiamento, e un aiuto alla sua decodificazione e comprensione. A livello di mercato, l'esito più visibile di questa esigenza è l'esplosione del Post Internet, che ha accelerato la familiarità del pubblico dell'arte con le estetiche, le tematiche e le soluzioni formali dell'arte digitale. Per quanto di breve durata, la fiammata del Post Internet ha favorito il consolidamento - in termini di presenza nel mercato - di artisti emersi nell'alveo delle arti digitali, consentendone anche l'ingresso nel mercato secondario, grazie a iniziative pionieristiche come *Paddles On!* (2013), la prima asta dedicata per intero a opere new media. Nata da una collaborazione tra Tumblr e Phillips, l'asta proponeva sia opere fisiche che opere esclusivamente digitali, e ha avuto il merito di abbattere le resistenze del mercato secondario e di rendere trasparenti le quotazioni degli artisti, aprendo

la strada a un potenziale riconoscimento dell'arte digitale anche come investimento economico⁵.

Un'avvisaglia di quanto la situazione stesse cambiando la offrì, nell'ottobre 2018, Christie's New York, battendo *Portrait of Edmond Belamy*, del collettivo francese Obvious, per 432.500 dollari, e presentandosi come "la prima casa d'aste a offrire un'opera d'arte creata da un algoritmo"⁶. Christie's, la stessa casa d'aste che nel 1998 si rifiutò di stimare il valore di *ada'web* (uno dei primi siti a commissionare e esporre arte in rete), esattamente vent'anni dopo si aggancia a un *hype* tecnologico (quello dell'intelligenza artificiale) nello sforzo di dare vita a un nuovo mercato.

Nel marzo 2021, Christie's segna un altro punto vendendo, per la strabiliante somma di 69 milioni di dollari, *Everydays: the First 5000 Days*, un'immagine digitale in formato .jpg che raccoglie in un'unica opera 5.000 lavori dell'artista americano Mike Winkelmann, meglio noto come Beeple. Come può un file digitale facilmente duplicabile e scaricabile, prodotto da un artista sostanzialmente sconosciuto al mondo dell'arte, raggiungere un prezzo del genere? La risposta è più semplice e banale di quanto possa sembrare di primo acchito: associandolo a qualcosa che pretende di certificare, in maniera inalterabile e imperitura, la provenienza, l'unicità e l'autenticità del file; e trovando qualcuno che sia disposto a investire 69 milioni di dollari sulla pretesa avanzata da questo "qualcosa".

Il qualcosa si chiama NFT ("Non-Fungible Token", gettone non fungibile), ed è una soluzione di costruzione della scarsità emersa nel mondo delle criptovalute e dell'infrastruttura su cui si fondano, la blockchain. La blockchain è un registro pubblico decentralizzato e protetto da crittografia, nato per permettere il conio e la circolazione di valute digitali come Bitcoin o Ethereum. Senza entrare troppo nel dettaglio, questa tecnologia ha dato prova nel tempo di essere in grado di consentire lo scambio di valore in maniera sicura, e senza l'interferenza di terze parti, come istituzioni o banche centralizzate. La fiducia che le blockchain sono state in grado di raccogliere nel tempo è dimostrata dal valore raggiunto da alcune criptovalute: nel momento in cui scrivo, 1 bitcoin (una singola unità di una valuta nata nel 2008 con un valore pari a zero) vale 40.955,44 euro; 1 ether, 2.857,36 euro. Se le valute sono gettoni fungibili, ossia interscambiabili, un NFT è unico, nel senso che non può essere scambiato con un altro gettone di uguale valore. Di per sé, un NFT non è altro che un programma, un codice digitale registrato su una blockchain che può essere facilmente associato a un asset, una proprietà (digitale o meno). Questa associazione crea una sorta di mutuo rapporto tra NFT e bene associato: l'NFT rende il bene associato unico, e le sue transazioni tracciabili nel registro pubblico

⁵ Alla prima asta di New York (5-12 ottobre 2013), Phillips ne ha fatta seguire un'altra nella sua sede di Londra (3 luglio 2014). Per maggiori informazioni, si veda <https://paddleson.tumblr.com/>.

⁶ "Is artificial intelligence set to become art's next medium?", in *Christie's*, 12 dicembre 2018, www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx.

della blockchain; il bene digitale ci consente di visualizzare l'NFT e gli trasferisce a sua volta alcune delle sue caratteristiche.

In concreto, gli NFT hanno consentito, a partire dal 2017, lo sviluppo di un mercato di beni digitali collezionabili: asset videoludici come armi, *skin*, vestiti o oggetti del gioco; *virtual land* (spazio server in un videogame online); nomi di dominio, carte collezionabili, immagini memetiche, gadget digitali; opere d'arte digitale. Organizzatosi attorno ad alcune piattaforme online, questo mercato aveva già superato, nel febbraio 2021, il volume di 100 milioni di dollari. Beeple, un designer e animatore molto amato sui social, era uno dei suoi beniamini, in grado di superare i 6 milioni di dollari per una singola opera nei marketplace NFT.

Considerato questo progresso, la spettacolare vendita di Christie's appare già più prevedibile. A contendersi *Everydays* interverranno due cosiddette "balene" cripto, grossi investitori con portafogli di miliardi di dollari in criptovaluta. Le conseguenze dirompenti di questo investimento sono state, nei mesi successivi, sotto gli occhi di tutti: le principali case d'asta hanno aperto non solo agli NFT, ma anche ai pagamenti in criptovaluta per opere tradizionali, conquistando una fetta di collezionisti molto facoltosa ma fino a quel momento estranea al collezionismo d'arte tradizionale. Il mondo dell'arte si è accorto degli NFT, e migliaia di artisti da tutto il mondo hanno cominciato a riversarsi sui marketplace principali con la speranza di facili guadagni, alimentando e animando un mercato che oggi, stando alle stime del sito [Cryptoart.io](https://cryptoart.io), raggiunge l'impressionante volume di un miliardo di dollari (per poco meno di due milioni di opere vendute, e contando solo i mercati basati su Ethereum)⁷.

Possiamo dunque dire che gli NFT hanno risolto il problema del collezionare arte digitale? In un momento storico in cui un file .jpg è la terza opera d'artista vivente più pagata al mondo, dopo un quadro e una scultura; in cui centinaia di migliaia di opere digitali vengono collezionate, e numerosi artisti che raggiungevano a malapena la sussistenza con piccole vendite e lavori di ripiego hanno sviluppato economie floride, potrebbe sembrare di sì. Ma ci sono diverse problematiche di cui tener conto. Come abbiamo visto, chi compra un NFT non sta semplicemente comprando un'opera d'arte digitale "certificata". Sta comprando un asset tecno-finanziario il cui valore economico dipende dal valore presunto dell'opera digitale a esso associata, ma che al contempo è l'unico garante di questo valore. E sta investendo, con ogni suo acquisto, sull'intera impalcatura tecno-sociale che consente a questo asset di esistere, di essere scambiato, di avere un valore: la blockchain, il marketplace, gli altri soggetti - per lo più collezionisti - che hanno

⁷ Si veda <https://cryptoart.io/data>.

portato quell'artista e quell'opera al suo valore di mercato. Una volta associata a un NFT, l'opera d'arte digitale non esiste più solo come opera: esiste come bene di scambio incorporato in un sistema che deve provare costantemente, anche attraverso di essa, la propria legittimità e la propria stessa esistenza. Questa, ritengo, è la prima cosa di cui un collezionista d'arte dovrebbe essere cosciente quando acquista un NFT: non sta semplicemente acquistando un'opera d'arte; sta, in primo luogo, investendo in cripto – anche se paga in Fiat con carta di credito, anche se non ha la più pallida idea di come aprire e utilizzare un *wallet*.

Il caso Beeple è emblematico anche di un altro aspetto della forma peculiare assunta dal mercato dell'arte digitale con l'emergere degli NFT. Non è stato il mondo dell'arte a decidere che un suo lavoro potesse valere decine di milioni di dollari: non Christie's, che ha fornito compiacente ad artista e collezionisti la piattaforma adeguata per la loro performance; non il mondo dell'arte *mainstream*, a cui era completamente sconosciuto; non quella porzione del mondo dell'arte contemporanea che abbiamo descritto nelle pagine precedenti, e che si occupa di sostenere, commentare, curare, vendere e collezionare l'arte digitale, a cui era parimenti sconosciuto. Popolarissimo sui social media come illustratore e commentatore quotidiano dei fatti del giorno, fino al suo ingresso nei mercati degli NFT Beeple era riuscito a tradurre questa popolarità in qualche lavoro su commissione da parte di grandi marchi: non in mostre, non in articoli su riviste di settore o vendite sul mercato primario.

Il valore di mercato di Beeple – e di Pak, xcopy, maddogjones e degli altri beniamini del mercato NFT – l'hanno costruito i collezionisti di NFT. La scena della cosiddetta "Crypto Art" ha ereditato dal mondo delle criptovalute il rifiuto di ogni intermediazione: nel mondo degli NFT gli attori principali sono gli artisti, la piattaforma di scambio e i collezionisti. Se gli ultimi mesi hanno visto una crescente integrazione con il mondo dell'arte, e l'ingresso nel mondo NFT di figure autorevoli di critici, curatori, galleristi e artisti, il collezionismo rimane l'attore principale, e la quantità di criptovaluta che si ha nel portafogli resta il fattore che garantisce maggiore indipendenza e libertà di azione. Questo attribuisce un potere straordinario a una nuova classe di cripto investitori/collezionisti, la cui cultura e la cui agenda determinano in gran parte quanto è successo finora e quanto accadrà in futuro.

Il mercato dell'arte digitale è figlio di un collezionismo colto, sperimentale e coraggioso. Schwartz credeva nel mondo dell'arte, nelle capacità e nel ruolo dei suoi protagonisti: mercanti, critici e curatori. Nel suo libricino sostiene che una collezione d'arte inizia collezionando non opere, ma libri e cataloghi. Schwartz studia continuamente, cerca

indicazioni nelle mostre museali, nei saggi dei critici che ama e di quelli che odia, sapendo che a volte il rifiuto istintivo, la negazione celano dietro il buon gusto l'incapacità di comprendere il nuovo. L'avvento degli NFT ha messo questo mercato, e il mondo dell'arte in generale, di fronte a un brusco, radicale cambiamento di scala, ma anche al rischio – generato dal rifiuto dell'intermediazione e dal prevalere di dinamiche speculative – di un collasso qualitativo. Se questo rischio ne condizionerà in maniera permanente l'evoluzione, dipende molto dall'adeguamento della nuova infrastruttura introdotta dagli NFT e dalla disponibilità dei collezionisti del presente e del futuro a seguire i consigli di un collezionista povero.