



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Storia delle Arti e
Conservazione dei Beni Artistici

Tesi di Laurea

La Curatela della Cryptoarte

Ruolo, Sfide e Opportunità nell'Arte
Digitale.

Relatrice/Relatore

Ch. Prof.ssa Silvia Burini

Correlatrice/Correlatore

Ch. Dott.ssa Maria Redaelli

Laureanda/Laureando

Matteo Merlin

Matricola 869533

Anno Accademico

2022/2023

Sommario

Questa tesi indaga il ruolo in continua definizione della curatela nel mondo della cryptoarte e degli NFT. Dopo aver introdotto tale genere artistico e la sua evoluzione grazie alla tecnologia blockchain, delineeremo gli elementi necessari alla sua comprensione come l'utilizzo degli NFT e degli smart contract, la loro proprietà provabile e la scarsità, la tokenizzazione, e l'ecosistema in cui operano con un focus sul metaverso. Analizzeremo poi nello specifico la figura del curatore in questo contesto decentralizzato, affrontando le sfide e le opportunità offerte dalle nuove tecnologie digitali che portano alla necessità di sviluppare nuove competenze e, di conseguenza, a nuove forme di curatela, sia nell'ambito virtuale che in quello fisico. Fissati i concetti fondamentali per la comprensione della cryptoarte e sviluppata la consapevolezza del ruolo del curatore all'interno di questo innovativo ambito, esploreremo due particolari casi studio: un'istituzione artistica che si occupa della cura e dell'esposizione di cryptoarte nell'ambiente totalmente virtuale del metaverso e un'istituzione che invece si occupa di questo tipo di arte nel più familiare mondo fisico. Per ognuno dei casi studio verranno presentate poi alcune mostre con l'intento di far emergere le metodologie curatoriali adottate in relazione alla cryptoarte. Concluderemo, infine, riflettendo sulle implicazioni e il futuro della curatela nella cryptoarte e negli NFT, sottolineando l'importanza dell'innovazione curatoriale nell'era digitale. L'auspicio sotteso a questa tesi consiste nell'incitare una comprensione approfondita circa la funzione del curatore nell'ambito della cryptoarte, prospettando la possibilità di ulteriori inediti contributi nel contesto dell'innovazione curatoriale digitale.

Indice

Introduzione	6
1. Concetti fondamentali	9
1.1. Blockchain e Web 3.0 – NFT e smart contract	10
1.2. Proprietà provabile e scarsità	14
1.3. Dall'arte digitale all'uso della blockchain	16
1.4. Dalla digitalizzazione alla tokenizzazione	19
1.5. La cryptoarte e il suo sistema-comunità	25
1.6. Il mercato e le piattaforme di vendita	31
1.7. Il metaverso	38
1.7.1. L'arte nel metaverso	49
2. La curatela	53
2.1. Il paradosso della cryptocuratela	57
2.2. Le piattaforme curate	62
2.2.1. Snark.art	65
2.2.2. Foundation	71
2.3. Il cryptocuratore e le nuove competenze	83
2.4. Modelli curatoriali e ruolo del curatore	96
2.4.1. L'esposizione nel metaverso	98
2.4.2. L'esposizione nell'ambiente fisico	109
3. Il Museum of Contemporary Digital Art	116
3.1. Impronte digitali: permanenza e identità nella mostra Memento Minti	124
3.2. Cromatismi virtuali: nuove potenzialità espositive nella mostra Not Only RGB	132
4. Il Dynamic Art Museum	140
4.1. Arte senza tempo: sintesi di tradizione e innovazione nella mostra DART 2121: Crypto Art is Now	143

4.2. Oltre i confini del museo: tra digitale e fisico nella mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future	148
Conclusion	154
Elenco delle immagini	157
Bibliografia	171
Sitografia	173
Videografia	183

Introduzione

In un'epoca contraddistinta dall'inarrestabile avanzata della digitalizzazione, emergono forme artistiche innovative e modalità di interazione precedentemente inesplorate. Al centro di questa rivoluzione culturale si collocano gli NFT e la cryptoarte, ridefinendo il concetto stesso di proprietà, collezionismo e interazione artistica: un genere creato o collegato alla blockchain, che si presenta come la punta di lancia di questo nuovo paradigma, sfidando i confini tradizionali dell'arte e aprendo un effettivo universo di possibilità in termini di creazione, distribuzione e fruizione. Nelle parole del curatore e critico d'arte, Domenico Quaranta, noto per il suo lavoro nel campo dell'arte contemporanea, in particolare nei nuovi media e nell'arte digitale:

Gli NFT stanno portando un'aria di cambiamento nell'arte contemporanea; stanno attirando nuovi attori, nuovi pubblici e nuovi gusti verso un territorio spesso percepito come oscuro [...] stanno apparentemente consentendo a creatori fino ad ora marginalizzati e spettatori fino ad ora disinteressati al gioco di cambiare le regole del gioco. Quale atteggiamento dovrebbe assumere il mondo dell'arte, tra i due poli estremi dell'accettazione acritica e della difesa preventiva?¹

Nonostante l'indiscutibile impatto avuto nel panorama artistico contemporaneo, il settore rimane in gran parte sconosciuto e carente di un corpus di studi accademici consolidato; ciò non sorprende data la rapidità con cui la cryptoarte è esplosa nel dominio pubblico. La sua fulminea evoluzione ha lasciato poco spazio alla riflessione accademica profonda, che richiede tempo per osservare, analizzare e comprendere pienamente nuove tendenze e movimenti.

L'analisi del ruolo curatoriale in tale contesto rappresenta poi una nicchia ancor meno investigata rispetto allo studio generale di questa forma d'arte. La curatela è un aspetto fondamentale che modella l'esperienza artistica, ma nel caso della cryptoarte si trova ancora ai primordi della sua definizione teorica e pratica. La natura stessa della cryptoarte, intrinsecamente digitale e profondamente radicata nelle reti online, pone sfide uniche alla curatela, riflettendo anche l'attuale stato della ricerca, dove le voci

¹ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain e NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 169.

più autorevoli e le testimonianze pionieristiche, oltre a quelle degli studiosi che per primi hanno indagato la curatela per questo settore, provengono spesso dalla comunità online. Sono proprio questi canali a fornire le prime indicazioni su come la curatela si sta adattando, o potrebbe adattarsi, alle peculiarità della cryptoarte, rispecchiando, di conseguenza, le fonti consultate per questa tesi.

Il primo capitolo di questo studio pone le basi necessarie per comprendere il fenomeno della cryptoarte: vengono introdotti i concetti chiave, la storia e l'evoluzione del genere, le peculiarità tecniche degli NFT e il loro impatto sul mercato e sul metaverso. Si tratta di un capitolo introduttivo essenziale per acquisire una comprensione approfondita delle successive discussioni.

Il secondo capitolo costituisce il cuore dell'analisi, affrontando direttamente la questione della curatela nell'ambiente della cryptoarte: si esamina il paradosso che il curatore rappresenta nell'ambiente crypto e si discutono i primi approcci curati adottati dalle piattaforme di vendita; inoltre, vengono esplorate le strategie curatoriali innovative sia nel metaverso che negli spazi espositivi tradizionali, con attenzione alla ridefinizione del ruolo del curatore e delle sue competenze in questi contesti emergenti. Successivamente, nei capitoli tre e quattro, verranno presentati due casi studio.

Il primo dei due presenta il Museum of Contemporary Digital Art (MoCDA), un'istituzione avanguardistica che opera esclusivamente nel digitale e dedicata alla esposizione di cryptoarte nel metaverso: si analizzano le pratiche curatoriali adottate dal MoCDA, in due esempi di mostre, esaminando come queste rispondano alle esigenze di un pubblico sempre più globalizzato e connesso.

Il secondo caso studio si concentra invece sul Dynamic Art Museum di Milano, un'istituzione fisica che ha intrapreso il percorso di integrare e curare la cryptoarte all'interno di uno spazio espositivo concreto: si indagano, anche qui attraverso due esempi di mostre, le sfide e le opportunità che emergono quando la cryptoarte viene inserita in un contesto fisico e come questo possa influenzare la percezione e l'interazione del pubblico con l'arte digitale.

Utilizzando una metodologia di ricerca che si sviluppa attraverso una duplice prospettiva, combinando un approccio teorico iniziale con un'analisi pratica mirata dei casi studio selezionati, la tesi si pone, dunque, come obiettivo primario l'indagine e il conseguente tentativo di costruzione di un primo ampio discorso critico

sull'interazione tra curatela e cryptoarte, delineando le strategie curatoriali emergenti, così come il ruolo del curatore, e discutendo come questi si allineano o divergono dalle prassi consuete. Questo approccio empirico consentirà di mettere in luce la dinamica tra teoria e caso studio offrendo una visione più completa e contestualizzata, mirando non solo a documentare le attuali pratiche curatoriali nel contesto della cryptoarte ma anche contribuendo a una comprensione più profonda di come la curatela possa plasmare ed essere plasmata da questo fenomeno artistico in continua evoluzione.

Capitolo Uno

Concetti fondamentali

L'ecosistema della cryptoarte, caratterizzato da una natura intrinsecamente tecnologica e in continuo mutamento, si presenta come un ambito di studio tanto stimolante quanto complesso: affrontare la curatela in questo contesto richiede, perciò, una discreta preparazione teorica, che consenta di procedere con disinvoltura tra i concetti fondamentali che ne costituiscono il substrato.

Il presente capitolo si propone, dunque, di fornire un quadro concettuale che faciliti l'approccio a tale fenomeno, delineando le nozioni cardine di NFT, smart contract, proprietà provabile e scarsità fino alla tokenizzazione.

Con questo discorso puntiamo a delineare, con precisione e acume, la struttura e le dinamiche del sistema crypto, dalla nascita della comunità di artisti e collezionisti, che trovano nel digitale un nuovo spazio per l'espressione e lo scambio, fino alla disamina delle piattaforme di vendita che costituiscono i nuovi templi del commercio artistico online. L'esposizione si estende poi al metaverso, concepito come il nuovo orizzonte espositivo, dove l'arte trascende la bidimensionalità per affermarsi in una realtà virtuale interattiva.

Attraverso l'indagine critica, si prepara il terreno per una comprensione esaustiva delle implicazioni culturali, economiche e sociali che pervadono il campo della cryptoarte, ribadendo che l'adozione di tale prospettiva teorica è imprescindibile per chi intende esplorare le profondità e i recenti sviluppi della curatela digitale, con l'obiettivo di cogliere le sfide e le opportunità insite nell'interazione tra arte, tecnologia e società.

1.1. Blockchain e Web 3.0 - NFT e smart contract

Per ottenere una comprensione approfondita dei complessi termini elencati nel titolo, è utile iniziare con ciò che li racchiude indiscutibilmente e che dà origine a tutti quegli elementi derivati che, insieme, creano un fenomeno ancora oggetto di fervida discussione, al quale l'arte non poteva di certo sottrarsi: la blockchain.

La blockchain rappresenta un sistema innovativo di registrazione delle transazioni, basato su un registro pubblico digitale. A differenza dei tradizionali approcci centralizzati, come quelli utilizzati dalle banche, la blockchain opera attraverso un meccanismo "peer-to-peer", in cui il registro non risiede su un server centralizzato, ma è distribuito su tutte le macchine connesse alla rete².

Il concetto di "peer-to-peer" si riferisce proprio alla rete decentralizzata in cui tutti i nodi partecipanti hanno il ruolo di pari: non esiste quindi una singola autorità centrale che controlla o gestisce il sistema ma ogni nodo all'interno della rete conserva una copia del registro e contribuisce alla convalida e alla verifica delle transazioni³.

Una natura distribuita e decentralizzata è portatrice di diversi vantaggi: in primo luogo, elimina la dipendenza da un'autorità centrale, il che significa che non è necessario fare affidamento su un intermediario per verificare le transazioni o tenere traccia dei dati. Ciò comporta una maggiore sicurezza e riduce i rischi di manipolazione o frode, in quanto ogni transazione deve essere approvata e convalidata da una maggioranza dei nodi all'interno della rete.

Dalle parole di Kartiste Tornazzi:

è una sorta di notaio digitale o di garante dei diritti d'autore, o anche una cassaforte digitale [...] Funziona quasi come un libro mastro digitale e incorruttibile in cui tutte le transazioni sono registrate in modo trasparente e verificabile⁴.

La "peer-to-peer" offre anche una maggiore resilienza del sistema.

Poiché il registro è replicato su diverse macchine, non è vulnerabile a guasti o attacchi mirati ad un singolo punto di fallimento; se una macchina della rete dovesse smettere

² Ivi, p. 15.

³ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, p. 27.

⁴ Ivi, p. 24.

di funzionare, gli altri nodi continuerebbero comunque a mantenere e condividere il registro, garantendo la continuità delle operazioni⁵.

La rete "peer-to-peer" favorisce poi la trasparenza delle transazioni, poiché tutte le transazioni sono registrate e rese visibili all'interno del registro pubblico, ogni partecipante può accedere alle informazioni e verificarle in modo indipendente, ciò contribuisce a costruire la fiducia tra i partecipanti, in quanto i dati sono immutabili e possono essere verificati da chiunque abbia accesso alla rete⁶.

La blockchain, grazie alla sua capacità di garantire la provenienza, l'autenticità e l'integrità delle informazioni, ha aperto nuove possibilità in vari settori.

Quaranta la definisce come «un ecosistema complesso che abbiamo solo cominciato a conoscere [...] conoscerla, tuttavia, è tanto più urgente quanto la sua promessa di diventare la base infrastrutturale del cosiddetto “Web 3.0” si fa più concreta»⁷.

Il termine “Web 3.0”, o “Web3”, utilizzato per la prima volta nel 2014 da Gavin Wood, cofondatore di Ethereum, una delle più note blockchain al mondo, si riferisce ad una visione futuristica dell'evoluzione di Internet e delle tecnologie web⁸.

Mentre il Web 1.0 si mostrava principalmente come un ambiente statico di informazione, e il Web 2.0 introduceva l'interazione e la partecipazione degli utenti, il concetto di Web 3.0 immagina un ulteriore progresso con il quale Internet diventa una piattaforma più intelligente, decentralizzata e basata su protocolli blockchain. Un nuovo internet, intenzionato a superare le limitazioni dei predecessori, come la dipendenza da grandi aziende centralizzate per l'archiviazione e il controllo dei dati degli utenti, ponendo l'accento sulla decentralizzazione, sulla privacy e sulla sicurezza dei dati personali⁹.

Tra le molte applicazioni innovative della blockchain e del Web 3.0, spiccano gli NFT, “token non fungibili”.

Come affermano gli studiosi Filippo Annunziata e Andrea Conso:

ad oggi non esiste una definizione di NFT univoca né, tanto meno, codificata [...] è più facile dire cosa non sono, piuttosto che cosa sono [...] poiché soltanto la

⁵ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 15.

⁶ Ibidem.

⁷ Ivi, p. 67.

⁸ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 32.

⁹ Ibidem.

loro funzione risulta utile ad una codificazione di genere, è possibile tentare di mettere a punto una definizione di NFT che prenda spunto dal loro utilizzo pratico¹⁰.

Gli NFT rappresentano un nuovo tipo di token crittografico, un'entità digitale di valore che sfrutta la crittografia e la tecnologia blockchain per la sua emissione, trasferimento e gestione. Inizialmente associati alla blockchain di Ethereum, ma estesi poi ad altre reti, questi token contengono informazioni uniche e inalterabili, che conferiscono loro la capacità di identificare e certificare in modo univoco un oggetto digitale o un diritto relativo ad un bene fisico, inoltre, i token NFT sono in grado di garantire la titolarità e, di solito, il diritto di proprietà sull'oggetto rappresentato.

Attraverso un NFT, è possibile rappresentare una vasta gamma di oggetti digitali, come immagini, disegni, video, animazioni, fotografie, brani musicali e altro ancora; ogni oggetto viene associato a un token con caratteristiche di infungibilità, che conferiscono al token una sua specifica individualità e lo rendono unico e insostituibile rispetto ad altri token¹¹. Attributo peculiare e aspetto fondamentale così come principale utilità degli NFT.

Ma per comprendere appieno l'utilità degli NFT, è cruciale comprendere che, essendo prodotti digitali, sono di fatto software scritti in diversi linguaggi di programmazione e seguono regole specifiche incise nello smart contract, che può essere considerato come l'essenza stessa dell'NFT.

Gli smart contract, in quanto protocolli informatici, svolgono automaticamente, controllano e agevolano l'esecuzione di accordi e transazioni all'interno di una blockchain; funzionano come programmi autonomi, operando in base a regole e condizioni predefinite, garantendo così l'automazione e l'affidabilità delle operazioni¹².

Quando si crea un NFT, si utilizza un determinato smart contract per definire le regole, i parametri e le caratteristiche dell'oggetto digitale che il token rappresenta. Il contratto intelligente stabilisce le specifiche dell'NFT, come il nome del creatore, una descrizione, i diritti di utilizzo ed altre informazioni rilevanti.

¹⁰ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 15.

¹¹ Ivi, p. 16.

¹² Ivi, p. 21.

Inoltre, gli smart contract consentono di gestire in modo sicuro ed efficiente la proprietà e la trasferibilità degli NFT: quando uno di questi viene venduto o trasferito, l'operazione avviene attraverso l'interazione con il relativo smart contract. Il contratto intelligente verifica le condizioni e gli accordi predefiniti, garantendo la validità e la sicurezza della transazione e registrando in modo permanente e immutabile il cambio di proprietà sulla blockchain.

In sostanza, gli smart contract fungono da regolatori delle transazioni e delle proprietà intrinseche degli NFT, consentono l'automazione di processi complessi e garantiscono la trasparenza, la sicurezza e la tracciabilità delle operazioni sulla blockchain. Svolgendo un ruolo fondamentale nell'ecosistema degli NFT, forniscono un sistema affidabile per la gestione delle regole, delle transazioni e delle interazioni che coinvolgono questi preziosi oggetti digitali.

1.2. Proprietà provabile e scarsità

Approfondiamo ora le caratteristiche fondamentali degli NFT che, come esamineremo successivamente, hanno consentito loro di distinguersi e di avere un impatto significativo nel contesto della blockchain e non solo.

Considerando che un NFT è un token unico e non fungibile che agisce come "certificato" di autenticità e provenienza per un determinato bene, che può essere un oggetto nativo digitale o un oggetto fisico importato digitalmente, sembra ragionevole ritenere che attraverso esso l'acquirente possa potenzialmente acquisire la proprietà dell'oggetto stesso a cui il token si riferisce.

Si tratta della "proprietà provabile" dell'NFT. Tuttavia, è importante notare che i diritti d'autore sull'oggetto non vengono trasferiti automaticamente all'acquirente, ma rimangono solitamente detenuti dal creatore; quei diritti volti ad assicurargli la paternità dell'oggetto e ad impedire alterazioni dello stesso che possano arrecare pregiudizio al suo onore o alla sua reputazione¹³.

Annunziata e Conso portano il seguente esempio:

così come avviene comprando un libro, un dipinto o una scultura nel mondo analogico, con l'acquisto di un NFT non si acquisterebbe che la proprietà di un bene oggetto di cessione, restando in capo al titolare – ove non espressamente trasferiti – i diritti di sfruttamento economico dell'opera, che l'ordinamento riconosce originariamente in capo all'autore quali diritti esclusivi (nel senso che è sempre necessaria l'autorizzazione dell'autore per poter utilizzare l'opera, salvi gli usi consentiti dalla legge)¹⁴.

Affinché siano ceduti all'acquirente uno o più diritti di sfruttamento economico dell'oggetto digitale cui l'NFT è associato, il suo smart contract dovrà prevedere tale cessione.

Un'altra caratteristica fondamentale degli NFT è la "scarsità".

Nel mondo digitale, come è ben noto, non esiste una distinzione chiara tra una copia e l'originale. La nozione stessa di "originale" viene messa in discussione, poiché in questo contesto non vi è alcuna differenza sostanziale tra un file digitale e una sua

¹³ Ivi, p. 48.

¹⁴ Ibidem.

duplicazione.¹⁵ Quaranta spiega, infatti, che «un'immagine digitale si duplica nello stesso momento in cui la mando a qualcuno, o la sposto da un dispositivo all'altro»¹⁶. La tecnologia blockchain, combinata con gli NFT, introduce una nuova prospettiva, offrendo una soluzione a questa sfida. Con la capacità di creare oggetti digitali unici e indivisibili, contraddistinti dalla loro autenticità e provenienza certificata e raggiunta attraverso l'uso di algoritmi crittografici e registrazioni immutabili sulla blockchain, viene garantito che ogni NFT sia unico nel suo genere.

Tale tecnologia, affermano Annunziata e Conso:

pone un argine alla possibilità di replicare infinite volte il medesimo contenuto che è caratteristica tipica dei beni digitali che rende difficile per i titolari dei diritti controllare la riproduzione di opere protette e dunque il rispetto delle proprie prerogative¹⁷.

Mentre nel mondo digitale “tradizionale” un file può essere facilmente duplicato e condiviso senza limitazioni, gli NFT forniscono un meccanismo per distinguere e dare valore a una particolare istanza digitale. Gli appassionati e i collezionisti sono attratti dalle edizioni limitate o da oggetti digitali unici, poiché sanno che possedere un NFT specifico significa possedere qualcosa di raro e prezioso nel digitale.

La scarsità viene mantenuta attraverso la progettazione di regole e parametri specifici: ad esempio, un'opera d'arte potrebbe essere creata come un singolo NFT, garantendo che esista solo un'unica copia digitale ufficiale dell'opera, altri NFT potrebbero essere limitati a un numero predeterminato di edizioni, ad esempio 10 o 100 copie, rendendoli ancora più rari e desiderabili.

¹⁵ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 109.

¹⁶ Ivi, p. 86.

¹⁷ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 46.

1.3. Dall'arte digitale all'uso della blockchain

Dopo una panoramica introduttiva sulla blockchain, gli NFT e le loro caratteristiche distintive, è giunto il momento di esplorare in modo più specifico come questa tecnologia innovativa si intreccia con il mondo della creatività e dell'arte.

Nell'epoca contemporanea, l'incontro tra tecnologia e arte ha portato a un'evoluzione significativa nel mondo artistico: l'avvento della cultura digitale e delle nuove tecnologie hanno aperto nuovi orizzonti creativi, permettendo agli artisti di sperimentare con mezzi digitali e di esplorare nuove forme di espressione.

Da sempre, l'arte e la tecnologia hanno percorso sentieri paralleli, spesso intersecandosi: tuttavia, è con l'irrompere dell'era digitale che questa fusione ha assunto un'importanza e una complessità senza precedenti. Armati di strumenti digitali avanzati, software all'avanguardia e piattaforme immersive, gli artisti hanno intrapreso un viaggio di esplorazione al di là delle tradizionali barriere artistiche: colori, forme, suoni e persino interazioni assumono nuove sfumature e profondità, rendendo l'arte non solo un'esperienza visiva, ma una vera e propria immersione sensoriale; e, nel vasto universo dell'arte digitale, le limitazioni fisiche del mondo reale vengono superate, dando vita a opere che sfidano le convenzioni e che invitano l'osservatore a un dialogo continuo e profondo¹⁸.

Il medium artistico-tecnologico permette di rompere le barriere della rappresentazione tradizionale, sfidando la percezione e coinvolgendo attivamente il pubblico.

Parallelamente, l'avvento dell'era digitale che ha dato origine all'arte online, con opere realizzate e condivise attraverso Internet, evolvendosi nel corso del tempo, dalla net art degli esordi, all'arte post-digitale, evidenzia l'approccio in costante movimento ed evoluzione di questa pratica artistica con l'adozione di sempre nuovi supporti espressivi¹⁹.

Oggi, le opere d'arte offrono nuove modalità di fruizione, trovandosi contemporaneamente in più "luoghi", sia fisici che virtuali. Nei primi anni del Duemila, con il già citato Web 2.0, si è assistito al superamento del Web 1.0,

¹⁸ Balzola, Andrea, Rosa, Paolo, *Performatività interattiva e drammaturgia dell'habitat, in L'arte fuori di sé: Un manifesto per l'età Post-tecnologica*. A cura di Balzola e Rosa, Milano, Feltrinelli, 2019, p. 80.

¹⁹ Ibidem.

l'introduzione dei social network e delle applicazioni che hanno coinvolto l'utente come attore principale all'interno di Internet, dove gli utenti non sono più semplici fruitori di informazioni, ma creatori a loro volta. Si tratta di un cambiamento portatore di una cultura partecipativa, con la quale gli utenti possono contribuire attivamente alla creazione e alla condivisione di contenuti; una nuova dinamica che privilegia l'interattività e il coinvolgimento²⁰. Gli artisti hanno, perciò, sfruttato le potenzialità di piattaforme online e social network per connettersi direttamente con il loro pubblico e creare esperienze artistiche sempre più partecipative.

Andrea Concas, esperto di marketing digitale e promotore di startup per l'arte in questo ambito, afferma «Credo fortemente che, per l'Arte, l'innovazione, la tecnologia e più in generale il digitale saranno delle risorse, a patto che si abbattano le molte residue diffidenze e si impari invece a gestirle, governarle e accrescerle»²¹.

Tra le molte residue diffidenze a cui Concas si riferisce, in merito al digitale nell'arte, prima fra tutte riguarda certamente il discorso sull'autenticità di opere d'arte nate digitali o successivamente digitalizzate.

Mentre nel contesto fisico, l'autenticità di un'opera d'arte è generalmente garantita da elementi tangibili come la firma dell'artista, il numero limitato di copie o il certificato di autenticità, in quello digitale, tali meccanismi tradizionali diventano più complessi da applicare e le copie digitali di un'opera possono essere perfettamente identiche all'originale, rendendo difficile distinguere il genuino dalla replica²². Secondo l'ottica di Walter Benjamin, l'aura di tali opere potrebbe risultare sfuggente o appena percettibile, se non del tutto assente, nello sguardo e ciò gioca certamente a svantaggio di un possibile ambito di collezionismo o valorizzazione e fruizione²³. L'autenticità riveste quindi un ruolo fondamentale nel mondo dell'arte e nel mercato artistico. Il valore di un'opera, oltre al suo valore estetico, dipende dalla sua legittimità: un'opera d'arte viene considerata tale quando soddisfa i requisiti di unicità, originalità e autorialità. La capacità di riprodurre e duplicare le opere d'arte non è certo un

²⁰ Balzola, Andrea, Rosa, Paolo, *L'arte fuori di sé: Un manifesto per l'età Post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2019, p. 85.

²¹ Concas, Andrea, *L'arte post Coronavirus: Ripartire con il digitale: le strategie per i professionisti dell'arte*, Segrate, Edizioni Piemme, 2020, p. 6.

²² Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 113.

²³ Ivi, p. 83.

fenomeno moderno; tuttavia, nel contesto digitale, dove l'unicità e l'irripetibilità di un'opera sono intrinsecamente messe in dubbio, le questioni che emergono sono particolarmente pressanti e richiedono un'attenzione assidua.

Il problema trova la sua risposta nel progresso tecnologico e nelle nuove opportunità offerte dalla blockchain e dagli NFT. Il mondo dell'arte digitale, in particolare, si sta avvalendo di questi strumenti innovativi per garantire la provenienza, l'autenticità e la tracciabilità delle opere nel contesto digitale.

La blockchain, con registrazione decentralizzata e immutabile, svolge un ruolo primario nella creazione di un sistema sicuro e affidabile per l'archiviazione e la gestione delle informazioni relative alle opere d'arte digitali; grazie alla sua natura immutabile, assicura che le informazioni relative alle opere d'arte digitali non possano essere modificate o contraffatte, garantendo l'autenticità nel tempo²⁴. Funendo da “certificati” digitali che documentano e confermano la proprietà delle opere, gli NFT offrono, quindi, agli artisti la possibilità di valorizzare il proprio lavoro, di esprimere la propria creatività nel formato digitale, conferendo alle loro opere un valore unico e irripetibile, e aumentando così il loro prestigio; ai collezionisti, invece, di possedere e apprezzare opere d'arte digitali autentiche e originali oltre all'aver una chiara visione della storia e dell'origine con il conseguente collegamento più diretto con l'artista²⁵.

²⁴ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p.15.

²⁵ Ivi, p. 16.

1.4. Dalla digitalizzazione alla tokenizzazione

Nel paragrafo precedente, abbiamo appurato come la tecnologia blockchain, un'innovazione rivoluzionaria, stia plasmando il successo di un ambito artistico, spesso accolto con occhi scettici, ma in procinto di farsi valere come una forma d'arte altamente significativa e influente nel panorama contemporaneo, l'arte digitale, in particolare quella nativa digitale. Nell'esplorazione dei concetti fondamentali atti alla comprensione del fenomeno non si può però non includere quel tipo di sperimentazione artistica che coinvolge da molto vicino il mondo dell'arte tradizionale, con la "tokenizzazione" di opere d'arte, per l'appunto, fisiche.

Possiamo riferirci a questo termine come la progressione o la tappa successiva della più semplice "digitalizzazione" di un'opera d'arte non nativa digitale, ovvero quando essa viene convertita in una rappresentazione digitale, consentendo la sua archiviazione, condivisione e riproduzione su dispositivi e piattaforme digitali. La tokenizzazione, invece, figlia del Web 3.0, va oltre la digitalizzazione, in quanto si riferisce al processo mediante il quale un'opera d'arte fisica viene rappresentata digitalmente tramite un token non fungibile, su una blockchain che contiene informazioni chiave, come l'identificativo dell'opera, l'autore, la data di creazione, la storia dell'opera e il suo stato di conservazione²⁶.

Ma per quale motivo si dovrebbe compiere questa operazione? L'opera d'arte fisica, che potremmo chiamare "analogica", trova la sua controparte digitale nell'universo virtuale ottenendo così tutte le caratteristiche peculiari che ne derivano: prima fra tutte l'associazione ad uno smart contract che, come abbiamo appreso, fornisce una registrazione digitale permanente e immutabile che ne attesta l'autenticità e la provenienza; fatto che, una volta consolidatosi potrebbe benissimo andare ad affiancarsi agli ormai datati certificati cartacei di originalità di un'opera d'arte firmati dagli artisti o dai critici d'arte²⁷.

Un'altra caratteristica derivante dalla digitalizzazione di un'opera d'arte analogica è l'uscita dalla dimensione spazio-temporale del mondo fisico. Considerando un

²⁶ Ivi, p. 35.

²⁷ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 95.

manufatto artistico, sia esso una tela pittorica o un lavoro scultoreo, che per secoli è rimasto sotto la rigorosa custodia di istituzioni museali o raccolte private, accessibile unicamente ai visitatori che avessero la possibilità di presenziare in loco; attraverso il processo di digitalizzazione, l'opera in questione acquisisce la capacità di manifestarsi simultaneamente, pervadendo ogni spazio geografico con la sua presenza digitale²⁸. La sua controparte digitale, accuratamente registrata su una blockchain e associata ad un NFT, eredita l'aura di autenticità e valore che l'opera originale possiede nel mondo reale, ciò significa, che seppur in misura minima, il piacere di godere dell'opera può essere simile a quello nel mondo reale.

Grazie alla tecnologia blockchain e alla tokenizzazione, l'arte non è più confinata alle pareti di una galleria, ma può essere accessibile virtualmente ovunque aprendo opportunità per gli amanti dell'arte di tutto il mondo, consentendo loro di connettersi con opere d'arte e artisti in modi mai sperimentati prima. È una rivoluzione che sta ridefinendo il modo in cui concepiamo e interagiamo con l'arte, abbattendo le barriere tra il mondo fisico e quello digitale.

A riprova di questo fatto, Maria Elena Colombo, esperta di digitale applicato all'ambito culturale, afferma:

credo sia giunto il momento di superare la paura ancestrale e preconcepita secondo la quale l'immagine dell'opera riprodotta e fatta circolare digitalmente sottrarrebbe attenzione e pubblico all'incontro con la medesima opera d'arte "in carne e ossa", fisicamente, nell'allestimento. A guardare senza preconcetti la questione del bisogno essenziale del contatto fisico con l'opera, la verità è che per i più l'incontro primo con l'aspetto delle opere è avvenuto nel corso dell'ultimo secolo grazie ad un'immagine fotografica, stampata, in una monografia, o anche di quel tipo piccolo, spelacchiato (a volte persino in bianco e nero), ancora ampiamente in uso nei manuali di storia dell'arte di ogni ciclo scolastico. E non per responsabilità del web, dunque. Le immagini delle opere a disposizione ora sono diffuse in tutto il mondo, grazie alla rete, per chi visita e per chi non potrà visitare; colmano un vuoto di informazione, sono un'opportunità di approfondimento quando sono in rete e consentono a chi lo desidera di arrivare in un museo con l'opportunità di ri-conoscere, per vedere l'oggetto impreziosito dalla materia e, a chi non potrà mai vederlo dal vivo, di averne un'idea più vicina al vero. In entrambi i casi il digitale non danneggia, non sostituisce, non allontana, ma prepara, ricorda richiama e collega²⁹.

²⁸ Colombo, Maria Elena, *Musei e Cultura Digitale: Fra Narrativa, pratiche E testimonianze*, Milano, Editrice Bibliografica, 2020, p. 144.

²⁹ Ivi, p. 37.

Sono infatti sempre di più le istituzioni artistiche come musei e gallerie che si stanno interessando al processo, prima di digitalizzazione delle loro collezioni, fino ad arrivare, certo non senza scetticismo, alla tokenizzazione sulla blockchain per poter beneficiare dei vantaggi offerti da quest'ultima anche verso le opere d'arte più tradizionali.

Chiara Bernasconi, Assistant Director in digital media al MoMa di New York afferma che:

una delle sfide più grandi per i musei di oggi è la capacità di rafforzare e unire l'aspetto online e quello offline, di mediare in questa cultura ibrida fra realtà virtuale e fisica [...] la digitalizzazione dei contenuti è fondamentale e deve essere alla base di ogni sforzo e operazione [...] naturalmente tutto deve essere fatto rispetto alle proprie dimensioni e risorse quindi con lanci in fasi. Non ci si aspetta di avere tutta la collezione online, ci vogliono anni per cambiare le cose, ma bisogna cominciare da qualche parte, mettere in atto un processo e proseguire con costanza³⁰.

Tra le prime istituzioni artistiche ad avventurarsi nella digitalizzazione delle proprie collezioni c'è il Rijksmuseum di Amsterdam: già nel 2010, il museo inizia a trasformare le sue opere d'arte in formato digitale per scopi accademici e di ricerca; processo diventato una parte essenziale della routine quotidiana del museo, e oggi, dopo importanti lavori di ristrutturazione, il Rijksmuseum ha reso accessibili online ben 660.000 opere d'arte³¹.

Un altro esempio significativo è rappresentato dalla Fondazione Louis Vuitton di Parigi, che ha adottato un approccio innovativo: la fondazione pubblica la sua collezione online in parallelo alle mostre fisiche che ospita, seguendo fedelmente l'andamento delle esposizioni; questo permette ai visitatori digitali di seguire il percorso espositivo proprio come se fossero presenti fisicamente³². Inoltre, offre l'opportunità di accedere a contenuti sempre più approfonditi, tra cui interviste con gli artisti e una selezione bibliografica dedicata ad ogni artista in mostra³³.

Citiamo infine lo Staten Museum for Kunst di Copenaghen, il quale sta aprendo la collezione digitalizzata del museo ad un riutilizzo completamente libero e senza

³⁰ Ivi, p. 173.

³¹ Ivi, p. 79.

³² Ivi, p. 169.

³³ Ibidem.

restrizioni ed è affascinante osservare le molteplici e sorprendenti modalità con cui le persone utilizzano le collezioni del museo, spesso portando a risultati inaspettati.³⁴

Merete Sanderhoff, curatore e senior advisor per lo sviluppo digitale del museo afferma:

al giorno d'oggi è importante che ogni museo persegua uno sviluppo digitale, poiché questa dimensione ha sostanzialmente trasformato il modo in cui le persone utilizzano, si relazionano, discutono e creano cultura. È pertanto naturalmente vitale per i musei [...] Sta diventando sempre più chiaro che una solida infrastruttura digitale con facile accesso a risorse digitalizzate, ben indicizzate e concesse con una licenza chiara, che migliora le procedure interne ed esterne di co-editing e co-produzione di contenuti è la spina dorsale di un'efficiente organizzazione museale oggi. Consente di cercare, trovare e condividere facilmente le risorse digitalizzate nel formato adatto, senza dover inviare richieste a vari dipartimenti o chiedere il permesso per vie burocratiche. Lo considero un investimento strategico per qualsiasi museo³⁵.

Il perseguimento dello sviluppo digitale in materia di digitalizzazione di opere d'arte analogiche di cui parla Sanderhoff, come abbiamo visto, trova poi la sua evoluzione nella tokenizzazione del Web 3.0. Il processo di creazione di un'opera d'arte digitale NFT controparte della stessa opera ma appartenente al mondo fisico è certamente di recentissima invenzione e sono ancora pochissime le opere analogiche che hanno acquisito il loro doppio digitale come pochissime sono le istituzioni artistiche che hanno deciso di intraprendere questa innovativa soluzione.

Tra queste possiamo però annoverare anche nomi di grande prestigio: il Museo del Belvedere di Vienna, tramite una collaborazione l'azienda ArtèQ, dotata di tecnologie innovative per l'arte che combina i vantaggi della blockchain con il patrimonio tradizionale del mondo dell'arte, ha lanciato nel 2022 la tokenizzazione dell'opera *Il Bacio* di Gustav Klimt³⁶. Il team di ArtèQ ha così operato una "frammentazione" dell'opera d'arte in piccole unità digitali, ciascuna delle quali è rappresentata da un token non fungibile separato³⁷. In pratica, un'opera d'arte viene suddivisa in parti più piccole o "frammenti", ognuna delle quali è registrata come un NFT unico sulla

³⁴ Ivi, p. 177.

³⁵ Ibidem.

³⁶ Cryptovirally, *3 Digital Art Galleries Inspiring a New Era of Art Trade and Ownership*, in "Hackernoon", 2022, <<https://hackernoon.com/3-digital-art-galleries-inspiring-a-new-era-of-art-trade-and-ownership>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

³⁷ Ibidem.

blockchain, ciascun frammento può avere il proprio valore e può essere di proprietà di diversi individui; la frammentazione può rendere l'opera d'arte più accessibile a un pubblico più ampio, consentendo a più persone di investire o possedere una parte dell'opera³⁸.

Altro esempio di particolare rilevanza ci è offerto dalle Gallerie degli Uffizi di Firenze che nel maggio 2021 hanno fatto digitalizzare, in scala 1:1, il *Tondo Doni* di Michelangelo, per mezzo del sistema di cifratura e crittografia DAW (Digital Art Work brevettato in esclusiva dall'azienda Cinello); successivamente è stata garantita la proprietà, l'unicità e l'incopiabilità dell'opera tramite un NFT, il quale è stato venduto a mercato con un incasso per il museo di 70.000 euro.

Comprendiamo, dunque, che la decisione di tokenizzare opere d'arte tradizionali appartenenti a istituzioni di rilevanza come i musei non comporta solamente vantaggi in termini di autenticità certificata e accessibilità globale alle opere, ma costituisce anche una nuova fonte di valore e di potenziale reddito derivante specialmente da un tipo di collezionismo unico nel suo genere.

Annunziata e Conso si riferiscono a questo fenomeno sostenendo:

a traino di quanto accaduto con la digital art, gli NFT delle versioni digitali di capolavori tradizionali, uniche oppure numerate, potrebbero a breve tradursi in un mercato secondario e, dunque, in una nuova modalità di reperimento fondi, soprattutto a favore degli istituti museali in difficoltà per le perdite registrate nell'anno dell'emergenza pandemica. Ma, data la versatilità di questa tecnologia, ci si possono aspettare nell'immediato futuro anche altre applicazioni³⁹.

Nonostante le comprensibili incertezze dei due studiosi, se utilizzati in modo oculato e trasparente, i proventi derivanti dalla tokenizzazione di opere museali possono svolgere un ruolo significativo nell'assicurare la continuità e la prosperità dei musei. Come tiene a sottolineare l'imprenditore fiorentino Francesco Rulli, proprietario di Querlo, società specializzata in intelligenza artificiale, che da anni è dedicata al mecenatismo e alla filantropia:

³⁸ Yara, Olena, *How Museums are Using NFTs to Monetize and Preserve Art*, in "Hackernoon", 2023, <<https://hackernoon.com/how-museums-are-using-nfts-to-monetize-and-preserve-art>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

³⁹ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. L'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 35.

L'idea alla base è che gli NFT rilasciati dai musei e dalle istituzioni culturali dovrebbero essere orientati alla valorizzazione. Ad esempio, potrebbero essere emessi NFT relativi a opere d'arte come parte di un'iniziativa di raccolta fondi per il restauro, in questo modo, la vendita di tali NFT potrebbe contribuire a ridurre i costi del restauro, con l'opera d'arte stessa che viene rappresentata come una sorta di "membership" per i sostenitori del museo. Questa strategia non solo fornirebbe un mezzo per finanziare i lavori di restauro, ma coinvolgerebbe anche la comunità nel processo di preservazione delle opere d'arte storiche [...] Stiamo dialogando con cinque istituzioni italiane per gli NFT con questo approccio di valorizzazione, in particolare con il comune di Firenze [...] stiamo ragionando sia in un'ottica educativa sia di supporto alle iniziative di valorizzazione culturale e urbanistica⁴⁰.

L'integrazione della tecnologia blockchain nel mondo dell'arte tradizionale attraverso pratiche come la digitalizzazione e la successiva tokenizzazione è un'impresa ambiziosa che cerca di coniugare due mondi apparentemente diversi. Mentre l'obiettivo è aprire nuove prospettive e opportunità, esiste il rischio di allontanare gli appassionati di arte ancora legati al tradizionale collezionismo. Tuttavia, con un equilibrato mix di queste due realtà, si può sperare di instillare nelle giovani generazioni di collezionisti un rinnovato interesse per l'arte e la cultura, contribuendo al rinnovamento e alla crescita del settore artistico. Tale fusione rappresenta il ponte tra passato e futuro, aprendo nuove strade per l'arte e la sua fruizione⁴¹.

⁴⁰ Maccaferri, Alessia, *Gli Nft che sostengono i musei e guardano al futuro nel metaverso*, in "Il Sole24ore", 2022, <<https://www.ilsole24ore.com/art/gli-nft-che-sostengono-musei-e-guardano-futuro-metaverso-AEjhsBnB>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

⁴¹ Cryptovirally, *3 Digital Art Galleries Inspiring a New Era of Art Trade and Ownership*, in "Hackernoon", 2022, <<https://hackernoon.com/3-digital-art-galleries-inspiring-a-new-era-of-art-trade-and-ownership>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

1.5. La cryptoarte e il suo sistema - comunità

L'avventura artistica all'interno dell'organismo della blockchain, come ci tiene a precisare Quaranta, inizia all'incirca attorno al 2013 con alcuni progetti di artisti che hanno affrontato criticamente l'uso di questa nuova tecnologia:

di volta in volta contribuendo attivamente alla sua progettazione, servendosene come medium o infrastruttura su cui fare affidamento per lo sviluppo di progetti performativi e installazioni, dando vita, per esempio, a monete d'artista, o cercando di esplicitare le numerose narrative che ne nutrono lo sviluppo⁴².

È nel 2014, infatti, che l'artista concettuale Kevin McCoy, noto per la sua ricerca sull'intersezione tra arte, tecnologia e crittografia e l'imprenditore e attivista tecnologico Anil Dash, sostenitore, invece, di una cultura digitale inclusiva, creano *Quantum* (Fig. 1), la prima opera d'arte digitale ad essere registrata su blockchain come un token non fungibile (NFT), segnando l'inizio dell'era delle opere d'arte uniche e certificate sulla blockchain⁴³. *Quantum* ha svolto un ruolo fondamentale nell'innescare una rivoluzione nell'industria artistica, aprendo nuove opportunità per gli artisti digitali e i collezionisti, e gettando le basi per lo sviluppo di un nuovo ecosistema artistico che negli anni seguenti acquisirà la denominazione di *Cryptoarte*. Per questo termine, come sostiene Quaranta: «è molto difficile trovare definizioni che vadano al di là della sua mera descrizione tecnica: un'arte digitale o digitalizzata resa "rara" dalla sua registrazione sulla blockchain»⁴⁴. D'altra parte, la curatrice Eleonora Brizi, dopo il suo iniziale incontro con questa forma artistica, avvenuto durante una conferenza nel 2018, emergendo dal contesto dell'arte contemporanea, si interroga sul perché non abbia scoperto prima questa forma d'arte, riconoscendo che ciò che stava esplorando rappresenta la più moderna espressione dell'arte, un linguaggio che incarna lo spirito del tempo attuale:

⁴² Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 43.

⁴³ Exmundo, Jex, *Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, in "nftnow", 2023, <<https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>>, [ultimo accesso 21 agosto 2023].

⁴⁴ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 129.

venendo allora dal mondo dell'arte contemporanea, una domanda continuava a bombardarmi il cervello: dov'ero stata finora? Quello che stavo scoprendo era la manifestazione più moderna dell'arte nel suo spazio creativo, che esprimeva il linguaggio essenziale del nostro tempo. Era un movimento artistico geograficamente agnostico, anonimo, accessibile, dove lo spazio e il tempo non esistevano più, nato tra le comunità del web ed accogliente verso qualsiasi forma d'arte, dove la trasparenza, la partecipazione, le relazioni peer-to-peer e la collaborazione erano sovrane, decentralizzato e distribuito. E tutto questo attraverso la tecnologia della blockchain. Era la possibilità che gli artisti non avevano mai avuto prima, avendo il totale controllo delle loro creazioni e commercializzazioni [...] un luogo di scambio per una sperimentazione costante: da una prospettiva creativa e attraverso l'uso di nuovi strumenti tecnologici contemporanei, come l'AI, machine learning, animazioni digitali, realtà aumentata, realtà virtuale e vari programmi per computer e dal punto di vista sociopolitico ed economico, attraverso il crescente offuscamento dei ruoli precedentemente assegnati dal mondo dell'arte tradizionale, dove gli artisti collezionano altri artisti e si sostengono a vicenda, dove collezionisti e mecenati hanno un rapporto personale con i creatori, dove prendono vita nuove organizzazioni autonome decentralizzate, dove al centro stanno le collaborazioni tra creatori supportati da nuovissimi meccanismi tecnologici e multidisciplinarietà, libertà di espressione e libertà di stile⁴⁵.

Una definizione davvero ampia, quella di Brizi, che denota il suo entusiasmo verso un tipo di arte che fino a qualche anno fa era sconosciuto ai più.

Nel 2021 si verifica ciò che Annunziata e Conso definiscono come «il punto d'innescò dell'attenzione globale sugli NFT»⁴⁶, determinato da due fattori cruciali, ovvero la presenza ancora pesante nella società del coronavirus, e l'epocale vendita all'asta dell'NFT legato all'opera interamente digitale *Everydays: The First 5000 Days* (Fig. 2) dell'artista Beeple da parte della casa d'aste Christie's dell'11 marzo.

Mentre la pandemia e le conseguenti quarantene hanno agito da catalizzatori, spingendo l'industria artistica ad esplorare nuove soluzioni e modalità di fruizione delle opere d'arte, la tecnologia blockchain e gli NFT hanno guadagnato popolarità come forma innovativa e decentralizzata per autenticare e registrare le creazioni digitali; parallelamente la vendita record di *Everydays: The First 5000 Days* per ben 60.346.250 dollari ha attirato l'attenzione del mondo intero, dimostrando il potenziale economico delle opere d'arte digitali e suscitando l'interesse di artisti, collezionisti e

⁴⁵ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 20.

⁴⁶ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 1.

investitori nonché posizionando Beeple come terzo artista vivente più pagato al mondo, dopo gli affermati David Hockney e Jeff Koons⁴⁷.

Come afferma Concas:

da quel momento tutto è cambiato, il clamore mediatico che ne derivò portò alla dichiarazione del cosiddetto “battesimo della cryptoarte” nel mondo dell’arte tradizionale, portando con sé un massiccio uso di tecnologie innovative per la ricerca estetica e favorendo lo sviluppo di un nuovo mercato con l’introduzione dei relativi collezionisti [...] un cambiamento radicale ed epocale che ha portato gli operatori del settore e non solo di fronte alla sfida del Web 3.0 dove per la prima volta gli utenti potevano possedere, creare, vendere e scambiare beni come le opere d’arte in forma completamente digitale⁴⁸.

Così come un fulmine a ciel sereno giunge il boom degli NFT e della cryptoarte, dove migliaia di artisti, desiderosi di partecipare a questo “rinascimento digitale per l’arte”, si sono riversati nello spazio crypto, che ha visto una crescita accelerata, forse persino troppo rapida per permettere una comunicazione adeguata dei propri valori e della propria estetica. Una velocità sorprendente, confermando il potere delle nuove tecnologie e la loro influenza nella trasformazione del panorama artistico. Includendo arte 3D, dipinti digitali, dipinti che sono nati nello spazio fisico e che hanno trovato la propria anima complementare nel digitale, animazioni meme, ritratti digitali, arte VR, tecniche miste come inchiostri e acquerelli combinati con programmi per computer, arte generativa creata con codici e algoritmi, collage digitali, GIFS, performance eseguite da avatar virtuali, disegni digitali collaborativi e tanto altro ancora, Eleonora Brizi afferma che:

la cryptoarte non ha un’estetica [...] ha dato la possibilità anche a certi generi che non erano mai stati considerati arte di essere effettivamente chiamati così. Ciò che la unifica riguarda l’ethos e i valori, non gli stili e l’estetica. Non desideriamo né abbiamo bisogno di tornare indietro e mettere l’arte in scatole, classificarla, definirla, etichettarla; è davvero fuori luogo nel nostro mondo contemporaneo anche solo fare riferimento a questi standard: l’arte è senza permesso⁴⁹.

In un contesto così aperto, quindi, ogni artista diventa un innovatore, guidato dalla propria passione e desiderio di sfidare le convenzioni. Questa forma d’arte, priva di

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 30.

⁴⁹ Ivi, p. 21.

vincoli estetici, si evolve costantemente, aprendo porte verso l'inaspettato e offrendo al pubblico nuove prospettive da esplorare. La cryptoarte, un universo in cui la creatività è sovrana, e ogni opera riflette un memorabile viaggio nel potenziale illimitato dell'arte digitale.

Ad oggi, oltre alle inedite soluzioni tecnologiche utilizzate nella realizzazione delle opere, un complesso sistema ha preso forma, coinvolgendo protagonisti inediti, dinamiche accattivanti e modalità partecipative che includono comunità digitali, social media e figure professionali.

Concas sostiene che artisti, creatori e personalità con diversi background e abilità possono emergere e trovare un luogo di espressione senza dover passare attraverso il riconoscimento accademico, i premi nei concorsi d'arte, le gallerie, il circuito delle mostre tradizionali o con il passaggio attraverso le case d'asta, nel mercato o con la storicizzazione.

Queste tappe, per nulla obbligatorie o regolamentate, potevano condurre l'artista lungo un percorso di crescita culturale ed economica, in un arco di tempo più o meno esteso, che in qualche modo garantisse la scelta del collezionismo e alimentasse l'intero sistema dell'arte [...] l'avvento delle nuove tecnologie, l'uso dirompente dei social media, il concetto stesso di Web 3.0 e di decentramento hanno portato l'artista a sperimentare un'accelerazione e uno snellimento di queste fasi⁵⁰.

In altre parole, grazie alle nuove opportunità offerte dal digitale, l'artista può raggiungere rapidamente una vasta audience globale, ottenere visibilità, interagire direttamente con il pubblico e promuovere il proprio lavoro senza essere necessariamente legato alle tradizionali istituzioni artistiche. Uno snellimento delle fasi tradizionali che permette all'artista di esplorare nuove strade e modi di fare arte, spingendo verso una maggiore creatività e libertà espressiva. La comunità crypto diventa così il giudice assoluto del successo di un artista digitale, condividendone i risultati online e sentendosi in qualche modo parte del processo artistico.

Capiamo che la parola chiave per definire il sistema della cryptoarte è quindi "comunità", formata dagli artisti stessi, appassionati, esperti di tecnologia, ma, in seguito, anche da figure provenienti dal mondo dell'arte più tradizionale come

⁵⁰ Ivi, p. 39.

curatori, critici, galleristi, collezionisti interessati o semplicemente curiosi di scoprire che strada prenderà questa nuova frontiera artistica, delineati da Concas come «protagonisti invisibili, che contribuiscono silenziosamente affinché la macchina possa continuare a crescere ed evolvere»⁵¹. Con “protagonisti invisibili”, il critico, giustamente, suggerisce che queste figure siano, in un certo senso, anch'esse digitali e tale concetto ci apre agli intriganti aspetti delle connessioni umane nell'era digitale. È un richiamo al fatto che le relazioni e le collaborazioni possono fiorire e rafforzarsi nel mondo virtuale, dimostrando che non è necessario un incontro fisico per sviluppare legami significativi e proprio su questo si basa la comunità crypto.

Nelle parole del noto cryptoartista Angie Taylor:

la community è bellissima. Alcuni la trovano complessa e a volte può esserlo ma nel complesso la mia esperienza la identifica come aperta, amichevole e creativa. È la mia tribù, il che è strano perché l'unica persona che ho incontrato nella vita reale è Sparrow, che era adorabile. Mi fa capire che non è necessario incontrarsi nel mondo fisico per formare legami molto stretti con le persone. Le amicizie che ho con queste persone sono più forti di tutte le amicizie che ho stretto nella vita reale, e penso che sia perché abbiamo così tanto in comune. La natura di questa comunità tende ad attrarre persone veramente aperte a nuove idee [...] la community è per me importante al punto che la sento come una famiglia⁵².

Per gli artisti provenienti dall'ambito più tradizionale dell'arte contemporanea, la comunità crypto si presenta come un sistema che, sotto diversi aspetti, offre vantaggi significativi. Anne Spalter, artista che esplora i nuovi media per l'arte afferma:

sono nel mondo dell'arte contemporanea tradizionale da un po' e per fortuna ho tanti amici artisti, persone meravigliose, ma penso di poter dire che, in generale, non è un ambiente particolarmente accogliente. Mentre nel mondo degli NFT, nel complesso, le persone sono molto amichevoli. Quando mi sono affacciata a quel mondo ho fatto molte domande perché non sapevo cosa stessi facendo. Molte persone mi hanno aiutata [...] e, a mia volta, ho poi aiutato molte altre persone ad iniziare. In questo mondo c'è un forte senso di sostegno reciproco perché tutti ricordano ancora come si sentivano quando hanno cominciato [...] adoro questa sensazione che gli artisti si sostengano a vicenda⁵³.

Per concludere, quindi, la comunità crypto è il motore trainante di una rivoluzione artistica digitale, unisce artisti e appassionati provenienti da tutto il mondo, offrendo

⁵¹ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 40.

⁵² Ivi, p. 82.

⁵³ Ivi, p. 86.

loro sostegno, opportunità di crescita e un senso di appartenenza. Questo nuovo paradigma artistico dimostra che la creatività non conosca confini geografici e che il sostegno reciproco può spingere l'arte verso nuove vette, tutto nel mondo virtuale e decentralizzato della cryptoarte.

1.6. Il mercato e le piattaforme di vendita

Per comprendere appieno il funzionamento del sistema delle cryptoarte è necessario ora spendere qualche parola in merito al mercato. Come abbiamo detto poco fa, la comunità crypto è rappresentata per la maggioranza dai collezionisti degli artisti che, acquistando le opere, sostengono e validano la ricerca artistica NFT. Oltre ad essere una rivoluzione artistica, dunque, la cryptoarte sta ridefinendo anche il panorama economico dell'arte. Il mercato delle opere d'arte digitali ha conosciuto un notevole aumento di interesse e investimenti: gli NFT, come sottolineato precedentemente, rappresentano la chiave di volta per la certificazione dell'autenticità e dell'unicità delle opere d'arte digitali e questa tecnologia ha aperto nuove opportunità per gli artisti, consentendo loro di creare, vendere e monetizzare il loro lavoro in modo innovativo. L'asta storica di *Everydays: The First 5000 Days* di Beeple, venduta per oltre 60 milioni di dollari, è divenuta simbolo di questo crescente interesse⁵⁴.

Un mese più tardi, anche la casa d'aste Sotheby's fa il suo ingresso nel mondo degli NFT attraverso un originale evento derivante dalla collaborazione con il cryptoartista di origine turca, Murat Pak, la cui identità reale è ancora avvolta dal mistero. Insieme, hanno presentato la straordinaria asta di *Cubes* (Fig. 3): parallelepipedi rotanti appartenenti alla raccolta *The Fungible Collection*. L'evento ha suscitato un'enorme partecipazione, con più di 23.500 *Cubes* venduti. Ogni *Cube* partiva da una base d'asta di 500 dollari, e il totale delle vendite ha superato i 14 milioni di dollari⁵⁵. Tuttavia, il mercato della cryptoarte non è solo una questione di cifre da capogiro: esso riflette anche i principi chiave della decentralizzazione e della democratizzazione che stanno alla base della cryptoarte. Gli artisti non devono più dipendere esclusivamente dalle gallerie d'arte tradizionali o dai mercati d'arte fisici per vendere le loro opere, invece, possono raggiungere direttamente una vasta base di collezionisti e acquirenti attraverso piattaforme digitali. Le piattaforme di vendita o marketplace divengono rapidamente l'epicentro dell'ecosistema del mercato crypto, fornendo agli artisti una vetrina globale per esporre e vendere le proprie opere, e ai collezionisti l'opportunità

⁵⁴ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 34.

⁵⁵ Ibidem.

di acquisire opere d'arte digitali autentiche e certificate attraverso la tecnologia blockchain.

La stragrande maggioranza delle piattaforme dedicate a NFT e cryptoarte utilizzano Ethereum come infrastruttura principale: il sistema blockchain di elezione per questa categoria di oggetti digitali unici, dovuto alle caratteristiche avanzate offerte, tra cui la possibilità di eseguire contratti intelligenti e la comprovata affidabilità⁵⁶.

Le opere d'arte digitali convertite in NFT sono memorizzate e gestite sulla blockchain Ethereum, che ne garantisce l'autenticità e la tracciabilità di. Gli artisti, i collezionisti e gli appassionati di cryptoarte scelgono questa blockchain per la sua sicurezza e la sua ampia adozione nel settore; diventata il "linguaggio comune" che consente alle opere digitali di essere create, vendute, scambiate e collezionate in tutto il mondo, garantisce la loro unicità e autenticità⁵⁷.

Prima ancora dell'interesse delle principali case d'asta, una vasta rete di piattaforme e marketplace era già attiva su Internet, tale rete ha fornito una preziosa opportunità anche per gli artisti emergenti nel mondo della cryptoarte, consentendo loro di ottenere visibilità iniziale.

Già nel dicembre del 2017, viene annunciata l'inaugurazione di OpenSea, il pioniere dei mercati decentralizzati per lo scambio di beni digitali: innovativa piattaforma, fondata da due giovani ingegneri, Alex Atallah e Devin Finzer, che si caratterizza per la sua vocazione generalista e per l'apertura ad una vasta gamma di beni digitali collezionabili come opere d'arte crypto ma anche nomi di dominio, carte collezionabili, asset videoludici, gadget sportivi digitali e spazi per costruire nei mondi virtuali basati sulla blockchain, che vedremo più avanti⁵⁸. All'interno dell'ecosistema di questa piattaforma, si ha la possibilità di esplorare le collezioni e i canali principali in modo completamente autonomo; lo spazio si rivela incredibilmente inclusivo, mescolando opere d'arte digitali classiche come dipinti e disegni digitalizzati con icone in stile 8bit, modelli 3D e frattali, carte collezionabili e ogni sorta di tesoro digitale⁵⁹. La diversificazione di contenuti è una delle caratteristiche uniche di questa

⁵⁶ Ivi, p. 62.

⁵⁷ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 62.

⁵⁸ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 189.

⁵⁹ Ibidem.

piattaforma: qui, l'arte digitale non è relegata in uno specifico angolo, ma vive in simbiosi con una miriade di altre espressioni digitali. Una tale inclusività riflette la natura aperta e senza confini del mondo digitale, dove l'arte comprende l'intera gamma delle espressioni creative; dipinti astratti possono convivere con GIF animate, rendendo l'esperienza di navigazione attraverso queste collezioni un viaggio unico⁶⁰. In questo spazio, gli artisti possono davvero esplorare le frontiere della creatività digitale, spingendo i limiti della convenzionale definizione di arte e sfidando il pubblico a riconsiderare ciò che è possibile nell'ambito dell'espressione artistica digitale⁶¹. Mentre si spazia tra i diversi tipi di contenuti, emerge una rappresentazione vivida e variegata del panorama artistico digitale, dove l'innovazione e la sperimentazione sono all'ordine del giorno.

Altra piattaforma dall'indole aperta e generalista che vale la pena menzionare è Rarible, fondata all'inizio del 2020, a Mosca, da Alex Salnikov e Alexei Falin, si presenta come il primo mercato di NFT posseduto dalla comunità crypto⁶². Rarible si differenzia da altre piattaforme come OpenSea per la sua enfasi sull'aspetto sociale: qui, gli utenti possono connettersi, seguendo le attività altrui e tenendo traccia della propria, creando una sorta di stretta comunità simile a quella dei social network. L'aspetto più originale che denota l'investimento della piattaforma, nonché la fiducia nella comunità crypto, è dato dai cosiddetti “token RARI”.

In sostanza, spiega Quaranta:

sono i gettoni di governance della comunità. Più interagiamo attivamente con la piattaforma, comprando e vendendo ma anche attraverso altre attività più tipiche di un social, più RARI otteniamo. Il nostro portafoglio di RARI determina quindi la nostra influenza individuale nelle scelte collegiali⁶³.

Capiamo, perciò, che gli utenti hanno la possibilità di proporre e votare sugli aggiornamenti della piattaforma e sulle modifiche alle regole, rendendo Rarible una piattaforma in cui la comunità ha un forte ruolo decisionale e promuovendo un forte

⁶⁰ Scialò Luca, *OpenSea: come funziona il marketplace di NFT numero 1*, in “Webeconomia”, 2023, <<https://www.webeconomia.it/opensea/>>, [ultimo accesso 22 agosto 2023].

⁶¹ Ibidem.

⁶² Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 190.

⁶³ Ibidem.

senso di partecipazione, il coinvolgimento attivo della comunità nella governance di Rarible riflette perfettamente gli ideali della comunità crypto. Seguendo ciò che abbiamo sottolineato in precedenza, uno dei principi fondamentali di molti progetti basati su blockchain e crypto è la decentralizzazione e la partecipazione democratica; consentire agli utenti di avere un ruolo attivo nelle decisioni che riguardano la piattaforma è una manifestazione di questi ideali. Invece di avere una struttura centralizzata in cui poche persone prendono decisioni per tutti, la comunità crypto preferisce adottare un approccio più aperto, in cui gli utenti possono contribuire attivamente al futuro della piattaforma. Pertanto, il coinvolgimento della comunità nella governance di Rarible simboleggia un esempio positivo di come queste idee siano state messe in pratica.

La fama acquisita negli ultimi anni dalla cryptoarte e l'interessamento da parte del mondo dell'arte contemporanea hanno poi contribuito alla nascita e allo sviluppo di alcune piattaforme, non generaliste come OpenSea o Rarible, ma specializzate esclusivamente in tale genere artistico innovativo. Piattaforme che, come sottolinea Quaranta, sono, o si proclamano, dedicate all'arte, diversamente da quelle generaliste, solitamente non sono aperte ma utilizzano un sistema di selezione dei partecipanti, sollecitando e valutando le autocandidature degli artisti⁶⁴.

SuperRare si qualifica come una delle piattaforme leader nel mondo della cryptoarte, fondata nel 2017 da John Crain, Charles Crain e Jonathan Perkins, punto di riferimento per la conoscenza e la promozione di questo genere artistico⁶⁵. Si configura come un luogo dove gli amanti della creatività digitale possono connettersi, scoprire nuovi talenti e interagire tra loro, con l'idea di base che il collezionismo sia un potente collante sociale. Su SuperRare si possono esplorare le opere d'arte digitali, immergendosi nella loro storia e apprezzandone la bellezza, si possono vedere chi sono i principali collezionisti e gli artisti di tendenza, conoscere quanti pezzi hanno comprato o creato; un mondo creativo vibrante, dove ogni NFT ha una storia da raccontare⁶⁶. Ma SuperRare offre molto di più: gli artisti della piattaforma

⁶⁴ Ivi, p. 191.

⁶⁵ Ibidem.

⁶⁶ Esposito, Eric, *SuperRare NFT Market: A Beginner's Guide*, in "Coindesk", 2023, <<https://www.coindesk.com/learn/superrare-nft-market-a-beginners-guide/>>, [ultimo accesso 22 agosto 2023].

percepiscono una commissione ogni volta che un'opera viene rivenduta nel mercato secondario, una royalty automatica che premia gli artisti per il valore crescente delle loro opere; un sistema unico che garantisce agli artisti un flusso costante di entrate, anche quando le loro opere cambiano proprietario più volte nel corso del tempo⁶⁷. Questo sistema genera un legame duraturo tra l'artista e la sua opera, fornendo un incentivo finanziario per creare opere di alta qualità e garantendo che l'artista continui a beneficiare del successo delle proprie opere nel tempo, ciò può tradursi in un aumento della notorietà dell'artista all'interno della comunità crypto e oltre.

Rivale indiscussa di SuperRare è certamente Foundation, lanciata nel 2020 da Kayvon Tehranian, Matt Vernon e Lindsay Howard; la piattaforma acquista una notevole fama con la vendita dell'opera *Nyan Cat* (Fig. 4) come NFT nel febbraio 2021 al prezzo di 545.000 dollari pagati in “ether” (la criptovaluta che alimenta la blockchain di Ethereum)⁶⁸. L'opera è nata dalla mente di Chris Torres, creatore originale del popolare meme di Internet "Nyan Cat", e fu un momento significativo che fece in poche ore il giro del mondo poiché ha dimostrato che anche i meme Internet iconici potevano essere venduti come opere d'arte digitali attraverso la tecnologia NFT⁶⁹. Oggi, Foundation è molto più di una semplice piattaforma per scambiare token non fungibili, si è trasformata in una sorta di sito per aste online dedicato all'arte digitale, dove gli appassionati condividono e negoziano NFT, caratteristica distintiva che rende Foundation un'entità unica nel suo genere⁷⁰.

Una terza piattaforma, degna di ricevere una menzione speciale è sicuramente Snark.art. Più che piattaforma per il commercio di opere d'arte digitali, i suoi fondatori, Andrey Alekhin e Misha Libman la definiscono come uno “studio tecnologico”, con sede a Brooklyn, che dal 2018 opera in collaborazione con i cryptoartisti per concepire opere d'arte uniche basate su blockchain, un'iniziativa nata dall'amicizia di lunga data tra i suoi due creatori, unita alla loro passione per la tecnologia e l'arte⁷¹. Il team di Snark.art, con un'esperienza consolidata nel mondo

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ Ola, *Tutto sul mercato NFT dell'app Foundation*, in “NFT Evening”, 2022, <<https://nftevening.com/foundation-crypto-art-marketplace-the-exclusive-place-for-nfts/>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

⁶⁹ Ibidem.

⁷⁰ Ibidem.

⁷¹ Team di Snark.art, *About Snark.art*, in “Snark.art”, 2018, <<https://snark.art/about>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

dell'arte, include membri con collaborazioni precedenti in istituzioni di prestigio globale quali Christie's, MoMA, Sotheby's, Artnet e altre, una combinazione di competenze nell'arte e nella tecnologia che ha portato all' esplorazione di nuovi orizzonti nell'unione tra arte contemporanea e tecnologia blockchain, collaborando con una varietà di artisti, dai talenti emergenti agli affermati, per dare vita a opere d'arte digitali uniche⁷². Le opere, basate sulla visione degli artisti e sostenute dalla tecnologia e dalla promozione della comunità di Snark.art, sono messe a disposizione del pubblico attraverso la loro piattaforma di aste e vendite, ma più importante, come specificato nel sito web della piattaforma:

è l'occasione per passare dai Cryptokitties a un tipo di arte completamente nuovo basato sugli ideali blockchain di interazione decentralizzata [...] dalla camera oscura alla fotocamera Polaroid, la sperimentazione artistica ha guidato l'innovazione e la tecnologia ha ampliato i confini dell'espressione artistica. Crediamo che la blockchain possa essere il prossimo grande mezzo. Le tecnologie digitali hanno spogliato l'aura e la scarsità del mondo visivo. Ma l'era della blockchain ha il potenziale per restituire autenticità, identità e magia alle opere d'arte. La blockchain non è semplicemente uno strumento finanziario. Offre agli artisti l'opportunità di rimodellare le possibilità di espressione. Allo stesso tempo, la sperimentazione artistica può stimolare l'innovazione e l'impegno con la blockchain, raggiungendo un pubblico che non ne comprende ancora tutte le possibilità⁷³.

Dando uno sguardo al mercato dedicato all'universo NFT e della cryptoarte e osservando alcuni esempi di piattaforme o marketplace, scopriamo una distinzione chiave nel mondo emergente della blockchain: sebbene sia innegabile che le piattaforme generaliste dominino il mercato NFT in termini di volume di transazioni, vale la pena notare che in gioco c'è molto più che una fredda e banale compravendita. Qui, tra le fila delle piattaforme specializzate come Snark.art, vedremo l'emergere di sfumature artistiche, concetti poetici e di una complessità culturale oltre il mero atto di scambio di beni digitali. Una nuova era dell'arte digitale, che integra non solo il valore finanziario, compie i primi passi verso una comprensione più approfondita di concetti curatoriali, aprendo nuovi orizzonti per gli artisti e gli appassionati d'arte in tutto il mondo, evidenziando come la cryptoarte stia gradualmente maturando una consapevolezza curatoriale più sofisticata.

⁷² Ibidem.

⁷³ Ibidem.

1.7. Il metaverso

Prima di concludere il resoconto sui concetti fondamentali per comprendere il mondo della cryptoarte, è opportuno prendere in considerazione anche il concetto di "metaverso". Quaranta ci guida in questo ancora poco noto dominio, aprendo la discussione con puntuali interrogativi sull'arte che stiamo appena cominciando ad esplorare: «che ci faccio con la mia collezione di NFT? Come ne faccio esperienza? Come la valorizzo e la comunico al mondo?»⁷⁴. La risposta alle questioni poste dal curatore sembra emergere con sorprendente chiarezza: il contesto digitale rappresenta il luogo naturale in cui trovare soluzioni ed esplorare appieno il potenziale di queste opere.

Ce lo conferma anche il pensiero di Brizi:

come curatrice di arte digitale e cryptoarte pensavo che non potesse esserci niente di più perfetto che avere un ambiente virtuale per mostrare e apprezzare l'arte digitale, in particolare quella nativa e così stanno facendo artisti, altri curatori, podcaster e persino piattaforme⁷⁵.

L'ambiente virtuale di cui scrivono i due curatori è conosciuto dai più con il nome di "metaverso", ma nello specifico, che cosa intendiamo quando usiamo questo avveniristico termine?

Acclamato come la prossima grande rivoluzione di internet o come l'apparire del Web 3.0, il termine "metaverso" si compone con la fusione di "meta," che significa "oltre" o "trascendente," e "universo," denotando un insieme di cose correlate; di conseguenza, il "metaverso" si può interpretare come un universo virtuale che si estende ben oltre quanto esistente nel mondo fisico.⁷⁶

L'origine di una parola dalla connotazione così futuristica è da ritrovarsi in *Snow Crash*, un romanzo di fantascienza del 1992, opera di Neal Stephenson, dove è

⁷⁴ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 193.

⁷⁵ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 63.

⁷⁶ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, p. 6.

utilizzata per riferirsi ad un vasto mondo virtuale basato su Internet, dove gli utenti interagiscono tramite avatar digitali⁷⁷.

Una rappresentazione tridimensionale e interattiva di uno spazio virtuale, dove le persone possono comunicare, socializzare e perfino fare affari; contiene città virtuali, località esotiche e una vasta gamma di attività, sia ludiche che economiche definita da Quaranta come «una epitome del movimento cyberpunk in cui il metaverso, una realtà virtuale 3D condivisa sulla rete, arriva a rimpiazzare la più astratta nozione di cyberspazio, introdotta da William Gibson all'inizio degli anni Ottanta»⁷⁸. Sebbene il termine e la sua popolarità abbiano avuto origine nella narrativa di fantascienza, la sua influenza e il suo sviluppo concreto nel mondo reale sono diventati una realtà accessibile a molte persone. Una realtà in crescita che promette di rivoluzionare la nostra interazione con il mondo digitale e di aprire nuove possibilità in molteplici settori: un mondo virtuale che combina elementi di realtà virtuale, videogiochi, social network, economia digitale e altre tecnologie emergenti⁷⁹.

Qual è il metodo attraverso il quale i residenti della sfera reale, possono effettuare la transizione verso un universo virtuale di tale straordinaria portata?

Oltre agli ovvi dispositivi tecnologici connessi ad internet, di cui tutti disponiamo, l'elemento fondamentale che rende possibile lo spostamento è "l'avatar". Un'espressione divenuta ampiamente riconosciuta nella cultura popolare e nella sfera digitale degli ultimi anni come un'evoluzione dell'account, ma, mentre un account tradizionale di solito rappresenta un profilo utente con dati personali, l'avatar è un'incarnazione digitale di un individuo, un alter ego digitale, rappresentazione personalizzata di noi stessi in un ambiente virtuale o online⁸⁰. Possono assumere molte forme e identità, consentendoci di personalizzarli in modi che riflettano chi siamo o chi vogliamo essere in termini di aspetto, abilità e accessori; proprio come in un videogioco, un personaggio giocabile controllato dall'utente attraverso dispositivi di

⁷⁷ Gramuglio, Fabrizio, *Il metaverso per i musei*, in "Metodoamuse", 2023, <<https://www.metodoamuse.it/il-metaverso-per-i-musei/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

⁷⁸ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 193.

⁷⁹ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, p. 7.

⁸⁰ Ivi, p. 17.

input come tastiere, mouse, joystick, controller o, in alcuni casi, tramite interfacce più avanzate come il rilevamento di movimento e la realtà virtuale⁸¹.

Questa dimensione aggiuntiva di presenza e identità virtuale è essenziale per immergersi in ambienti virtuali, comunicare con gli altri e partecipare ad una vasta gamma di attività online in continua espansione, che vanno dalla socializzazione ai giochi e alla collaborazione in progetti digitali fino all'acquisto di beni digitali⁸².

Gli avatar diventano l'estensione digitale dell'utente, consentendogli di esplorare il metaverso e di sperimentare un senso di presenza e coinvolgimento al di là della semplice interazione online. Si tratta di una rivoluzionaria forma di interazione con Internet grazie alla quale, invece di limitarsi a visualizzare contenuti online, ci consente di immergerci attivamente in un ambiente virtuale in cui possiamo muoverci, interagire e persino creare; molto più di una semplice estensione della realtà fisica nell'ambiente digitale, piuttosto, crea un nuovo spazio in cui le azioni, le interazioni e le reazioni assumono forme completamente nuove incarnando la visione del Web 3.0, in cui gli utenti sono partecipanti attivi di esperienze digitali senza precedenti⁸³.

Il metaverso contemporaneo, incarnazione del Web 3.0, è una dimostrazione di come il passato e il presente si intreccino per dar vita ad un'esperienza digitale completamente nuova: sebbene ci siano elementi di continuità con prototipi di mondi virtuali sviluppati in passato, il metaverso di oggi si differenzia in modo significativo e la chiave di questa differenza sta nell'utilizzo diffuso della tecnologia blockchain⁸⁴. L'aspetto straordinario del metaverso blockchain-based è la possibilità di compiere azioni che tradizionalmente associamo solo al mondo fisico: gli abitanti possono acquistare e possedere porzioni di terreno virtuale, costruirvi sopra edifici, creare e importare oggetti digitali unici, associarli ad NFT e con l'utilizzo di valute virtuali, effettuare transazioni in modo simile a come si farebbe nella vita reale.⁸⁵ Grazie alla capacità di creare registri digitali permanenti e immutabili, la blockchain garantisce la proprietà, l'autenticità e la trasferibilità dei beni virtuali all'interno del metaverso,

⁸¹ Ivi, p. 18.

⁸² Ivi, p. 20.

⁸³ Gramuglio, Fabrizio, *Il metaverso per i musei*, in "Metodoamuse", 2023, <<https://www.metodoamuse.it/il-metaverso-per-i-musei/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

⁸⁴ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 193.

⁸⁵ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, p. 18.

⁸⁵ Ivi, p. 21.

offrendo la possibilità di sperimentare un'ampia gamma di attività che un tempo appartenevano esclusivamente al mondo fisico, aprendo le porte a nuove forme di creatività, interazione e innovazione in un ambiente digitale unico e decentralizzato⁸⁶. Il concetto di metaverso, sebbene ancora in fase di sviluppo, sta rapidamente emergendo come nozione sempre più familiare nella cultura popolare, spingendosi oltre l'ambito tecnologico per diventare parte integrante delle conversazioni globali⁸⁷. Questo crescente interesse è stato alimentato da diversi fattori: innanzitutto, il periodo della pandemia di COVID-19, come per il boom della cryptoarte, ha contribuito in modo significativo a far comprendere alle persone il valore del metaverso⁸⁸. Durante i lockdown e le misure di distanziamento sociale, l'uso di piattaforme virtuali e tecnologie digitali è aumentato drasticamente e le persone hanno iniziato a ricercare modi per comunicare, lavorare e intrattenersi online; il che ha generato una crescente consapevolezza del potenziale del metaverso⁸⁹. Un importante punto di svolta è stato l'annuncio, del 28 ottobre 2021, di Mark Zuckerberg, CEO di Facebook (ora Meta), che ha ribattezzato la sua azienda proprio con l'obiettivo dichiarato di creare il proprio metaverso, annunciando:

Negli ultimi decenni, la tecnologia ha dato alle persone il potere di connettersi ed esprimersi in modo più naturale. Quando ho creato Facebook, abbiamo per lo più digitato testi su siti web. Quando abbiamo avuto i telefoni con le fotocamere, internet è diventato più visivo e mobile. Quando le connessioni sono diventate più veloci, il video è diventato un modo più ricco per condividere le esperienze. Siamo passati dal desktop al web mobile; dal testo alle foto al video. Ma questo non è il capolinea. La prossima piattaforma sarà ancora più coinvolgente, un internet incarnato dove sei nell'esperienza, non solo a guardarla. Noi lo chiamiamo metaverso e toccherà ogni prodotto che costruiremo. La qualità che definisce il metaverso sarà una sensazione di presenza, come se tu fossi proprio lì con un'altra persona o in un altro luogo. Sentirsi veramente presenti con un'altra persona è il sogno finale della tecnologia sociale. Questo è il motivo per cui ci stiamo concentrando sulla costruzione del metaverso⁹⁰.

⁸⁶ Ivi, p. 22.

⁸⁷ Ivi, p. 47.

⁸⁸ Hong, Rongman, He, Hao, *Interference and Consultation in Virtual Public Space: The Practice of Intermedia Art in Metaverse*, in *17th International Conference on Mobility, Sensing and Networking*, Exeter, United Kingdom, 2021, p. 792.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Gramuglio, Fabrizio, *Il metaverso per i musei*, in "Metodoamuse", 2023, <<https://www.metodoamuse.it/il-metaverso-per-i-musei/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

L'evento ha donato al concetto di metaverso una notorietà senza precedenti, confermando l'interesse di molte altre aziende e sviluppatori nell'esplorare e investire in questo spazio.

Aziende come Epic Games, ad esempio, che sviluppano piattaforme di gioco, possiedono già una vasta esperienza nella creazione e nella gestione di mondi virtuali proponendosi di espandere la loro portata per offrire esperienze più metaversali⁹¹. La società, con Fortnite come titolo di punta, è infatti all'avanguardia nello sviluppo di mondi virtuali in continua evoluzione, introducendo numerosi elementi di socialità e interazione e trasformando così il gioco in una sorta di spazio sociale virtuale⁹². Un lampante esempio, tra i tanti, di questa socialità virtuale è dato dal concerto virtuale che il noto DJ Marshmello ha tenuto il 2 febbraio 2019 su Fortnite, durante il quale il suo alter ego digitale si è esibito davanti a dieci milioni di utenti i cui avatar erano in grado di assistere al concerto e ballare al Pleasant Park all'interno del gioco⁹³.

La genesi dei metaversi che vediamo oggi ha radici profonde nel mondo videoludico e sebbene siano ancora in un processo continuo di definizione ed evoluzione, si nota che i mondi virtuali sviluppati sulla tecnologia blockchain, come affermato in precedenza, rappresentino al meglio la visione profetica del metaverso descritta da Stephenson.

Primo esempio di metaverso tout court a cui possiamo accedere oggi è Decentraland: un ecosistema alimentato dalla blockchain Ethereum, dove gli utenti possono creare, sperimentare e monetizzare contenuti e applicazioni; ma cosa lo rende davvero speciale? La risposta risiede nella sua architettura unica, nella sua comunità e nella sua visione del futuro⁹⁴. La nascita di Decentraland risale al “lontano” 2015, grazie alla visione dei programmatori argentini Esteban Ordano e Ari Meilich, lanciato al pubblico nel 2020, in soli due anni, a settembre 2022, complici le misure di distanziamento sociale di quel periodo, ha raggiunto un numero impressionante di

⁹¹ Laeeq, Kashif, *Metaverse: Why, How and What*, in “ResearchGate”, 2022, <https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

⁹² Ibidem.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ Ordano, Esteban, Meilich, Ariel, Jardi, Yemel, Araoz Mauel, *Decentraland White Paper*, in “Decentraland”, 2018, <<https://decentraland.org/whitepaper.pdf>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

57.000 utenti attivi mensili, con un flusso giornaliero di 8.000 utenti⁹⁵. Tali numeri riflettono non solo la popolarità della piattaforma, ma anche la crescente accettazione e curiosità attorno ai mondi virtuali basati su blockchain⁹⁶. Al centro dell'ecosistema di Decentraland troviamo la nozione di "LAND", non in termini fisici, ma come pezzi di terreno virtuale all'interno del metaverso. Questa terra è di proprietà permanente della comunità e, a differenza di altre piattaforme dove gli utenti possono affittare o utilizzare spazi virtuali, in Decentraland, quando si acquista un pezzo di terra, si ha il pieno controllo su di esso⁹⁷. Gli utenti, o "proprietari terrieri", come vengono spesso chiamati, possono, quindi, decidere quali contenuti pubblicare, costruire strutture virtuali, creare esperienze e molto altro ancora; rappresenta un'opportunità, una tela bianca dove gli utenti possono dare vita alle loro visioni e idee⁹⁸. Ogni pezzo di terra in Decentraland è un piccolo universo in sé, limitato solo dall'immaginazione del suo proprietario. Aspetto fondamentale dei LAND in Decentraland è la natura non fungibile, resa possibile grazie alla tecnologia dei non fungible token: sono unici e non possono essere scambiati su base a uno a uno con un altro token; significa che ogni pezzo di terra, rappresentato da un NFT, è assolutamente unico. L'unicità si riflette non solo nella sua posizione geografica virtuale ma anche nel suo valore intrinseco. Alcune terre possono trovarsi vicino a luoghi popolari o avere caratteristiche uniche che le rendono particolarmente desiderabili⁹⁹. La sicurezza e l'inalienabilità della proprietà terriera sono, dunque, garantite dalla blockchain Ethereum, dove ogni transazione, che si tratti dell'acquisto di un pezzo di terra o della sua vendita, è registrata in modo immutabile sulla blockchain, non solo garantendo la sicurezza della proprietà, ma offrendo anche trasparenza¹⁰⁰. Chiunque può verificare la proprietà di un pezzo di terra, il suo storico di transazioni e persino il prezzo pagato per esso.

Oltre ai LAND, Decentraland ha introdotto la propria valuta virtuale, chiamata MANA, con la quale gli utenti possono guadagnare e spendere all'interno del

⁹⁵ Cosenza, Vittorio, *Cos'è e come funziona Decentraland*, in "Osservatorio Metaverso", 2022, <<https://osservatoriometaverso.it/cose-e-come-funziona-%20decentraland/#::~:~:text=Decentraland%20%C3%A8%20un%20mondo%20digitale,Metaverso%20per%20%20il%20dato%20aggiornato>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Ordano, Esteban, Meilich, Ariel, Jardi, Yemel, Araoz Mauel, *Decentraland White Paper*, in "Decentraland", 2018, <<https://decentraland.org/whitepaper.pdf>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Ibidem.

¹⁰⁰ Ibidem.

metaverso per acquistare terreni, nonché una serie di oggetti virtuali e servizi¹⁰¹. L'adozione di una valuta come il MANA denota l'approccio innovativo della piattaforma virtuale nel combinare il metaverso giocabile con principi economici reali, creando un'economia virtuale in cui gli utenti possono guadagnare realmente mentre giocano.

Oltre alle sue caratteristiche tecniche e alle innovazioni, Decentraland rappresenta un cambiamento culturale. Il metaverso, come abbiamo visto, non è solo un luogo di intrattenimento, ma uno spazio dove le persone possono esprimersi, socializzare, imparare e persino fare affari. Dona alle persone un nuovo modo di connettersi al di là delle barriere geografiche, creando comunità globali intorno a interessi comuni¹⁰². Tratto importante è, infatti, la sua comunità: grazie alla natura decentralizzata e aperta, chiunque può contribuire allo sviluppo e alla crescita dell'ecosistema, una filosofia di inclusione creatrice di una comunità diversificata e impegnata che collabora in vari progetti, da eventi virtuali a nuove costruzioni nel metaverso¹⁰³. La Fondazione Decentraland, nel suo ultimo aggiornamento trimestrale del 2023, ha messo in evidenza l'importanza della comunità; ha condiviso storie di successo di singoli utenti e gruppi che hanno contribuito significativamente all'ecosistema della piattaforma, storie che evidenziano come il metaverso sia diventato un luogo per la creatività, l'innovazione e la collaborazione¹⁰⁴.

Altro significativo esempio di metaverso, originariamente nato come piattaforma di gioco virtuale, ma guadagnatosi rapidamente ampio riconoscimento nel settore è The Sandbox. Entusiasmante frontiera nel panorama dei metaversi, offre una piattaforma di gioco virtuale dove la creatività e l'esplorazione sono al centro dell'esperienza utente. Lanciato nel 2011 da Pixowl, The Sandbox si proponeva come rivale del popolare videogioco Minecraft, permettendo agli utenti di progettare i propri avatar e

¹⁰¹ Mihajlović, Marko, *Decentraland Tokenomics Explained*, in “Shrimpy Academy”, 2023, <<https://academy.shrimpy.io/post/decentraland-tokenomics-explained>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰² Cosenza, Vittorio, *Cos'è e come funziona Decentraland*, in “Osservatorio Metaverso”, 2022, <<https://osservatoriometaverso.it/cose-e-come-funziona-%20decentraland/#:~:text=Decentraland%20%C3%A8%20un%20mondo%20digitale,Metaverso%20per%20il%20dato%20aggiornato>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰³ Team di Decentraland, *Decentraland Foundation Quarterly Update: Q3 2023*, in “Decentraland”, 2023, <<https://decentraland.org/blog/announcements/decentraland-foundation-quarterly-update-q3-2023#:~:text=2023%20Decentraland,happened%20and%20what%E2%80%99s%20coming%20next>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰⁴ Ibidem.

di esplorare una varietà di ambienti e giochi¹⁰⁵. Inizialmente, quindi, non era più che una piattaforma di gioco, ma con il tempo, ha evoluto la sua offerta, diventando un metaverso alimentato dalla blockchain di Ethereum, ampliando le possibilità per gli utenti di creare i propri “mondi” virtuali ed esplorare quelli creati da altri, in un ambiente decentralizzato e immersivo¹⁰⁶.

Tratto distintivo del metaverso di The Sandbox è l'utilizzo di una grafica definita “cubica” o “boxy” (simile a quella che possiamo trovare nel videogioco Minecraft); questo stile grafico è realizzato attraverso l'uso di "voxel", componenti cubici del mondo virtuale che gli utenti possono manipolare per creare e personalizzare il loro ambiente di gioco¹⁰⁷. L'uso di grafica in stile voxel, giocosa e giovane, è stata in grado di connettersi con una vasta comunità e consente un'ampia libertà creativa, permettendo agli utenti di costruire strutture tridimensionali in modo intuitivo e visivo¹⁰⁸. Non si tratta solo di una scelta estetica, ma aiuta anche a mantenere una coerenza estetica in un mondo generato dagli utenti, offrendo una base solida per la creazione di contenuti da parte della comunità¹⁰⁹.

La piattaforma, così come Decentraland, utilizza una propria valuta virtuale denominata “SAND”, token NFT e altri strumenti integrati con un approccio blockchain che garantisce proprietà sicura e trasparente degli asset digitali, consentendo agli utenti di avere completo controllo sulle loro creazioni virtuali¹¹⁰.

Anche The Sandbox ha catalizzato una dinamica comunità di creatori, giocatori e investitori, attratti dalla promessa di un metaverso aperto e dal potenziale economico offerto dalla piattaforma: gli utenti possono monetizzare le loro creazioni vendendo o

¹⁰⁵ Zalewski, Tomasz, *The Sandbox and the Metaverse*, in “Bird&Bird”, 2022, <<https://www.twobirds.com/en/insights/2022/global/the-sandbox-and-the-metaverse#:~:text=.hosted%20on%20Amazon%20Web%20Services>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰⁶ Orenes-Lerma, Linda, *The Ultimate Guide to The Sandbox Metaverse*, in “Ledger Academy”, 2023, <<https://www.ledger.com/academy/the-ultimate-guide-to-the-sandbox-metaverse#:~:text=,worlds%20created%20by%20other%20users>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰⁷ Madrid, Arthur, *Blockchain Metaverse: Where Players Can Build, Own, and Control a Platonic Republic of Gaming*, in “Medium”, 2020, <<https://medium.com/sandbox-game/blockchain-metaverse-where-players-can-build-own-and-control-a-platonic-republic-of-gaming-65e23f059e37#:~:text=Keeping%20aesthetic%20consistency%20in%20a,voxel%20graphics%20for%20several%20reasons>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹⁰⁸ Ibidem

¹⁰⁹ Ibidem.

¹¹⁰ Team di Switchere, *The Sandbox Metaverse Review: A Complete Guide on Major Features 2023*, in “Switchere”, 2022, <<https://blog.switchere.com/the-sandbox-metaverse-review-a-complete-guide-on-major-features-2022/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

affittando asset virtuali, partecipando a giochi ed eventi, o interagendo in modi significativi con altri¹¹¹. L'evoluzione di The Sandbox da semplice piattaforma di gioco a metaverso decentralizzato rappresenta un emblematico esempio di come la blockchain stia ampliando le frontiere del possibile nel mondo digitale con una visione chiara e una tecnologia robusta, affermandosi come uno dei metaversi più promettenti e innovativi, offrendo una piattaforma dove la creatività, la proprietà digitale e l'interazione sociale possono fiorire in modo nuovo ed emozionante.

Un ultimo esempio di metaverso, basato sempre su Ethereum, è dato da Cryptovoxels, ribattezzato Voxels il 3 maggio 2022, punto di riferimento distintivo nel vasto panorama dei metaversi. Creato dal programmatore e imprenditore neozelandese Ben Nolan, ispirato dalla narrativa cyberpunk di Stephenson, e lanciato al pubblico nel 2018, Voxels offre, come Decentraland e The Sandbox, un ambiente in cui gli utenti possono interagire tra loro e con il contenuto digitale in modi innovativi; tuttavia, a differenza delle altre piattaforme è esplorabile direttamente dal browser senza la necessità di scaricare o utilizzare applicazioni particolari, fatto che può rappresentare una barriera inferiore all'ingresso per gli utenti, rendendo più semplice l'interazione con l'ambiente virtuale¹¹².

Lo stile grafico è, invece, molto simile a quello “boxy” di The Sandbox, caratterizzato da forme geometriche semplici, colori vivaci e una rappresentazione tridimensionale del mondo virtuale intuitiva e facilmente navigabile¹¹³. Voxels si presenta come una città virtuale, denominata “Origin City”, composta da mattoncini tridimensionali: organizzata in distretti e isole con nomi evocativi come Milan, Area 51, Modville, Rome, Seoul, Doom, Proxima, Tokyo, Kitties, Punks, e l'isola di Andromeda, dove si trova VoxCon, il quartier generale della casa produttrice, e dove gli utenti possono trovare una varietà di strutture e spazi come case, parchi, negozi, cartelloni pubblicitari, fontane, giochi, monumenti, avatar, oltre a spazi dedicati ad eventi e feste¹¹⁴. La città digitale è suddivisa in "PARCEL", porzioni di terreno virtuale e attualmente, ognuna delle quali simboleggia un asset digitale unico sotto forma di NFT

¹¹¹ Ibidem.

¹¹² Malatini, Matteo, *Voxels: cos'è e come funziona*, in “Osservatorio Metaverso”, 2022, <<https://osservatoriometaverso.it/voxels-cose-e-come-funziona/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ Ibidem.

generato e registrato sulla blockchain. Gli utenti possono utilizzare queste PARCEL per costruire e personalizzare edifici e strutture similmente a come avviene negli altri metaversi che abbiamo visto¹¹⁵.

Una caratteristica distintiva ed interessante del metaverso di Voxels è data dal concetto ampiamente sostenuto di “free spaces”: un accesso più aperto e inclusivo al metaverso che a più utenti di partecipare e interagire all'interno dell'ambiente virtuale anche senza fare investimenti iniziali in terreni virtuali¹¹⁶. In pratica, i "Free Spaces" possono essere visti come una volontà di creare molte più aree pubbliche all'interno di Voxels con la possibilità di esplorare, socializzare e partecipare a varie attività senza la necessità di possedere una PARCEL o un'area specifica; un'apertura che contribuisce a creare una comunità più inclusiva e dinamica all'interno del metaverso, facilitando l'engagement di nuovi utenti e incentivando una maggiore partecipazione¹¹⁷. Attraverso i "Free Spaces", Voxels mostra la volontà di rendere il metaverso accessibile a un'ampia gamma di utenti, riducendo le barriere all'ingresso e promuovendo una cultura di inclusione e partecipazione comunitaria.

Il metaverso, rappresentato da piattaforme come Decentraland, The Sandbox e Voxels, supera i confini dell'immaginario digitale per diventare una realtà incontestabile nel panorama tecnologico contemporaneo e nonostante le radici videoludiche, ha iniziato ad esercitare un fascino irresistibile non solo sugli utenti comuni, ma anche su brand di fama mondiale. Icone della moda come Adidas, ad esempio, hanno intrapreso una collaborazione con The Sandbox per dar vita a un'esperienza virtuale che include boutique: gli appassionati del brand possono immergersi nel mondo virtuale di Adidas, acquistando capi d'abbigliamento digitali e socializzando con altri utenti; Gucci ha invece inaugurato una boutique virtuale che permette ai visitatori di esplorare uno spazio ispirato alle sue iconiche collezioni di moda¹¹⁸. Samsung, storico marchio della tecnologia, approfittando della crescente popolarità dei metaversi, ha replicato

¹¹⁵ Ibidem.

¹¹⁶ Costantin, *CryptoVoxels Metaverse: Getting Started with 'Free Spaces'*, in “Medium”, 2021, <<https://blog.indorse.io/cryptovoxels-metaverse-getting-started-with-free-spaces-ba2f13514e0c#:~:text=,of%20BlockBots%E2%80%99%20Metaverse%20Voxel%20Hackathon>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

¹¹⁷ Ibidem.

¹¹⁸ Hoogendoorn, Robert, *10 Major Brands Stepping into the Metaverse*, in “DappRadar,” 2022, <<https://dappradar.com/blog/10-major-brands-in-the-metaverse>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

virtualmente il suo store ammiraglio di New York in Decentraland¹¹⁹, mentre Atari, fedele alla sua eredità videoludica, ha ricreato nel metaverso alcuni dei suoi giochi più celebri come Pong, Centipede e Asteroids, offrendo un'esperienza di gioco tridimensionale immersiva¹²⁰. Questi sono solo alcuni dei molti brand che stanno sfruttando i metaversi come una nuova frontiera per il marketing, cercando di coinvolgere i loro consumatori in modi innovativi, promuovere i loro prodotti in ambienti virtuali e sperimentare strategie di branding inedite. Attraverso le boutique virtuali e le esperienze digitali, questi marchi non solo rafforzano la loro presenza nel mondo digitale, ma ridefiniscono anche il modo di interagire con la clientela, proponendo un'esperienza d'acquisto che va ben oltre il tradizionale.

¹¹⁹ Ibidem.

¹²⁰ Ibidem.

1.7.1. L'arte nel metaverso

Dopo una dettagliata panoramica sulla definizione di metaverso, sulle sue innovative funzionalità e potenzialità e aver presentato come esempi alcune tra le piattaforme virtuali blockchain-based che stanno riscuotendo maggiore successo, torniamo a focalizzarci sull'arte, la cryptoarte, in particolare, che, come precisato all'inizio del paragrafo, trova la sua dimora ideale nel contesto appena descritto. Nonostante le rivoluzionarie capacità e un potenziale vicino all'incredibile, il metaverso rimane, in fondo, un territorio in esplorazione, un mondo digitale in cerca di un'anima e di un'identità. Proprio come il mondo reale necessita di cultura, arte ed espressione per definirsi e arricchirsi, così anche il metaverso anela a qualcosa che vada oltre la pura tecnologia: significati, emozioni, e narrazioni. Ed è qui che la cultura e la cryptoarte entrano in gioco, offrendo non solo un tocco estetico, ma anche una profondità e un contesto capaci di trasformare questi spazi virtuali in luoghi vivi, pulsanti e autenticamente umani. Kartiste Tornazzi, nel suo libro dedicato al metaverso in relazione all'arte sostiene che:

L'arte può contribuire a plasmare l'identità e la cultura del metaverso, creando mondi virtuali distinti e fornendo agli utenti un'esperienza estetica ed emotiva [...] Inoltre l'arte può contribuire ad incoraggiare la diversità culturale e la rappresentazione nel metaverso, fornendo una piattaforma agli artisti di ogni provenienza per condividere il loro lavoro e le loro opinioni con un pubblico globale [...] L'arte può svolgere un ruolo cruciale nello sviluppo e nella crescita del metaverso, fornendo esperienze immersive e interattive [...] Le installazioni artistiche possono contribuire alla creazione di un ambiente immersivo e al coinvolgimento degli utenti, invitandoli ad esplorare e interagire con l'arte¹²¹.

Esattamente come nelle strade delle nostre città, dove gallerie e musei danno spazio all'arte, nel metaverso emergono spazi virtuali ed eventi dedicati che celebrano quest'arte digitale, angoli del metaverso, infusi di creatività, diventano luoghi di incontro e di condivisione per una comunità globale, permettendo all'arte di fiorire e di essere apprezzata da un pubblico digitale sempre più vasto e affascinato. Nel cuore del metaverso di Decentraland, ad esempio, spiccano distretti artistici di rilievo che

¹²¹ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, pp. 60-63.

hanno come obiettivo quello di portare l'arte, nella sua espressione più moderna e digitale, ad un pubblico globale e interconnesso.

Il Museum District emerge come il pioniere, l'emblema della connessione tra arte e tecnologia digitale, proclamandosi come il primo e più grande spazio focalizzato sull'arte nel metaverso, ambisce a divenire il fulcro espositivo della cryptoarte¹²². Oltre a presentare opere d'arte NFT, si propone come piattaforma di lancio per artisti emergenti e punto d'incontro per collaborazioni artistiche globali¹²³. È un distretto in continuo movimento, una combinazione di innovazione e tradizione artistica, che si sforza di rendere l'esperienza dell'arte sia preziosa che esclusiva.

Poi, abbiamo il Voltaire Art District, che ha recentemente attirato l'attenzione della celebre casa d'aste Sotheby's, con la creazione di una galleria virtuale, replica fedele delle loro gallerie londinesi, segnando un momento storico e collegando il mondo tangibile dell'arte con quello virtuale¹²⁴. È una testimonianza dell'evoluzione dell'arte, dove gli spazi digitali diventano teatri per opere e transazioni innovative. Infine, il Museum of Contemporary Digital Art (MoCDA), situato anch'esso nel Voltaire Art District, è un baluardo dell'educazione e della promozione dell'arte digitale: fondato con lo scopo di consolidare la posizione dell'arte digitale nel panorama artistico contemporaneo, non è solo un'istituzione, ma un movimento, un'immersione profonda nella nuova ondata di espressioni artistiche¹²⁵. Questi distretti, ognuno con la propria personalità e visione, rappresentano il futuro dell'arte nel metaverso; in Decentraland, l'arte non è solo esposta, ma vive e respira in uno spazio dove il digitale incontra l'immaginazione.

Anche nel metaverso di The Sandbox, l'arte trova un posto d'onore, riflettendo l'incredibile evoluzione e fusione tra creatività e tecnologia, ospitando quello che è stato definito come il primo museo d'arte NFT al mondo: il Metaverse Art Museum.

¹²² Team di NFT Plazas, *Decentraland Spotlight Series: #8 Museum*, in "NFT Plazas", 2020, <<https://nftplazas.com/decentraland-museum-district/#:~:text=Share%20The%20Museum%20district%20was,the%20core%20of%20its%20layout>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

¹²³ Ibidem.

¹²⁴ Haigney, Sophie, *Next Stop: The Metaverse, ready to move into its permanent cryptoart salesroom, the auction house unveils Sotheby's Metaverse*, in "Sotheby's", 2021, <<https://www.sothebys.com/en/articles/next-stop-the-metaverse#:~:text=The%20space%20is%20a%20replica,the%20use%20of%20blockchain%20technology>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

¹²⁵ Team del MoCDA, *About MoCDA*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/mocda>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Qui l'arte trascende i tradizionali confini fisici, trasformandosi in token digitali e offrendo un'esperienza artistica che combina perfettamente l'innovazione con la tradizione; una testimonianza del fatto che, in ogni angolo del metaverso, l'arte continua a essere una forza trainante e un simbolo di connessione umana¹²⁶. Passeggiando virtualmente in The Sandbox, ci si può poi in gallerie d'arte curate da appassionati o in performance digitali dove avatar esprimono la personalità e la passione dei loro creatori¹²⁷. C'è poi il fattore ownership: nel metaverso, non si è solo spettatori, gli utenti possono possedere appezzamenti di terra virtuale e trasformarli in studi artistici, gallerie personalizzate o qualsiasi altro spazio creativo possano immaginare¹²⁸. Le possibilità sono infinite e solo limitate dalla propria immaginazione.

Forse una delle collaborazioni più emozionanti nel panorama artistico di The Sandbox è quella tra il British Museum e la piattaforma stessa. L'antico e il moderno si fondono, con l'obiettivo di portare otto milioni di reperti, tesori della storia umana, arte e cultura, nel metaverso. Mai prima d'ora la storia mondiale era stata così accessibile, permettendo a chiunque, ovunque nel mondo, di imparare, esplorare e immergersi nelle collezioni del British Museum¹²⁹. La collaborazione segna un evento storico per cultura e tecnologia, unendo le tradizioni secolari alle illimitate possibilità del domani; man mano che il metaverso si espande, arte e cultura fioriscono, adottando nuovi linguaggi espressivi e toccando un pubblico sempre più vasto¹³⁰.

Infine, nell'affascinante metaverso di Voxels, che abbiamo esplorato come terza tappa del nostro viaggio nel virtuale si osserva come l'arte si manifesti con una presenza incisiva e caratteristica, sottolineando la sua importanza fondamentale all'interno dell'ecosistema dei mondi digitali. Con le sue intricate vie e gli edifici scintillanti,

¹²⁶ Team del Metaverse Art Museum, *About Metaverse Art Museum*, in “Metaverse Art Museum”, 2022, <<https://metaverseartmuseum.com/about/>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

¹²⁷ The INX Digital Company inc, *Exploring the Metaverse with Sandbox and the SAND Token*, in “Inx”, 2023, <<https://www.inx.co/learn/beginners/exploring-the-metaverse-with-sandbox-and-the-sand-token/#:~:text=One%20of%20the%20more%20exciting,galleries%2C%20podcasts%20studios%2C%20and%20more>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

¹²⁸ Ibidem.

¹²⁹ Hill, Bralon, *British Museum embraces digital collectibles with The Sandbox partnership*, in “Crypto News”, 2023, <<https://crypto.news/british-museum-the-sandbox-collaboration/#:~:text=The%20British%20Museum%E2%80%99s%20partnership%20with.comfort%20of%20their%20own%20homes>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

¹³⁰ Ibidem.

Voxels è un caleidoscopio di creatività e ospita una miriade di gallerie, sia pop-up che permanenti, ciascuna con una propria storia unica da raccontare.

La MakersPlace Gallery, per esempio, un gioiello incastonato nel cuore del Doom District, spicca per la sua eleganza; palcoscenico ideale per le mostre temporanee, esibisce opere d'arte digitale legate al rinomato mercato d'arte NFT di MakersPlace¹³¹. La Marble Tower si erge maestosa, monumento virtuale di otto piani che celebra la passione del collezionista NFT, Supahmarbler.¹³² Questa galleria, che ha accolto oltre 11.000 visitatori virtuali, è testimonianza del fervore con cui i collezionisti stanno creando e curando spazi in mondi come Voxels, al fine di esporre e celebrare le loro preziose collezioni NFT¹³³.

Menzione finale per il B.20 Museum, santuario virtuale omaggio a Beeple, dove all'interno, i visitatori possono immergersi nella collezione Beeple 20, un tesoro di token non fungibili che propone alcune delle opere d'arte NFT più storiche e inestimabili¹³⁴.

Nel concludere questo entusiasmante viaggio attraverso i diversi metaversi emerge con chiarezza come l'arte rappresenti un pilastro fondamentale. Da Decentraland, dove l'arte digitale prende vita in spazi immersivi, passando per The Sandbox, dove il concetto stesso di museo viene rivoluzionato, fino ad arrivare a Voxels, con le sue gallerie d'avanguardia e i suoi musei virtuali, l'arte non solo trova un rifugio, ma si reinventa, prospera e si espande in modi che prima potevamo solo immaginare. Il metaverso offre agli artisti e ai visitatori esperienze artistiche uniche, trasformando la maniera in cui interagiamo, percepiamo e apprezziamo l'arte nel XXI secolo. In questi mondi digitali, l'arte trascende la sua forma tradizionale, diventando un ponte tra il reale e il virtuale, offrendo opportunità irripetibili di esplorazione e scoperta.

¹³¹ Travis, Alyssa, *Five Art Galleries You Should Check Out in Cryptovoxels*, in “Hi Arts”, 2021 <<https://www.hi-arts.com/post/five-art-galleries-you-should-check-out-in-cryptovoxels#:~:text=,the%20MakersPlace%20NFT%20art%20marketplace>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

¹³² Ibidem.

¹³³ Ibidem.

¹³⁴ Paanar, Twobadour, *Buildings As Art — The B.20 Museums*, in “Medium”, 2021, <<https://medium.com/metapurse/buildings-as-art-the-b-20-museums-2f7703ac5746#:~:text=The%20big%20day%20is%20coming,the%20metaverse%20has%20never%20seen>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Capitolo Due

La curatela

Esplorati in profondità i concetti cardine che delineano e caratterizzano la cryptoarte, ci troviamo ora in una posizione privilegiata per procedere con maggiore chiarezza e discernimento. Forti di una solida base di conoscenza, possiamo ora affrontare il nucleo della tesi, delineando quanto più precisamente il tema della curatela. Ciononostante, anche avendo posto le fondamenta con le nozioni essenziali, è inevitabile notare come l'approccio curatoriale a un tale genere ponga sfide e questioni particolarmente intricate: la cryptoarte, pur essendo un prodotto del nostro tempo, è un fenomeno estremamente recente, un ambito d'arte non soltanto giovane, ma, come sottolineato, veramente giovanissimo. La sua novità concettuale comporta una naturale scarsità di studi, ricerche e approfondimenti a suo riguardo, specialmente se confrontata con altre forme d'arte più consolidate.

Ma c'è un ulteriore livello di complessità: la curatela e l'esposizione della cryptoarte sono ambiti ancora più inesplorati. Si tratta di un territorio quasi vergine, dove le prassi riconosciute in altri contesti artistici potrebbero non trovare applicazione diretta, e dove le regole e i criteri tradizionali potrebbero dover essere rielaborati o reinventati per fare i conti con la natura digitale e decentralizzata di questa arte. Pertanto, nell'affrontare il tema della curatela legato alla cryptoarte, ci addentreremo in un campo in cui sperimentazione, innovazione e riflessione critica saranno componenti essenziali del nostro percorso di indagine.

Oltre alle sfide poste dalla recente emersione della cryptoarte e la sua relativa curatela, un ostacolo aggiuntivo, affrontato da chi si avvicina a questo genere artistico è dato dalla percezione esterna, spesso carica di pregiudizi. Una critica diffusa, infatti, tende a relegare la cryptoarte al rango di semplice "moda del momento", un fenomeno effimero destinato a scomparire quanto rapidamente è apparso.

Ancor più marcate sono le voci che la legano indissolubilmente alla pura speculazione economica, visione sicuramente alimentata dalle recenti voci su bolle speculative legate agli NFT, con cifre da record spesso citate nei media, che hanno visto opere digitali vendute per milioni di dollari, causando stupore e talvolta incredulità nel

superflua. Questo punto di vista suggerirebbe che, se la predominanza dell'arte digitale si basa su valori monetari e non estetici o culturali, allora perché dovrebbe esserci un'attenzione significativa dedicata alla sua presentazione e interpretazione? Per molti, la presenza di studi curatoriali dedicati a un'arte che sembra avere come fulcro principale l'economia piuttosto che l'espressione artistica potrebbe apparire non solo inutile, ma quasi paradossale.

Gli osservatori superficiali potrebbero concludere, dunque, che la cryptoarte sia unicamente un mezzo per transazioni economiche astronomiche, dove l'arte stessa diventa un semplice veicolo per la speculazione. Eppure, chi ha avuto la lungimiranza di andare oltre questi pregiudizi, chi ha osato immergersi con genuina curiosità in questo nuovo mondo artistico, ha scoperto che dietro l'apparenza economica, esiste un vivace panorama di espressione artistica; non solo un mercato di beni intercambiabili, ma un universo in cui l'estetica, la fruizione e la creatività giocano ruoli centrali.

Portiamo come esempio una recente analisi dal titolo *Digital art and non-fungible-token: Bubble or revolution?* Compiuta da Claudio Boido e Mario Aliano, ricercatori delle università di Ferrara e Siena, ha esplorato la relazione tra criptovalute, attenzione dei media e vendite di NFT nell'arte. I risultati hanno mostrato che, sebbene ci sia una certa interconnessione tra l'andamento delle criptovalute e le vendite di NFT, quest'ultime hanno caratteristiche proprie che non sono strettamente legate all'attenzione dei media o alla volatilità delle suddette criptovalute¹⁴⁰. Durante i periodi di maggiore attenzione e preoccupazione dovuti alla pandemia, si è osservata una maggiore interconnessione tra questi fattori, suggerendo che eventi esterni possono influenzare temporaneamente il mercato. Tuttavia, nel complesso, le dinamiche di vendita degli NFT nell'arte sembrano seguire un percorso autonomo¹⁴¹. Quindi, mentre il mercato degli NFT è ancora in evoluzione e suscettibile alle influenze esterne, gli attuali dati suggeriscono che non si tratta semplicemente di una bolla speculativa; piuttosto, l'arte NFT o cryptoarte, sta emergendo come una nuova e promettente classe di attività nel panorama dell'arte digitale, con potenziale di crescita e di innovazione per gli anni a venire.

¹⁴⁰ Boido, Claudio, Aliano, Mauro, *Digital art and non-fungible-token: Bubble or revolution?*, in "Finance Research Letters", n. 52, 2023, pp. 1-10.

¹⁴¹ Ibidem.

Vi è, nella cryptoarte, una profonda ricerca estetica e un inconfondibile desiderio di esplorare i nuovi confini e le possibilità offerte dal digitale. La tecnologia blockchain, al di là del suo ruolo come strumento di transazione, si trasforma in una piattaforma per artisti desiderosi di rompere schemi convenzionali, proponendo esperienze che intendono spingersi oltre una semplice osservazione. Queste opere digitali invitano a un'esperienza immersiva, interattiva e, in molti casi, personalizzata; di conseguenza, la cryptoarte non può essere ridotta a un semplice oggetto di speculazione: essa è un'opera da apprezzare, analizzare e da vivere in tutta la sua complessità.

Questo approfondimento estetico e concettuale porta con sé la necessità di una curatela adeguata. Un genere artistico così rivoluzionario e complesso merita una curatela attenta e impegnata, capace di dare fiducia all'arte digitale, difendendola e valorizzandola. La curatela, in tali circostanze, non è solo una scelta, ma, come vedremo, una necessità, per garantire che la cryptoarte sia presentata e interpretata nel modo più autentico e rispettoso, mettendo in luce la sua vera essenza e il suo potenziale artistico. Una curatela efficace si pone come garante e promotrice, assicurando che ogni opera venga apprezzata non solo per il suo valore economico, ma anche e soprattutto per il suo contributo all'evoluzione dell'arte contemporanea.

2.1. Il paradosso della cryptocuratela

Prima di proseguire nell'analisi della curatela specifica per la cryptoarte, è opportuno soffermarsi brevemente sull'archetipo del curatore. Riflettendo su come tale figura si sia delineata e maturata nel tempo, potremo meglio intuire il suo futuro, e come vedremo “paradossale” approccio verso un dominio tanto peculiare, spesso al centro di critiche, ma incontestabilmente all'avanguardia, come è quello della cryptoarte.

Il critico David Blazer ci introduce la figura del curatore affermando:

dai look alle playlist, dai menu gourmet ai festival canori fino addirittura ai matrimoni vip, oggi tutto è “a cura di”, e i termini “curare”, “curatore” e affini spuntano sulla bocca e nel curriculum di chiunque voglia far leva su una qualche specificità e distinguersi dalla massa. Se ormai anche le aziende più disparate hanno adottato questa strategia della valorizzazione estrema dei contenuti, è nel campo dell'arte che i curatori la fanno da padroni. Artefici di collettive e biennali di alto profilo cui prestano nome e volto, i vari Obrist, Christov-Bakargiev e Gioni offuscano il lavoro dei singoli artisti diventando essi stessi protagonisti degli eventi che sono chiamati a guidare, divisi tra l'esigenza di intercettare i gusti del pubblico e la missione di plasmare una nuova avanguardia¹⁴².

Ma cosa rappresenta veramente questa figura? «I curatori sono molte cose»¹⁴³, afferma Brizi,

ma probabilmente potremmo meglio definirli “traduttori”. È quasi come se traducessero ciò che si manifesta sotto forma di arte in un linguaggio umano comprensibile. Forniscono gli strumenti e il contesto affinché il pubblico possa apprezzare e godere di un'opera d'arte. Immaginateli come interpreti dei più grandi interpreti di tutti i tempi, gli artisti, che trasformano i segnali intorno a noi in un linguaggio estetico. I curatori sono narratori e ponti tra il mondo delle meraviglie degli artisti e il mondo “reale”¹⁴⁴.

Originariamente concentrato sulla conservazione e l'organizzazione delle collezioni, con l'avvento dei musei pubblici, i curatori hanno assunto ruoli più ampi, fungendo da intermediari tra l'arte e il pubblico¹⁴⁵.

¹⁴² Balzer, David, *Curatori d'assalto: L'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi Editore, 2016, p. 2.

¹⁴³ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 60.

¹⁴⁴ Ibidem.

¹⁴⁵ Balzer, David, *Curatori d'assalto: L'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi Editore, 2016, p. 40.

Nel corso del XX secolo, figure come Harald Szeemann hanno trasformato la curatela in un'arte dinamica, rompendo le barriere tradizionali e promuovendo un dialogo tra opere, spazio espositivo e visitatore con un approccio portatore di mostre innovative dove l'artista aveva maggiore libertà espressiva e le esposizioni stesse divenivano opere d'arte a sé stanti¹⁴⁶.

Dagli anni Ottanta in poi, i curatori hanno acquisito sempre più autorità, trasformandosi in potenti agenti di cambiamento: i "supercuratori" come Hans Ulrich Obrist hanno esteso ulteriormente le frontiere dell'arte contemporanea, ma questa crescente autorità ha anche suscitato critiche¹⁴⁷. Artisti come Daniel Buren e, in seguito, critici come Stefan Heidenreich hanno espresso preoccupazione per la natura antidemocratica della pratica curatoriale e messo in discussione il ruolo dominante dei curatori, temendo che la loro influenza potesse oscurare la voce degli artisti e compromettere l'arte stessa¹⁴⁸.

L'immagine che emerge dal discorso presenta una figura che ha guadagnato una posizione centrale e preminente nel mondo dell'arte¹⁴⁹. Il curatore, con il tempo, si è evoluto fino a diventare il vero e proprio fulcro del mondo dell'arte contemporanea, un attore che, attraverso la sua visione e le sue scelte, può influenzare e orientare le tendenze artistiche e la percezione del pubblico. La centralità di questo ruolo lo rende, in un certo senso, uno dei pilastri più "centralizzati" del sistema dell'arte, una sorta di regista che, dalla sua posizione privilegiata, orchestra e modella l'esibizione artistica. Eppure, ora ci troviamo di fronte ad un paradigma in rapida evoluzione: l'emergere della cryptoarte e dell'universo blockchain. Come abbiamo analizzato nel primo capitolo, la blockchain rappresenta l'emblema della decentralizzazione, un sistema in cui il potere e l'influenza sono distribuiti su una rete di nodi interconnessi piuttosto che concentrati in un singolo punto; in questo contesto, come può una figura così centralizzata come il curatore trovare il suo spazio e la sua rilevanza? È di particolare interesse riflettere su come il curatore possa navigare in questo nuovo ecosistema, il quale, con la sua vivace comunità decentralizzata, ha sempre guardato con sospetto

¹⁴⁶ Ivi, p. 53.

¹⁴⁷ Ivi, p. 69.

¹⁴⁸ Egger, Benjamin, Ackermann, Judith, *Meta-Curating: Online Exhibitions Questioning Curatorial Practices in the Postdigital Age*, in "International Journal for Digital Art History", n. 5, 2021, p. 320.

¹⁴⁹ Balzer, David, *Curatori d'assalto: L'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi Editore, 2016, p. 70.

figure centralizzate come i curatori d'arte, considerati autoritari e inadatti al dinamico mondo digitale¹⁵⁰. Una avversione nata direttamente dalla filosofia intrinseca della blockchain, promotrice di democratizzazione e autonomia nell'autorità, rendendo superflui gli intermediari tradizionali. In questo ambiente ribelle, i curatori, visti come rappresentanti di un vecchio mondo elitario, trovavano poco spazio, in quanto la scena crypto, in particolare, privilegiava le relazioni peer-to-peer, favorendo un dialogo diretto tra artisti e collezionisti, al di fuori delle strutture gerarchiche tradizionali¹⁵¹. L'approccio di un curatore al mondo della cryptoarte rappresenta, quindi, un paradosso.

L'esordio della cryptoarte ha certamente segnato l'alba di una nuova era di libertà espressiva, permettendo agli artisti di esplorare la creatività digitale senza vincoli e di godere di un'autonomia decisionale pressoché assoluta; tuttavia, la medaglia ha un suo rovescio, un caos totale senza ordine che porta anche a lati negativi.

La sovra-tokenizzazione, ad esempio, rappresenta uno dei fenomeni più discussi nel contemporaneo mondo della cryptoarte: ha origine dalla crescente tendenza tra gli artisti di utilizzare software avanzati per manipolare, in tempi brevissimi, immagini e trasformarle in opere d'arte NFT¹⁵². Tale pratica, semplificando il processo di creazione, distribuzione e vendita di opere d'arte digitali, ha indubbiamente rivoluzionato il paesaggio artistico online; ma ha, al contempo, dato origine a un dilemma. Gli effetti di questa rapida creazione si manifestano chiaramente nella saturazione dell'ecosistema dell'arte digitale: in un'epoca in cui le piattaforme di cryptoarte sono sempre più accessibili, la soglia di ingresso per gli aspiranti artisti si è abbassata, permettendo a molti di coniare e diffondere le proprie creazioni¹⁵³. Una democratizzazione, che, sebbene abbia portato ad una maggiore inclusività, ha altresì aperto le porte ad una valanga di contenuti, dove l'unicità e la rarità, pilastri tradizionali del valore artistico, vengono messe a dura prova e la vera arte rischia di essere

¹⁵⁰ Ivelina, *Curators in the CryptoArt Scene – A Necessary Controversy*, in “NFT Plazas”, 2021, <<https://nftplazas.com/cryptoart-curation/>>, [ultimo accesso 12 settembre 2023].

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² Ibidem.

¹⁵³ Hedgehog Digital, *Crypto and Art Collide: Virtual Showrooms Solve NFT Dilemma*, in “Hackernoon”, 2021, <<https://hackernoon.com/crypto-and-art-collide-virtual-showrooms-solve-nft-dilemma-c81c37ym>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

sommersa in un oceano di opere prodotte in massa. Situazione che mette in crisi il concetto stesso di valore nell'ambito artistico.

La saturazione dei contenuti online rappresenta, dunque, un'arma a doppio taglio: da un lato, offre opportunità senza precedenti per gli artisti emergenti di guadagnarsi un posto sotto i riflettori; dall'altro, crea un ambiente caotico, in cui le opere d'arte di qualità possono facilmente passare inosservate, annegando in un mare di contenuti mediocri¹⁵⁴. Come possono, quindi, appassionati, collezionisti o semplici acquirenti navigare in un ambiente così saturo e identificare opere meritevoli di attenzione?

L'impressione che emerge da questo panorama in continua evoluzione è che, nonostante la natura rivoluzionaria e intrinsecamente autonoma dell'ecosistema della cryptoarte, vi sia un crescente bisogno di orientamento. Sebbene la decentralizzazione e l'autonomia siano le pietre miliari su cui si basa la filosofia crypto, non si può negare che per molti, specialmente per coloro che si avvicinano per la prima volta a questo universo, la vastità e la complessità possano risultare spiazzanti e nel mare di opere d'arte digitali, piattaforme e opportunità, la bussola dell'aspirante artista o collezionista può facilmente smarrirsi.

Ecco, allora, l'emergere della necessità di figure esperte, individui che, con profonda conoscenza del settore e un occhio critico, possano fungere da faro in questo oceano digitale. Tali figure non avrebbero lo scopo di centralizzare o di esercitare un controllo autoritario, ma piuttosto di guidare, suggerire e illuminare i percorsi possibili, lasciando sempre ai singoli la libertà di scelta e di espressione e così, pur mantenendo la natura decentralizzata dell'ecosistema crypto, si potrebbe garantire che la qualità e l'autenticità non vadano perdute nell'immensità del digitale. L'equilibrio tra autonomia e guida potrebbe effettivamente portare la cryptoarte a nuovi e straordinari vertici.

Concas si esprime su tale necessità per il mondo crypto affermando:

Un mondo in continua evoluzione che vede non solo nuove opportunità ma anche alcune lacune da colmare, migliorare o forse ancora, maturare – come per la curatela stessa – quando si tratta della fruizione di queste opere al di fuori del mondo digitale, insieme alla loro comunicazione e promozione verso il pubblico generale. Il pensiero di raccontare la cryptoarte attraverso distribuzione su uno schermo digitale o su una televisione – come in un negozio di elettrodomestici – rende chiaro che uno sforzo curatoriale e narrativo necessita di notevoli

¹⁵⁴ Ivelina, *Curators in the CryptoArt Scene – A Necessary Controversy*, in “NFT Plazas”, 2021, <<https://nftplazas.com/cryptoart-curation/>>, [ultimo accesso 12 settembre 2023].

miglioramenti, in modo che si possa andare oltre l'hype del mercato e l'associazione con i media tecnologici. Questo per consentire la crescita culturale sostenibile della cryptoarte e la sua diffusione [...] e per raccontare e comprendere meglio la visione, la storia e la ricerca degli artisti [...] I grandi attori del tradizionale mondo dell'arte hanno in parte introdotto le proprie dinamiche operative e consolidate, a volte positive, a volte negative, contaminando la visione originaria e decentralizzata del mondo della cryptoarte. Per quanto veloce possa essere, forse troppo il mondo della cryptoarte deve seguire un proprio corso di evoluzione, anche nel rapporto con gli attori esistenti, cercando nuovi equilibri, adattamenti e collaborazioni. Ci vuole tempo per crescere, ma ancora una volta, siamo solo all'inizio¹⁵⁵.

L'esperto sottolinea, pertanto, che nel mondo della cryptoarte, pur traboccante di innovazione e potenziale, emergono, come abbiamo constatato, evidenti lacune, non riguardanti soltanto la giovane età del settore o la difficoltà dell'orientarsi nell'ingente mole di opere che vivono nel digitale, ma anche la modalità con cui le opere vengono presentate al pubblico. Attualmente, la cryptoarte viene spesso visualizzata in maniera rudimentale, quasi solamente come un'immagine su uno schermo; una presentazione semplicistica che necessita di una narrazione più profonda e coinvolgente che possa trascendere la mera esposizione digitale e raccontare veramente l'essenza dell'opera. Inoltre, come precisa l'esperto è cruciale lo spingersi oltre l'entusiasmo iniziale mostrando l'autentico valore culturale e non riducendolo ad una novità tecnologica o a un fenomeno di mercato. Nonostante la sua rapida ascesa, la cryptoarte è ancora in una fase di evoluzione e maturazione e sebbene interagisca con il mondo dell'arte tradizionale, deve trovare un equilibrio, mantenendo la sua visione decentralizzata e unica, e riconoscendo la necessità di crescere con intenzionalità e riflessione. Ed è proprio alla richiesta di equilibrio e di crescita culturale che la curatela e il suo portatore rispondono. Malgrado ciò, data la paradossale presenza del curatore nel mondo della cryptoarte, la questione è ancora dibattuta, così sottolineata da Brizi:

In uno spazio che vive e respira online, abitato dalle popolazioni di internet, un spazio fluido dove tutto è ibrido e i confini diventano sempre più sfumati, dove nuove forme d'arte si propagano contagiosamente alla velocità della luce, dove gli artisti sono anche collezionisti e viceversa, dove tutti i pilastri che la nostra società ci ha insegnato sono interamente in discussione; nella quintessenza del permesso artistico: come si cura l'arte?¹⁵⁶.

¹⁵⁵ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 41.

¹⁵⁶ Ivi, p. 61.

2.2. Le piattaforme curate

In questa disamina della cryptoarte, ci siamo rapidamente confrontati con gli attori chiave che hanno giocato un ruolo cruciale nella sua ascesa: le piattaforme di vendita o marketplace. Abbiamo visto come questi spazi digitali, sin dagli esordi della cryptoarte, hanno agito come veri e propri catalizzatori, facilitando non solo la vendita e l'acquisto, ma anche la promozione, la diffusione e la comprensione di questo nuovo linguaggio artistico. Mentre sappiamo che alcuni marketplace hanno accolto la cryptoarte come un'ulteriore categoria all'interno di un panorama più ampio, altri hanno scelto di dedicarsi esclusivamente ad essa, riconoscendo il suo potenziale non solo come forma d'arte emergente, ma anche come movimento culturale in rapida evoluzione. Ciò che è particolarmente interessante è come, tra le innumerevoli piattaforme esistenti, alcune abbiano scelto di posizionarsi non solo come semplici spazi di scambio, ma come veri e propri epicentri di riflessione, critica e selezione artistica che vanno oltre la mera funzione transazionale, proponendo una visione, una direzione e, in molti casi, un criterio di selezione che ricorda da vicino l'approccio tradizionale della curatela nell'arte fisica. Ecco che, da questi ambiti, emergono i primi tentativi di curatela specifica per la cryptoarte.

Charlotte Kent scrive su Fastcompany:

Molte persone trovano travolgenti le piattaforme NFT con i loro infiniti quadrati di immagini. Immagina invece che gli NFT siano organizzati in un gruppo con un tema o una pratica generale. Immagina un testo che spieghi l'idea per la selezione delle opere. Nell'arte contemporanea tradizionale, la chiamiamo mostra e i curatori fanno quel lavoro. Recentemente, la cryptoarte ha adottato qualcosa di simile¹⁵⁷.

Queste piattaforme "curate" rappresentano un interessante crocevia: da un lato incarnano la natura decentralizzata e democratica della blockchain, offrendo ad un vasto numero di artisti la possibilità di esporre e vendere le proprie opere; dall'altro, introducono un elemento di discernimento e specializzazione, tentando di guidare e modellare il discorso sulla cryptoarte attraverso una lente più selettiva.

¹⁵⁷ Kent, Charlotte, *Art needs curators—and so do NFTs*, in “Fast Company”, 2023, <<https://www.fastcompany.com/90831886/art-needs-curators-and-so-do-nfts>>, [ultimo accesso 15 settembre 2023].

Ci addenteremo ora nell'universo di questi marketplace "curati", esplorando come essi rappresentino un punto di incontro tra la tradizione curatoriale, solitamente centralizzata, e l'innovazione rivoluzionaria portata dalla cryptoarte; analizzeremo, quindi, come queste piattaforme stiano definendo nuovi standard, sfide e opportunità per la figura del curatore, e come, in questo contesto inedito, si stiano reinventando le dinamiche tra arte, tecnologia e mercato.

Per quali motivi una piattaforma dedicata alla commercializzazione di cryptoarte dovrebbe decidere di adottare un approccio curato, incorporando elementi tipici delle prassi curatoriali tradizionali? Come prima cosa, è rilevante osservare come le piattaforme di vendita NFT con un orientamento curatoriale navigano con determinazione nell'immensa distesa di creatività digitale, garantendo ambienti trasparenti e fertili per artisti e collezionisti.

Un approccio curato, infatti, con impegno nella rigorosa selezione e nella presentazione professionale delle opere d'arte, si pone come garante della qualità e dell'unicità; non solo eleva lo standard dell'offerta artistica, ma distingue anche la piattaforma nel mercato competitivo degli NFT, attirando artisti di talento e collezionisti seri¹⁵⁸. Pertanto, la validazione e il riconoscimento arricchiscono la cultura professionale della piattaforma, creando una comunità rispettata e desiderabile. Inoltre, l'approccio curato svolge un ruolo educativo cruciale, fornendo al pubblico strumenti per comprendere il valore e la significatività delle opere d'arte, guidando i collezionisti nei loro acquisti, offrendo contesto e informazioni aggiuntive che arricchiscono l'esperienza di acquisizione dell'arte¹⁵⁹. Un altro dei pilastri di un approccio del genere è poi la sua capacità di mantenere l'integrità del mercato: riducendo la possibilità di frodi, plagio e vendita di opere d'arte di bassa qualità, la cura della piattaforma costruisce un ambiente di fiducia e legittimità¹⁶⁰. Un ambiente, che a sua volta, migliora l'esperienza dell'utente, facilitando la navigazione attraverso collezioni di alta qualità e riducendo il sovraccarico informativo. La coerenza narrativa e tematica che l'approccio curato introduce crea quindi un tessuto connettivo tra le

¹⁵⁸ Thach, Cameron, *Why curation is a necessary paradox for the NFT Art world*, in "Sugar Glider Digital", 2023, <<https://www.sugarglider.digital/blog/why-curation-is-a-necessary-paradox-for-the-nft-art-world>>, [ultimo accesso 15 settembre 2023].

¹⁵⁹ Ibidem.

¹⁶⁰ Ibidem.

diverse opere presenti, una coerenza che non solo rende la collezione più attraente, ma aiuta anche a definire l'identità della piattaforma, rendendola distintiva nel panorama degli NFT.

C'è da aggiungere anche che l'approccio curato alla piattaforma facilita lo sviluppo di partnership con gallerie d'arte, istituzioni culturali e altri enti: collaborazioni che costruiscono ponti tra il mondo della cryptoarte e il mercato dell'arte tradizionale, arricchendo l'ecosistema artistico nel suo complesso¹⁶¹.

Oltre a tutti questi buoni motivi, Kent sottolinea nel suo articolo che il calo delle criptovalute nel 2022 ha rallentato la frenetica attività economica attorno agli NFT, ma non ha, invece, fermato quegli artisti che vedevano nella nascente tecnologia della blockchain un valido strumento di espressione creativa e come molti attori nel mercato dell'arte basato sulla blockchain hanno sottolineato, le opere d'arte di maggior qualità sono diventate sempre più evidenti proprio perché l'effervescenza commerciale dei progetti speculativi ha subito una diminuzione¹⁶².

¹⁶¹ Kent, Charlotte, *Art needs curators—and so do NFTs*, in “Fast Company”, 2023, <<https://www.fastcompany.com/90831886/art-needs-curators-and-so-do-nfts>>, [ultimo accesso 15 settembre 2023].

¹⁶² Ibidem.

2.2.1. Snark.art

Nel primo capitolo avevamo menzionato Snark.art, non limitandola al ruolo di una mera piattaforma di vendita d'arte digitale ma descrivendola come uno studio d'avanguardia tecnologica, che dal 2018, ha instaurato sinergie con cryptoartisti per dar vita a creazioni innovative; fusione di maestria artistica e know-how tecnologico che ha spianato la strada a sperimentazioni innovative, amalgamando l'arte contemporanea con le potenzialità della blockchain. L'acquisto di un'opera d'arte è descritto, infatti, come solo l'inizio di un'esperienza sofisticata e poetica, indicando una relazione più profonda e continua tra l'artista, l'opera d'arte e l'acquirente; la piattaforma merita, pertanto, di essere riconosciuta come una delle prime ad adottare un approccio curato e d'avanguardia¹⁶³.

La piattaforma sottolinea che la collaborazione con i propri artisti inizia in modo "organico" e si trasforma in progetti complessi e stratificati, visualizzabili anche in forma fisica, suggerendo, dunque, l'adozione di un approccio collaborativo ed evolutivo nei progetti d'arte, fornendo agli artisti gli strumenti e la piattaforma per esplorare nuove frontiere creative e tecnologiche¹⁶⁴. Autodefinendosi come "laboratorio tecnologico", Snark.art è stata ampiamente elogiata per la creazione di nuovi strumenti per l'innovazione, l'auto-realizzazione e la libertà di espressione per gli artisti nel dominio dell'arte digitale. Attraverso la piattaforma, gli artisti ricevono supporto tecnologico che può rivelarsi particolarmente benefico per coloro che non hanno accesso a tali risorse a causa di limitazioni economiche o altre barriere; la collaborazione con Snark.art può quindi livellare il campo di gioco, permettendo agli artisti di sperimentare con tecnologie digitali avanzate ed esplorare nuove frontiere artistiche indipendentemente dalle loro precedenti capacità tecniche o risorse economiche¹⁶⁵. Nello specifico, Snark.art non solo promuove l'innovazione artistica,

¹⁶³ Team di Snark.art, *About Snark.art*, in "Snark.art", 2018, <<https://snark.art/about>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁶⁴ Ibidem.

¹⁶⁵ Besancia, *Art Domains and Snark Art: the future of digital art and blockchain*, in "Non Fungible", 2022, <<https://nonfungible.com/news/art/art-domains-snark-art-interview>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

ma contribuisce anche a democratizzare l'accesso alle tecnologie emergenti nel campo dell'arte digitale.

Nelle parole di Nadia Taiga, executive director della piattaforma:

stanno nascendo nuove piattaforme, con dimensioni e caratteristiche diverse, per lo più curate e gestite come gallerie o agenzie creative [...] Snark.art è tra i pionieri del mercato della crypto art, fondata nel 2018 da Andrey Alekhin e Misha Libman. Snark.Art è principalmente due cose: produzione artistica e piattaforma curata di NFT [...] Snark.art ha visto un potenziale per coinvolgere gli artisti tradizionali nell'esplorazione della tecnologia blockchain e nella creazione di nuove forme d'arte e di nuovi modi di comunicazione con il pubblico. Abbiamo sperimentato la blockchain e sviluppato progetti complessi [...] Dalla scorsa primavera, quando è iniziata la pandemia, abbiamo sviluppato una piattaforma curata di NFT in cui le persone possono acquistare opere d'arte digitali di artisti tradizionali sia affermati che emergenti [...] conosciamo gli artisti personalmente, gestiamo i loro profili, discutiamo personalmente le opere d'arte, consigliamo le strategie migliori per fare le prime mosse nel mondo della cryptoarte. Nonostante l'attuale boom degli NFT, questo mercato è un territorio nuovo per gli artisti tradizionali e anche quelli affermati iniziano come neofiti; è importante muoversi con prudenza [...] Snark.art è a un livello elevato in quanto seleziona artisti suggeriti da curatori o gallerie e considera le candidature dando priorità ad artisti e fotografi tradizionali¹⁶⁶.

Tra i progetti artistici fuoriusciti dal laboratorio tecnologico di Snark.art, è particolarmente interessante, come esempio, *Crystal Reef* (Fig. 5): una combinazione rivoluzionaria di belle arti e collezionabili digitali, situato proprio all'incrocio tra sperimentazione artistica e transazione commerciale, fungendo da emblema delle piattaforme curate. Si tratta di un progetto artistico di lungo termine, opera dell'artista coreano-americano, Michael Joo e dell'ucraino, Danil Krivoruchko che, grazie alla collaborazione con il team curatoriale di Snark.art, hanno elaborato 10.301 crypto-opere NFT raffiguranti ognuna un cristallo 3D generativo e unico.

La particolarità di *Crystal Reef* risiede nella sua implementazione della tecnologia NFT generativa o “dinamica”: sappiamo che i Token Non Fungibili possono essere posseduti e scambiati su una blockchain, tuttavia, la tecnologia NFT dinamica porta questo concetto un passo avanti, permettendo loro di cambiare ed evolvere nel tempo

¹⁶⁶ Longhi, Lucia, *Gli NFT e la nuova mappa del mercato dell'arte: intervista a Nadia Taiga (snark.art)*, in “Collezione da Tiffany”, 2021, <<https://collezioneditiffany.com/gli-nft-e-la-nuova-mappa-del-mercato-dellarte-intervista-a-nadia-taiga-snark-art/>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

quando certi criteri sono soddisfatti o in risposta ad altri stimoli predefiniti per il cambiamento¹⁶⁷.

Difatti, grazie alla presenza di 6.955 collezionisti che hanno partecipato all'acquisto, alla vendita o al possesso dei "cristalli" NFT, nel periodo compreso tra il 14 ottobre e il 31 dicembre 2021, quando uno di questi veniva rivenduto, cresceva e si trasformava contribuendo poi alla creazione di una scultura massiccia che amalgamava tutti i cristalli unici¹⁶⁸. Ogni "cristallo" conserva la sua individualità, ma insieme contribuiscono a formare un'opera d'arte più grande e complessa in un processo simile ad un puzzle, dove i pezzi si uniscono per creare un'immagine completa, ma in questo caso, ogni pezzo (o "cristallo") può cambiare ed evolvere nel tempo, aggiungendo un ulteriore livello di dinamismo e complessità all'opera d'arte complessiva¹⁶⁹.

Il team curatoriale che segue il progetto sottolinea che:

L'aspetto più ambizioso di Crystal Reef è la creazione di una scultura fisica chiamata *The Reef*, che amalgamerà tutti i cristalli della collezione e sarà esposta in musei e gallerie in tutto il mondo. Questa fase del progetto richiede una serie di test iterativi per la stampa, nonché negoziati con musei e istituzioni [...] La scultura *The Reef* sarà una rappresentazione fisica dell'opera d'arte collettiva creata dai proprietari dei cristalli e dagli artisti, mostrando così il potenziale della blockchain e delle tecnologie NFT nel creare nuove forme di espressione artistica e di collaborazione¹⁷⁰.

Si nota, pertanto, come il progetto rappresenti anche un'evoluzione nell'arte partecipativa, dimostrando come le tecnologie emergenti possano essere utilizzate per coinvolgere il pubblico in modi nuovi e significativi attraverso processi di co-creazione che hanno reso l'arte un'esperienza molto più interattiva e personale, collegando gli artisti, i collezionisti e l'opera d'arte stessa in un continuo ciclo curato di creazione ed evoluzione.

¹⁶⁷ Agbo, Joel, *What Are Dynamic NFTs (dNFTs) And How Do They Work?*, in "Coingecko", 2023, <<https://www.coingecko.com/learn/dynamic-nfts-dnfts#:~:text=Dynamic%20NFTs%20are%20designed%20to%20change%20over%20time,develop%20a%20system%20that%20automates%20the%20required%20changes.#:~:text=%23%20%E3%80%9010%E2%80%A0https%3A%2F%2Fwww.coingecko.com%2Flearn%2Fdynamic,that%20automates%20the%20required%20changes>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁶⁸ Team di Ogcrytals, *Og.Crystals: Binding Digital & Physical Art*, in "Ogcrytals", 2021, <<https://ogcristals.com/#!#>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁶⁹ Ibidem.

¹⁷⁰ Ibidem.

Un altro importante esempio di come Snark.art adotti un approccio curato ci è dato dal progetto *Travel Diary* (Fig. 6-7), realizzato anch'esso nel 2021 e con il quale la piattaforma decide di avvalersi della figura di Sonia Belfiore, curatrice indipendente con una solida formazione nel campo dell'arte contemporanea più "tradizionale".

L'ingresso nell'ecosistema di Snark.art da parte di una personalità che, come detto in precedenza, rappresenta un paradosso, come vedremo potrà però contribuire a portare una maggiore comprensione e apprezzamento dell'arte, una curatela più informata e un discorso artistico più profondo nel dominio emergente delle piattaforme curate.

In un'intervista del 2021, Belfiore si esprime in merito al suo ingresso nel mondo crypto:

È successo un anno fa, durante la prima ondata di pandemia quando, grazie all'introduzione di una collega, sono entrata in contatto con Snark.art. Snark è una piattaforma curata che si occupa di blockchain, nata a Brooklyn nel 2015, che mira ad unire il mercato dell'arte visiva e quello della crypto art. Da subito la proposta arrivata da Snark è stata interessante: coinvolgere artisti visivi dal percorso "tradizionale" per aiutarli a sviluppare e promuovere NFTs. Ho trovato la cosa molto stimolante, ho iniziato a fare ricerca in merito e a far loro molte domande!¹⁷¹.

Dalle dichiarazioni di Sonia Belfiore, emerge con chiarezza l'orientamento strategico di Snark.art nel voler integrare l'expertise di una curatrice proveniente dal panorama dell'arte tradizionale per la realizzazione di *Travel Diary*. Si tratta di una scelta che sottolinea la tendenza crescente nell'ambito della cryptoarte e delle piattaforme di vendita NFT: si sta cercando di elevare la qualità e la cura nella presentazione delle opere, attingendo anche alle metodologie e alle prassi curatoriali tipiche dell'arte convenzionale. Tale evoluzione evidenzia il desiderio di fondere il dinamismo innovativo del mondo digitale con la profondità e l'autorevolezza del contesto artistico tradizionale, creando un connubio capace di arricchire l'esperienza dell'arte nell'era contemporanea.

Travel Diary rappresenta un'innovativa esplorazione nel mondo della cryptoarte: fondendo il dinamismo del digitale con l'autorevolezza dell'arte tradizionale nasce

¹⁷¹ Ronchi, Giulia, *Anche i giovani artisti italiani entrano nel mondo degli NFTs grazie a una mostra collettiva*, in "Artribune", 2021, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/03/artisti-italiani-nfts-mostra-collettiva/#:~:text=Travel%20diary%2C%20la%20collettiva%20di.a%20una%20mostra%20collettiva%20La>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

come la prima mostra italiana di cryptoarte. Gli artisti coinvolti sono, infatti, otto giovani italiani, alcuni dei quali hanno avuto la loro prima esperienza con la cryptoarte proprio attraverso questo progetto, sfidati a sperimentare con nuovi medium e ad esplorare come questi nuovi strumenti possano essere utilizzati per esprimere idee tradizionali in modi innovativi, riflettere su aspetti storici, sociali ed estetici di città, paesaggi e simboli¹⁷².

Il tema centrale della mostra *Travel Diary*, in un periodo segnato dalle limitazioni imposte dalla pandemia, è il viaggio, non solo in senso geografico o fisico: un percorso attraverso diverse dimensioni spaziale, temporale, emozionale e tecnologica; concetto di "viaggio" utilizzato come metafora per esplorare la trasformazione, l'evoluzione e l'adattamento in un mondo in rapido cambiamento¹⁷³. Ogni opera d'arte in *Travel Diary* racconta una storia, una testimonianza di un momento o di un'emozione particolare vissuta dall'artista; racconti, o "diari", che presentano non solo gli spostamenti fisici, ma anche i viaggi interiori, viaggi possibile, probabili e impossibili, le esplorazioni personali e le riflessioni sull'ambiente circostante. Nell'epoca in cui la tecnologia sta trasformando rapidamente il modo in cui percepiamo e interagiamo con il mondo, queste opere sono anche commenti sul modo in cui la tecnologia stessa sta diventando una parte integrante del nostro viaggio attraverso la vita¹⁷⁴.

La curatrice Lucia Longhi parla del tema della mostra come:

l'idea di viaggio alternativo sia da un punto di vista concettuale che formale. Se il concept della mostra, infatti, ruota intorno all'idea del viaggio come momento di esplorazione di situazioni e mondi alternativi, anche la forma in cui questa idea viene espressa si serve di un mondo parallelo e alternativo: quello virtuale. Può suonare quasi come una dichiarazione tautologica, ma in questo risiede il senso e il valore della mostra: la possibilità di esporre e vendere opere che riflettono su nuovi mondi avviene dentro quello che oggi è il nuovo mondo par excellence, quello degli NFTs. Nicola Baratto e Yiannis Mouravas, Giulia Furlan, Alessandro Manfrin, Matteo Pizzolante, Luca Staccioli, Francesco Tagliavia e Luisa Turuani hanno compilato, con le loro opere, un diario di bordo paradossale ma possibile: in un momento in cui è ancora difficile viaggiare, la mostra esplora quei nuovi spazi che la nostra contemporaneità ha prodotto¹⁷⁵.

¹⁷² Team di Snark.art, *Travel Diary*, in "Snark.art", 2021, <https://drops.snark.art/travel_diary_1>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁷³ Ibidem.

¹⁷⁴ Longhi, Lucia, *Il dibattito sugli NFT e la prima mostra italiana di Crypto Arte*, in "Collezione da Tiffany", 2021, <<https://collezionedatiffany.com/nft-crypto-arte-italia-2021/>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁷⁵ Ibidem.

La tautologia a cui Longhi fa riferimento riguarda l'idea che mentre le opere riflettono sul viaggio e sull'esplorazione di nuovi mondi e realtà, queste stesse opere vengono esposte in un "nuovo mondo" virtuale; la mostra è infatti ospitata e fruibile all'interno del metaverso di Decentraland, allineando perfettamente il tema della mostra con il suo mezzo di presentazione. Per visitare la mostra ci si dovrà recare, tramite il proprio avatar nel Distretto dei Musei di Decentraland ed entrare nell'Oval Gallery, inoltre avvicinandosi ai lavori a parete ci si può interagire, azionandoli e aprendo dei pop up di approfondimento¹⁷⁶.

Attraverso le sue strategie curatoriali, Belfiore è riuscita a costruire un ponte tra i mondi apparentemente disparati dell'arte tradizionale e digitale, presentando un'opportunità unica per gli artisti emergenti italiani. La mostra è diventata così un terreno fertile per ripensare e presentare il loro lavoro in un formato digitale, aprendo la porta a nuove modalità di espressione artistica. L'entusiasmo di Belfiore per la cryptoarte ha trovato eco nei giovani artisti coinvolti, che hanno sfruttato l'opportunità per esplorare e presentare il loro lavoro in un nuovo contesto, ottenendo al contempo una vetrina digitale, e il raggiungimento di un pubblico più ampio nonostante le restrizioni fisiche imposte dalla pandemia¹⁷⁷. Il feedback positivo ricevuto a seguito della mostra ha ulteriormente validato l'approccio curatoriale di Belfiore: la vendita di alcune opere ha registrato un successo, segnando un momento di riconoscimento sia per gli artisti che per la curatrice¹⁷⁸.

Le strategie curatoriali adottate da Sonia Belfiore per *Travel Diary* hanno delineato un esemplare equilibrio tra l'entusiasmo per l'innovazione e il rispetto per la tradizione artistica, un approccio inclusivo e sperimentale che ha non solo creato un'opportunità per i giovani artisti, ma ha anche contribuito a promuovere un dialogo continuo tra il mondo dell'arte tradizionale e quello emergente della cryptoarte.

¹⁷⁶ Barisan, Veronica, *CRYPTO ART. Una nuova prospettiva per l'arte contemporanea?*, in "ATP Diary", 2021, <<https://atpdiary.com/crypto-art-nuova-prospettiva-arte/#:~:text=La%20mostra%20collettiva%20intitolata%20Travel,il%20mondo%20digitale%20quali>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁷⁷ Ronchi, Giulia, *Anche i giovani artisti italiani entrano nel mondo degli NFTs grazie a una mostra collettiva*, in "Artribune", 2021, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/03/artisti-italiani-nfts-mostra-collettiva/#:~:text=Travel%20diary%2C%20la%20collettiva%20di,a%20una%20mostra%20collettiva%20La>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

¹⁷⁸ Ibidem.

2.2.2. Foundation

Oltre a considerare Snark.art come una delle pioniere e più dinamiche piattaforme curate nell'ambito della cryptoarte e degli NFT, vogliamo ora focalizzarci sulla già menzionata Foundation, piattaforma che si era guadagnata la propria fama nel 2021 con la vendita all'asta dell'opera *Nyan Cat*.

Ebbene, anche Foundation emerge nel panorama delle piattaforme di vendita di cryptoarte e NFT come "curata", la curatela è infatti un elemento distintivo che separa Foundation da molte altre piattaforme nel medesimo settore; aspetto manifestato in vari modi, contribuendo a creare un ambiente esclusivo e di alta qualità per artisti e collezionisti. In primo luogo, la selezione degli artisti è un processo chiave che caratterizza la natura curata di Foundation. La piattaforma ha lanciato la sua prima collezione di NFT con una selezione di artisti già affermati, garantendo che le opere presenti sulla piattaforma siano di alta qualità e autentiche; si tratta di una selezione non casuale, risultato di una valutazione accurata da parte del team curatoriale di Foundation, mirando a garantire che solo artisti con un seguito consolidato e un record di vendite possano esporre e vendere le loro opere sulla piattaforma¹⁷⁹. Inoltre, adotta un approccio unico per invitare nuovi artisti: inizialmente, cinquanta artisti sono stati invitati ad unirsi alla piattaforma, e a ciascuno di loro sono stati forniti ulteriori inviti da distribuire ad altri artisti¹⁸⁰. Questo sistema di invito contribuisce a mantenere un alto livello di cura e selezione, assicurando che la comunità di artisti su Foundation rimanga esclusiva e di alta qualità, il che implica un certo grado di esclusività e selezione non solo per gli artisti ma anche per i collezionisti che partecipano.

Esaminando il modello operativo di Foundation non è difficile percepire alcuni principi di elitarietà e mancanza di inclusione, cogliendo un paradosso interessante. La promessa della cryptoarte e del mondo degli NFT era quella di democratizzare l'accesso all'arte e di sfidare il sistema tradizionale, percepito come elitario: la

¹⁷⁹ Team di Foundation, *Get in on Foundation's first NFT collection*, in "Foundation", 2020, <<https://foundation.app/blog/get-in-on-foundations-first-nft-collection>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁸⁰ Mishra Manjul, *Foundation NFT Marketplace review: Details and facts explained*, in "Today NFT News", 2023, <<https://www.todaynftnews.com/foundation-nft-marketplace-review/#:~:text=What%20differentiates%20Foundation%20from%20other,other%20users%20with%20Qan>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

tecnologia blockchain, con la sua natura decentralizzata, ha offerto la possibilità di creare un mercato dell'arte più trasparente, dove gli artisti possono vendere le loro opere direttamente ai collezionisti senza intermediari come gallerie o case d'asta, e in cui chiunque può partecipare come artista o collezionista. Tuttavia, come spesso accade con nuove tecnologie o movimenti, una volta divenuti più popolari e remunerativi, possono emergere tendenze che vanno contro gli ideali originari; alcune piattaforme NFT, come Foundation, sembrano infatti adottare pratiche che ricordano il criticato sistema tradizionale dell'arte, includendo l'organizzazione di eventi esclusivi, la selezione di artisti, o l'adozione di una struttura di prezzi che privilegia i grandi investitori¹⁸¹. Questa controtendenza potrebbe essere guidata da vari fattori; ad esempio, c'è la necessità di distinguersi in un mercato sempre più affollato, o di attrarre collezionisti di alto profilo e investitori con grandi risorse¹⁸². Esiste però il pericolo che, cercando di ottenere legittimità e risonanza nel mondo dell'arte convenzionale, alcune piattaforme NFT possano trascurare gli ideali di apertura e inclusività, pilastri dei primi giorni del movimento della cryptoarte¹⁸³.

È comunque importante notare che un approccio curato come quello di Foundation porta pure dei vantaggi: fornisce, infatti, un ambiente controllato che può aiutare a mantenere elevati standard di qualità e autenticità, proteggendo gli acquirenti da possibili frodi e garantendo agli artisti una piattaforma prestigiosa su cui vendere le loro opere. Inoltre, l'elitarità percepita potrebbe anche contribuire a mantenere un certo livello di prestigio e valore per le opere vendute su Foundation, attrattivo per alcuni artisti e collezionisti.

Alla luce dei vantaggi offerti dall'approccio curato di Foundation, non sorprende che alla sua guida vi sia una figura di spicco come Lindsay Howard, curatrice e Head of Community della piattaforma¹⁸⁴.

Dotata di ottima reputazione e di un curriculum di rilievo nel mondo dell'arte contemporanea, possiamo definirla come l'archetipo del curatore di arte digitale e

¹⁸¹ Morris, David, *Can NFT Art Survive Its Own Addiction to Elitism?*, in "Coin Desk", 2023, <<https://www.coindesk.com/layer2/2021/12/15/can-nft-art-survive-its-own-addiction-to-elitism/#:~:text=.By%20David%20Z>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁸² Ibidem.

¹⁸³ Ibidem.

¹⁸⁴ Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 163.

cryptoarte. A differenza di Sonia Belfiore, che abbiamo visto relazionarsi al digitale grazie a Snark.art, Lindsay Howard possiede già una notevole esperienza nel settore del digitale per l'arte: La sua carriera ha avuto inizio presso il 319 Scholes, che nei successivi anni si è consolidato come fulcro per la generazione post-internet a New York; nel periodo tra il 2012 e il 2013, ha avuto l'onore di curare *F.A.T. Gold: Five Years of Free Art & Technology*, una mostra che rifletteva sull'importante contributo del collettivo F.A.T. Lab; nel 2013, ha poi giocato un ruolo cruciale come curatrice di *Paddles ON!*, un progetto nato dalla collaborazione tra la casa d'aste Phillipps e Tumblr, evento che ha rappresentato un momento chiave, segnando l'entrata di numerosi artisti digitali e post-internet nel prestigioso mondo delle aste; inoltre, nel 2017, ha stretto una collaborazione con il New Museum di New York e i Nokia Bell Labs, contribuendo all'organizzazione degli eventi celebrativi del cinquantesimo anniversario di *Experiments in Art and Technology*¹⁸⁵.

Afferma Quaranta:

il coinvolgimento di una figura di questo tipo come Head of Community ha avuto un ruolo centrale nel definire l'identità di Foundation. Howard ha portato su Foundation molti degli artisti con cui ha collaborato in passato, da Petra Cortright a Rafael Rozendaal, da Ryder Ripps a Jonas Lund alle giovani leve dell'arte post digitale, e con essi i loro collezionisti. Da membro fondatore di Deep Lab e curatrice sensibile alle questioni razziali e di genere, ha implementato significativamente la presenza femminile nella community [...] il coinvolgimento di Lindsay Howard con Foundation ha un valore programmatico che non è solo culturale. Se, da un lato, abbiamo visto le case d'asta tradizionali aprire al mercato degli NFT per conquistare al proprio mercato le ragguardevoli liquidità degli imprenditori della blockchain e di chi specula in criptovalute, così il coinvolgimento crescente, da parte dei marketplace degli NFT, di figure di riguardo del mondo dell'arte (curatori come Lindsay Howard, artisti come Damien Hirst e Urs Fischer) è prova dello sforzo di acquisire alle community in espansione il collezionismo dell'arte contemporanea, con il suo potere d'acquisto, il suo sguardo educato, il suo supporto continuativo agli artisti che sostiene. È una tendenza destinata a crescere e a rafforzarsi, e che in analogia con il greenwashing, potremmo definire come un processo di "artwashing": un tentativo di "lavare via" la propria eredità di mercatini di carte collezionabili e asset per videogiochi, aperti a ogni genere di proprietà digitale e a ogni livello di pratica creativa, e di riqualificarsi come legittime piattaforme artistiche¹⁸⁶.

¹⁸⁵ Ibidem.

¹⁸⁶ Ivi, p. 164.

Le affermazioni di Quaranta evidenziano il ruolo cruciale di Lindsay Howard nel portare una certa legittimità e un senso di curatela artistica professionale a Foundation in un processo che egli chiama appunto “artwashing”, sottolineando però, con tono critico, la mira ad attrarre collezionisti d'arte più tradizionali nel mondo degli NFT, elevando la percezione della cryptoarte e allargando la base di collezionisti e investitori.

La *Prima Collezione di NFT di Daata* su Foundation, lanciata il 10 maggio 2021, in collaborazione con l'azienda leader nel digitale per l'arte, Daata, rappresenta un momento significativo sia per la piattaforma che per l'ecosistema artistico digitale in generale. Lindsay Howard, in qualità di Head of Community, ha curato la selezione delle opere, dimostrando ancora una volta il suo impegno e la sua esperienza nel campo dell'arte digitale. Questa collezione ha segnato la prima offerta di NFT d'arte digitale da parte di Foundation, comprendendo 45 opere digitali create da artisti visionari provenienti da tutto il mondo, i quali, come dichiarato dal modello operativo della piattaforma, erano già ben consolidati nel mondo dell'arte contemporanea e alcuni anche in quello crypto¹⁸⁷.

Analizzando le opere e gli artisti in collezione possiamo osservare, innanzitutto, che la visione di Howard è chiaramente orientata all'innovazione e la sua selezione di artisti evidenzia un'attrazione verso coloro che sperimentano con nuovi media e piattaforme¹⁸⁸. Petra Cortright ne è un esempio lampante: pioniera dell'arte digitale conosciuta per i suoi video "webcam" e le sue opere d'arte realizzate con software commerciali, ha esplorato diverse forme di espressione artistica online, dalle GIF animate ai video di YouTube; un'artista che ha giocato un ruolo cruciale nell'evoluzione dell'arte digitale, combinando estetica tradizionale con nuovi media e piattaforme¹⁸⁹. La diversità di espressione è infatti un altro pilastro della strategia curatoriale di Howard, dove l'arte digitale, nella sua essenza, coinvolge una vasta gamma di forme e medium, e la selezione ne è testimonianza, in quanto ogni opera

¹⁸⁷ Team di Foundation, *Get in on Foundation's first NFT collection*, in “Foundation”, 2020, <<https://foundation.app/blog/get-in-on-foundations-first-nft-collection>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁸⁸ Westall, Mark, *Daata launch first NFT collection on Foundation*, in “Fad Magazine”, 2021, <<https://fadmagazine.com/2021/05/12/daata-launch-first-nft-collection-on-foundation/#:~:text=,Foundation%20from%20today%20May%2012th>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁸⁹ Ibidem.

riflette una sfaccettatura unica dell'arte digitale, mostrando quanto sia variegato e dinamico questo mondo¹⁹⁰. Parallelamente, la risonanza culturale degli artisti scelti è innegabile: Howard ha puntato su figure che non solo sperimentano, ma che hanno anche lasciato un segno indelebile nel panorama artistico digitale, come Rafaël Rozendaal, con il suo approccio unico all'arte web, ha visto le sue opere guadagnare attenzione e apprezzamento all'interno di importanti spazi espositivi, riaffermando l'importanza e la pertinenza del suo lavoro nel contesto dell'arte digitale contemporanea¹⁹¹. Infine, non si può ignorare l'importanza che Howard attribuisce ai contributi pionieristici: gli artisti selezionati non sono solo espressioni contemporanee, ma anche figure che hanno contribuito in modo significativo all'evoluzione e alla definizione stessa dell'arte digitale, stabilendo standard e spingendo i confini di ciò che è possibile¹⁹².

Howard, intervistata da María Paula Fernández per la rivista Medium, sottolinea che:

come curatrice che ha lavorato con centinaia di artisti digitali, il mio interesse principale è sempre stato quello di valorizzare le opere d'arte digitali in modo che rispecchi l'essenza autentica del mezzo digitale [...] Qui non stiamo solo parlando di vendere arte. Stiamo anche cercando di costruire collaborativamente un'economia creativa trasformativa che restituisca il potere nelle mani degli artisti [...] Per gli artisti che si avvicinano per la prima volta al mondo delle criptovalute, sento che sia mia responsabilità collegarli ad altri artisti e organizzazioni che stanno facendo grandi cose in questo settore¹⁹³.

Il lancio della collezione è stato descritto come l'inizio di una nuova era del collezionismo d'arte, con la blockchain che permette una registrazione precisa della provenienza e della proprietà, consentendo un accesso libero alle opere d'arte e mantenendo vivo l'ethos comunitario dell'arte digitale; un cambiamento promettente, volto a garantire una giusta remunerazione agli artisti per il loro lavoro e ad inaugurare

¹⁹⁰ Ibidem.

¹⁹¹ Ibidem.

¹⁹² Ibidem.

¹⁹³ Fernández, María Paula, *A Conversation with Curator Lindsay Howard, Foundation's Head of Community*, in "Medium", 2020, <<https://medium.com/ethberlin/a-conversation-with-curator-lindsay-howard-foundations-head-of-community-451456086df6#:~:text=Lindsay%20has%20an%20extensive%20art.When%20it%20comes>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

un nuovo mercato per i collezionisti, si prospettava estremamente redditizio, specialmente per coloro che adottavano questa tecnologia in anticipo¹⁹⁴.

La piattaforma Foundation, dedicata alla vendita di cryptoarte, si è distinta per un approccio curatoriale esclusivo e selettivo con l'eccellenza nella curatela trovando una delle sue massime espressioni in Lindsay Howard, che ha saputo imprimere una direzione evocando la maestosità delle storiche istituzioni artistiche. Tuttavia, nel 2023, Foundation ha intrapreso una svolta audace, introducendo un'iniziativa rivoluzionaria: con l'obiettivo di democratizzare il processo di curatela e trascendere la visione di un singolo curatore, nasce il progetto *Worlds*.

Worlds è un'innovativa funzionalità, un passo significativo verso l'ampliamento della curatela nel dominio delle piattaforme e il mantenimento del sentimento democratico al loro interno.

Questo nuovo progetto sdogana il concetto di curatela permettendo a chiunque di organizzare una selezione di opere, in una maniera che emula l'atto curatoriale tradizionale. Il fatto che ogni persona possa essere curatore rappresenta una svolta radicale nel panorama della cryptoarte, un settore che, come abbiamo detto in precedenza, tendeva a resistere all'intermediazione dei curatori, privilegiando un rapporto diretto tra artisti e acquirenti¹⁹⁵. Con *Worlds*, Foundation non solo valorizza il ruolo curatoriale, ma innesca anche una riflessione più ampia sulla legittimazione delle opere NFT come forme d'arte autentiche piuttosto che semplici asset speculativi, contribuendo così ad elevare il discorso critico e culturale all'interno dell'ecosistema blockchain¹⁹⁶. L'iniziativa mira a creare un'esperienza più vicina a quella di una galleria d'arte, offrendo una piattaforma su cui gli artisti possono essere scoperti e apprezzati in un contesto curatoriale, e al contempo, cerca di attirare pubblici che tradizionalmente non si sono impegnati con gli NFT, ampliando così l'orizzonte della piattaforma verso una comunità artistica e collezionistica più vasta ed eterogenea. Ma come funziona *Worlds*?

¹⁹⁴ Team di Foundation, *Get in on Foundation's first NFT collection*, in "Foundation", 2020, <<https://foundation.app/blog/get-in-on-foundations-first-nft-collection>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁹⁵ Kent, Charlotte, *Art needs curators—and so do NFTs*, in "Fast Company", 2023, <<https://www.fastcompany.com/90831886/art-needs-curators-and-so-do-nfts>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁹⁶ Ibidem.

Agli utenti è permesso creare la propria galleria digitale, o "mondo", sulla blockchain; questi "mondi" possono variare in termini di tematica, stile e contenuto, ma tutti condividono l'obiettivo di esporre e vendere opere digitali di cryptoarte.

Si ha quindi la libertà di costruire e personalizzare una vetrina "onchain" utilizzando potenti strumenti intuitivi che non richiedono alcuna conoscenza di codificazione, strumenti che offrono una flessibilità senza precedenti nella presentazione e nella vendita di opere d'arte digitale. Inoltre, *Worlds* offre una dashboard avanzata, dove gli utenti possono monitorare le prestazioni del loro mondo, gestire il proprio inventario di opere d'arte e personalizzare la homepage della loro galleria¹⁹⁷.

Uno degli aspetti chiave per avere successo su *Worlds* è la capacità di costruire e consolidare una solida identità di curatela: l'identità può basarsi sul proprio gusto unico, sulle relazioni con altri creatori o su una combinazione di entrambi ma comunque, la creazione di un marchio di curatela forte aiuta a distinguere il tuo mondo dagli altri, attirando così più visitatori e potenziali acquirenti.

È poi essenziale possedere un'identità visiva chiara e accattivante, prima impressione per i visitatori e deve riflettere chiaramente il brand curator e la visione dell'utente; una solida identità visiva aiuta a costruire fiducia e riconoscimento nel mercato digitale¹⁹⁸.

Oltre alla creazione di un marchio e di un'identità visiva, è fondamentale definire un concetto chiaro per il proprio mondo: concentrarsi su un soggetto specifico, come l'autoritratto, una particolare tecnica artistica, come l'uso dell'intelligenza artificiale, una località, come opere di artisti di una certa regione, o uno stile artistico specifico¹⁹⁹.

Nel panorama contemporaneo, dove la presenza online è cruciale, *Worlds* offre anche la possibilità di una profonda integrazione con varie piattaforme social, assicurando non solo che le opere d'arte e le attività all'interno della galleria raggiungano un pubblico vasto, ma anche facilitando la raccolta di feedback e la costruzione di una comunità attorno al proprio marchio²⁰⁰.

Oltre alla mera transazione di opere d'arte, il progetto mette al centro l'importanza delle relazioni umane, incentivando la costruzione di reti di contatti profonde, dove gli utenti

¹⁹⁷ Team di Foundation, *Learn to Build Worlds*, in "Foundation", 2023, <<https://foundation.app/learn/worlds>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

¹⁹⁸ Ibidem.

¹⁹⁹ Ibidem.

²⁰⁰ Ibidem.

possono autenticamente interagire, collaborare e, nel tempo, costruire rapporti significativi che trascendono la piattaforma.

Il team di Foundation tiene a sottolineare anche che la visione di *Worlds* non si limita al presente; infatti, mentre le vendite immediate di opere d'arte sono sicuramente gratificanti, la piattaforma pone un forte accento sulla sostenibilità e sulla creazione di un valore che perduri nel tempo, attraverso pratiche etiche e un impegno costante nella costruzione di una solida reputazione²⁰¹.

Di recente, Foundation ha annunciato un nuovo aggiornamento per *Worlds* chiamato *Moments*, che consente ai creatori di evidenziare temi specifici, artisti, eventi dal vivo e altro all'interno dei loro mondi digitali. In particolare, gli utenti possono curare un "momento" selezionando opere dal loro inventario e impostando una data e ora per la sua rivelazione; una volta creato, il “momento” diventa un evento indipendente che può essere condiviso e aggiunto ai calendari, con la possibilità di monitorare in tempo reale le vendite e le visualizzazioni totali ricevute²⁰².

Nel contesto digitale in continua evoluzione, *Worlds* offre, dunque, non solo una piattaforma per esporre e vendere opere d'arte, ma anche un ecosistema in cui tutti possono essere curatori, come sottolinea anche Kayvon Tehranian, ceo e co-fondatore di Foundation:

Worlds sblocca la curatela decentralizzata [...] nessuno ha inserito la curatela nel proprio protocollo come una preoccupazione di base. La piattaforma ha identificato che il lavoro creativo si vende meglio in un contesto curato e che attraverso *Worlds*, la comunità di Foundation è in grado di costruire quei contesti radicati in una forte tecnologia on-chain. Foundation non è un contesto monolitico e curatoriale con una voce singola, anche se inizialmente è così che abbiamo iniziato; invece, stiamo marciando verso una visione di curatela decentralizzata. Attraverso questo approccio, la piattaforma finisce per supportare un'ampia gamma di voci e allo stesso tempo beneficiare di un'infrastruttura condivisa. Ciò consente a Foundation di essere una piattaforma espansiva in Web3, pur mantenendo la comunità, il contesto e la curatela come pilastri chiave dell'esperienza. Con la continua espansione di *Worlds* attraverso aggiornamenti come *Moments*, Foundation ha dimostrato che questo ecosistema è progettato per fornire longevità ad artisti, curatori e collezionisti. I mondi sono progettati per essere oggetti portabili, possedibili e nativi del Web3. Non vorremmo che curatori e costruttori di mondi si fidassero semplicemente di noi: non è così. Invece, stiamo progettando *Worlds* affinché sia un protocollo on-

²⁰¹ Ibidem.

²⁰² Parkhouse, Arthur, *Exclusive Look At Foundation's Latest Worlds Update: 'Moments'*, in “Nft Now”, 2023, <<https://nftnow.com/features/exclusive-look-at-foundations-latest-worlds-update-moments/#:~:text=,more%20within%20their%20existing>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

chain. Chiunque può costruirci sopra. Il tuo mondo è tuo e se cessassimo di esistere, tutto ciò che ha valore sarebbe on-chain e completamente sotto il tuo controllo. Sì, siamo impegnati in *Worlds*. Puoi aspettarti che *Worlds* diventi ancora più potente nel tempo, e che allo stesso tempo Foundation sia impegnata a garantire che *Worlds* sia un protocollo che non introduca rischi per la piattaforma per coloro che si basano su di esso²⁰³.

Oltre alla presentazione di *Moments*, Foundation ha svelato anche un'ulteriore iniziativa chiamata *Forever Projects*. Quest'ultima non solo traccia le radici della piattaforma ma rappresenta anche una testimonianza dell'evoluzione dell'ecosistema *Worlds* e della filosofia orientata al design.

In sostanza, *Forever Projects* funziona come uno spazio, un singolo mondo, accuratamente curato e gestito da una squadra specializzata, permettendo a Foundation di collaborare con la comunità più estesa, posizionandosi al fianco degli altri curatori all'interno del suo ecosistema come autentico creatore di mondi e a pari livello con gli altri²⁰⁴.

Forever Projects emerge, perciò, come un marchio curatoriale distinto e dedicato all'interno dell'ecosistema di Foundation, con una missione ben delineata di mettere in risalto gli artisti che si dedicano alla creazione di opere visionarie attraverso medium digitalmente nativi. Riflette un impegno profondo verso l'esplorazione e la celebrazione del potenziale illimitato che i medium digitali portano nell'arte contemporanea, fornendo una piattaforma robusta per gli artisti di esprimere e condividere la loro visione unica in un ambiente che coniuga la tecnologia e l'innovazione²⁰⁵. Con l'obiettivo poi di mantenere una dinamica vibrante e stimolante all'interno del loro "mondo", *Forever Projects* ha delineato una strategia di rilascio regolare di nuovi progetti, una cadenza programmata, infatti, non solo arricchisce continuamente l'offerta curatoriale, ma catalizza anche l'energia creativa sia degli artisti che del pubblico. I progetti presentati variano ampiamente nei formati, comprendendo esposizioni di gruppo ispirate da concetti profondi e mostrando anche presentazioni soliste che permettono una esplorazione approfondita del singolo

²⁰³ Ibidem.

²⁰⁴ Ibidem.

²⁰⁵ Team di Foundation, *Forever Projects FAQ*, in "Foundation", 2023, <<https://help.foundation.app/hc/en-us/articles/18385702374811-Forever-Projects-FAQ#:~:text=What%20is%20Forever%20Projects%3F%20%E2%80%9CA,is%20Foundation%E2%80%99s%20dedicated%20curatorial%20brand>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

ingegno artistico²⁰⁶. Il team evidenzia come il percorso di ogni progetto curatoriale prenda vita dalla scintilla di un'idea, evolvendosi in una ricerca intensiva svolta dal gruppo, la quale si estende nell'intera rete Web 3.0 per selezionare creatori in linea con l'essenza del tema suggerito. Una volta accettato l'invito, il rapporto di collaborazione tra il team di Foundation e il creatore si intensifica, lavorando a stretto contatto per sviluppare una collezione che riflette autenticamente le vedute del creatore sul tema, arricchendo così il discorso artistico e culturale proposto²⁰⁷. Nonostante l'ambizione di creare un dialogo aperto e inclusivo, al momento, come indicato nella pagina ufficiale, *Forever Projects* non accetta candidature dirette dai creatori per partecipare ai progetti²⁰⁸. Tuttavia, c'è un forte incoraggiamento per i creatori a rimanere attivi, esponendo il loro lavoro sia su Foundation che attraverso altre piattaforme digitali. L'attività continua e l'innovazione non solo aumentano la visibilità del creatore, ma segnalano anche una dedizione alla comunità e una volontà di contribuire al tessuto in evoluzione del dialogo artistico digitale. In questo modo, *Forever Projects* e Foundation mantengono una finestra aperta alla scoperta di nuovi talenti, alimentando costantemente il loro ecosistema con nuove prospettive e voci innovative.

Primissimo esempio di progetto curatoriale orchestrato da *Forever Projects* sulla piattaforma Foundation è *Between Heaven and Earth* lanciato il 7 settembre 2023. L'iniziativa mira ad esplorare la bellezza intrinseca del nostro mondo, attraverso l'arte generativa e l'intelligenza artificiale, e dove gli artisti coinvolti sono incaricati di investigare il punto di congiunzione tra il terrestre e il celestiale, dando vita a una rappresentazione onirica di paesaggi digitalmente renderizzati²⁰⁹. Al cuore di questo momento curatoriale si trova una profonda esplorazione dell'intersezione tra il reale e l'etereo, culminando in un tableau digitale che sfida i confini tra il naturale e il digitale. Attraverso *Between Heaven and Earth*, *Forever Projects* non solo offre una vetrina per gli artisti che operano nel dominio dell'arte generativa e dell'intelligenza artificiale, ma incita anche una riflessione più ampia sulle potenzialità e le implicazioni dell'arte digitale nella comprensione e nella rappresentazione del mondo che ci circonda²¹⁰.

²⁰⁶ Ibidem.

²⁰⁷ Ibidem.

²⁰⁸ Ibidem.

²⁰⁹ Team, di Foundation, *Between Heaven and Earth*, in "Foundation", 2023, <<https://foundation.app/world/forever-projects/moment/20>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

²¹⁰ Ibidem.

L'iniziativa rappresenta, quindi, un tentativo di sondare le profondità dell'espressione artistica digitale e di esplorare nuovi orizzonti di interpretazione e rappresentazione attraverso la lente della tecnologia avanzata.

Il capo dello staff di Foundation, Jaysa Alvarez, si esprime in merito a *Forever Projects* affermando:

La nostra intenzione con Forever Projects è quella di rendere inequivocabile la nostra dedizione a questo lavoro culturale [...] Siamo in questo momento interessante della storia in cui la tecnologia si sta muovendo a un ritmo senza precedenti e l'interesse per Crypto/Web3 si è raffreddato. Tuttavia, solo perché gli speculatori se ne sono andati non significa che non ci siano idee che valga la pena esplorare nel nostro spazio. Se non altro, ci offre l'opportunità di interagire direttamente con una sottocultura di persone che condividono la nostra stessa passione per queste idee e lo fanno in un modo molto più risonante [...] Attraverso Forever vogliamo evidenziare l'arte e le idee che spingono i confini e sfidano la comprensione convenzionale. Crediamo con tutto il cuore che i valori e le credenze ai margini introdurranno i valori e le credenze della prossima generazione, e quindi troveranno ispirazione nelle persone e nell'arte che hanno abbracciato questa mentalità lungimirante anche quando era contro culturale²¹¹.

Alvarez continua poi soffermandosi sul passato e sul futuro di Foundation:

Anche se chi è nuovo sulla piattaforma potrebbe non saperlo, la Foundation ha iniziato con solo 50 artisti selezionati al suo lancio nel 2021, e la curatela ha giocato un ruolo significativo nel suo successo iniziale. Tuttavia, man mano che lo spazio e la piattaforma crescevano, anche il suo posizionamento cambiava, passando da un elenco di artisti strettamente curato a decine di migliaia di artisti in meno di un anno, inaugurando lo sviluppo di Worlds per sfruttare la "community curation decentralizzata".

Le parole del capo dello staff enfatizzano come, dal suo debutto, la piattaforma Foundation abbia percorso una traiettoria di significativa crescita, avendo al suo lancio nel 2021 una politica di selezione rigorosa degli artisti, che ha contribuito in modo determinante al suo rapido successo. Questa scelta di curatela attenta ha permesso di consolidare una reputazione di qualità e di esclusività, posizionando Foundation come un punto di riferimento prestigioso nel panorama dell'arte digitale. Tuttavia, con il passare del tempo, e in risposta alle dinamiche mutevoli dell'ecosistema digitale, la

²¹¹ Parkhouse, *Arthur*, *Exclusive Look At Foundation's Latest Worlds Update: 'Moments'*, in "Nft Now", 2023, <<https://nftnow.com/features/exclusive-look-at-foundations-latest-worlds-update-moments/#:~:text=,more%20within%20their%20existing>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

piattaforma ha iniziato a navigare verso orizzonti più inclusivi, espandendo la sua comunità artistica da un elenco ristretto a decine di migliaia di artisti in meno di un anno. Un'evoluzione che ha segnato un'importante apertura verso una curatela comunitaria con l'introduzione di Worlds, dove la community stessa ha acquisito un ruolo protagonista nel processo di selezione e promozione delle opere d'arte. Questo cambio di paradigma ha non solo democratizzato l'accesso alla piattaforma, ma ha anche arricchito l'esperienza artistica offerta, permettendo una pluralità di voci e stili che riflettono la diversità e la creatività della comunità di Foundation.

Le riflessioni di Alvarez mettono in evidenza, pertanto, una consapevolezza acuta dell'importanza di bilanciare il successo iniziale ottenuto attraverso una curatela attenta, con l'aspirazione a nutrire una piattaforma dinamica, inclusiva e resiliente nel lungo termine. Avvalersi anche di una curatela decentralizzata rappresenta una risposta strategica alle sfide e alle opportunità presentate dal dinamismo dell'ambiente digitale, posizionando Foundation in una traiettoria di successo continuo, mentre esplora nuovi modi di valorizzare e celebrare la creatività artistica in un'era digitale in rapida evoluzione.

2.3. Il cryptocuratore e le nuove competenze

Il fenomeno della cryptoarte ha fatto irruzione nel panorama artistico e nel mercato con forza inaspettata e da un ristretto nucleo di pionieri si è assistito ad un'esplosione nel numero di artisti, alcuni dei quali si autoproclamano tali senza possedere le necessarie competenze. Di conseguenza, l'offerta è aumentata, rendendo indispensabile una revisione del ruolo degli intermediari all'interno dell'ecosistema crypto.

Come abbiamo visto, inizialmente, con l'avvento della decentralizzazione, gli intermediari erano stati marginalizzati. Tuttavia, la crescente necessità di garantire standard qualitativi comparabili a quelli dell'arte tradizionale ha comportato un ripensamento del loro ruolo. Alcuni intermediari, un tempo criticati, sono ora tornati in auge per conferire autorevolezza al mondo digitale della cryptoarte attraverso la loro reputazione nel settore tradizionale; parallelamente, assistiamo all'ascesa di nuovi protagonisti che scelgono di percorrere il cammino della curatela con punto di partenza proprio l'universo digitale decentralizzato.

Brizi si inserisce tra quest'ultimi e durante un'intervista conferma:

all'inizio è stato molto difficile emergere e trovare spazio, perché i protagonisti della cryptoarte hanno sempre voluto eliminare la figura dell'intermediario. Così, abbiamo dovuto inventarci e sviluppare un nuovo mestiere che spingesse contemporaneamente le due controparti, cercando di trovare tra loro un punto di incontro e ottenere di più da entrambi²¹².

Sappiamo poi che negli ultimi mesi, i professionisti del settore hanno affrontato il problema della saturazione dei contenuti digitali a causa dell'influsso di opere di qualità discutibile e in quantità eccessive rispetto alla domanda; è emersa, dunque, la necessità di figure specializzate in grado di selezionare e promuovere contenuti di alta qualità. Questa esigenza ha sollevato interrogativi importanti: saranno i curatori e i professionisti già presenti nel sistema artistico tradizionale a ricoprire questo ruolo

²¹² Tozzi, Alessio, *Diventare curatori di cryptoarte. Intervista a Eleonora Brizi*, in "Artribune", 2023, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2023/05/intervista-eleonora-brizi-curatrice-cryptoarte/>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

cruciale? O assisteremo alla nascita di nuove figure professionali che risponderanno alle specifiche esigenze emerse in questo periodo di rapida evoluzione?

Abbiamo osservato l'emergere dei primi approcci accuratamente gestiti e la comparsa dei primi curatori specializzati nel campo delle piattaforme di vendita di cryptoarte. Alcuni, come Sonia Belfiore, si stanno avvicinando all'arte digitale per la prima volta, esplorando questo nuovo orizzonte con fresca curiosità; altri, invece, come Lindsay Howard, vantano già le competenze necessarie per navigare con dimestichezza in questo recente fenomeno artistico.

La figura del curatore di cryptoarte, pur avendo alcuni punti di contatto con quella del curatore tradizionale e con altri professionisti del settore artistico, presenta delle peculiarità distintive.

Ciò che riveste particolare importanza sono le competenze specifiche che questi individui devono possedere o sviluppare nel corso della propria carriera, abilità che si rivelano fondamentali per comprendere e seguire l'evoluzione di un genere artistico che è in costante e rapida trasformazione e per definire il proprio ruolo.

La curatrice Eleonora Brizi sottolinea questo punto affermando:

la cryptoarte è arte contemporanea, l'arte contemporanea è arte: potremmo quindi chiamare la cryptoarte semplicemente arte. Tutto questo per dire che il ruolo dei curatori d'arte cambia e si evolve nello spazio della cryptoarte non perché parliamo specificamente di cryptoarte ma semplicemente a causa delle condizioni e dell'ambiente in cui si sviluppa l'arte attuale. In questo caso, all'intersezione con la tecnologia moderna. Al giorno d'oggi, l'arte e la tecnologia convergono a diversi livelli e si manifestano da varie prospettive. Si incontrano prima al bivio della creazione²¹³.

Nel panorama dell'arte tradizionale, la professione curatoriale sta attraversando da tempo una fase di crisi: molti vedono nell'ecosistema della cryptoarte una potenziale soluzione, offrendo ai curatori l'opportunità di reinventarsi come mediatori e interpreti di un linguaggio che può risultare complesso per il grande pubblico. Anche se questa prospettiva non è universalmente accettata, numerosi cryptoartisti la sostengono con fervore. Tra questi, si distingue il duo italiano Hackatao, riconosciuto come uno dei pionieri del movimento della cryptoarte, per loro, il curatore rappresenta un elemento essenziale nell'ecosistema dell'arte digitale e sostiene:

²¹³ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 60.

è colui che scava in profondità nell'artista per narrare la sua filosofia e la sua arte. Nel mondo Crypto deve trovare una collocazione ancora più specifica rispetto al mondo dell'arte tradizionale. Oltre a valorizzare il progetto dandone una chiave di lettura fatta di punti di riferimento artistici e culturali a tutto tondo, deve far spiccare le unicità e peculiarità dell'opera all'interno di uno streaming mediatico troppo veloce, che riduce la fruizione a un fugace momento²¹⁴.

Faremo ora un tentativo di identificare le competenze essenziali richieste ai nuovi curatori, analizzando, attraverso svariate prospettive, la condizione attuale della pratica curatoriale.

Interessante è il fatto che vi siano svariate figure, all'interno dell'ecosistema della cryptoarte, come l'artista Giovanni Motta, che sottolineano la necessità di lasciarsi alle spalle le pratiche del mondo dell'arte tradizionale, viste come:

vecchi cascami della critica considerati obsoleti, non più funzionali per interpretare immagini che obbediscono a una *bildung* diversa da quella degli artisti diciamo pure 'tradizionali' [...] Quello che ruota intorno alla cryptoarte è un universo particolare, con regole sue e logiche spesso distante da quelle a cui l'arte contemporanea ci ha abituati finora. Il "nuovo" curatore deve trovare il modo di unire i due mondi e poi esprimersi. Grande presenza nel canale social più importante: Twitter. Confidenza con gli strumenti digitali che permettono di fare esperienze virtuali²¹⁵.

La maggior parte degli esperti del settore, ma non solo, concordano sul fatto che una delle caratteristiche distintive richieste ai nuovi curatori sia lo sviluppo di competenze in settori più strettamente tecnici.

Discutere di cryptoarte e di token non fungibili senza includere il riferimento alla tecnologia blockchain sarebbe essenzialmente inconcepibile; la connessione tra questi concetti è, appunto, talmente profonda e reciproca che per i nuovi curatori, familiarizzare con la blockchain non è solo un vantaggio, ma una vera e propria esigenza imprescindibile²¹⁶. Urge quindi, una conoscenza di base del suo funzionamento, delle nozioni di autenticità e provenienza, decentralizzazione,

²¹⁴ Cervelli, Alessia, *NFT e metaverso rivoluzionano anche il ruolo del curatore*, in "Artribune", 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-metaverso-curatori/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

²¹⁵ Ibidem.

²¹⁶ Team di Daisie, *Essential Skills for NFT Curator Roles: A Guide*, in "Daisie Blog", 2023, <<https://blog.daisie.com/essential-skills-for-nft-curator-roles-a-guide/#knowledge-of-blockchain-technology>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

sicurezza, trasparenza nelle transizioni e smart contract; ciò rappresenta un vantaggio significativo nel ruolo di curatore di cryptoarte così come il rimanere costantemente aggiornati sulla continua innovazione del settore.

C'è poi chi sostiene, come l'artista Dangiuz, che il nuovo curatore debba, non solo conoscere la blockchain, ma acquisire una certa consapevolezza delle tecnologie e degli strumenti tecnici utilizzati nei processi creazione e definizione di opere d'arte digitali come programmi 3D, arte procedurale e generativa, altre tecnologie di realizzazione digitale che includono la modellazione e l'animazione 3D, la grafica vettoriale, i software di editing così come i più recenti strumenti di produzione tecnologica software e hardware e della comunicazione del web²¹⁷.

Lo scrittore Tornazzi sottolinea nel suo testo come sia utile, nell'ambito artistico del metaverso, conoscere, oltre ovviamente al suo essere generale, anche il funzionamento dei suoi plugin e delle sue "modification"²¹⁸. Come spiega l'esperto, si tratta di:

una modifica apportata ad un gioco o ad una simulazione virtuale al fine di personalizzare o migliorare l'esperienza dell'utente. Le mod possono aggiungere nuovi contenuti, funzioni aggiuntive, correzioni di bug, miglioramenti grafici, modifiche alle regole di gioco e molto altro ancora. Nel contesto del metaverso, le mod possono essere particolarmente utili in quanto consentono agli utenti di personalizzare la propria esperienza virtuale in base ai propri gusti e preferenze, migliorando il coinvolgimento e la soddisfazione degli utenti. Gli sviluppatori di giochi e simulazioni virtuali possono anche incoraggiare le mod fornendo gli strumenti e risorse per aiutare gli utenti a crearle, con l'obiettivo di favorire una comunità attiva e creativa intorno al loro prodotto²¹⁹.

Sebbene non sia necessario che i curatori diventino massimi esperti in queste tecnologie, avere una comprensione di base può aiutarli a navigare meglio nel mondo della cryptoarte e a comunicare efficacemente con gli artisti, i collezionisti e altri stakeholder nel campo. Una conoscenza tecnica può poi aiutare i curatori a valutare meglio il valore tecnico e artistico delle opere d'arte digitali, a comprendere le possibilità e le limitazioni dei diversi strumenti tecnologici, e a rimanere aggiornati sulle tendenze emergenti e le innovazioni nel campo dell'arte digitale.

²¹⁷ Cervelli, Alessia, *NFT e metaverso rivoluzionano anche il ruolo del curatore*, in "Artribune", 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-metaverso-curatori/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

²¹⁸ Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023, p. 48.

²¹⁹ Ivi, p. 48-51.

Un'altra delle caratteristiche specifiche del nuovo curatore è la capacità navigare con disinvoltura tra le varie piattaforme di vendita di cryptoarte e NFT: ogni piattaforma, come abbiamo visto, possiede le proprie regole, caratteristiche e base di utenti, avere una comprensione approfondita di queste piattaforme non è solo utile, può determinare il successo come curatore di NFT²²⁰. Più si è familiari con queste piattaforme, più si sarà efficaci nel ruolo di curatore, con anche la possibilità di scoprire una o due gemme nascoste lungo il percorso.

Nell'immensa e variopinta galassia digitale, dove un numero sterminato di artisti e opere si contendono la visibilità, il compito di scovare vere e proprie gemme nascoste può rivelarsi comunque una sfida complessa: la densità e la diversità del talento in questo spazio possono rendere arduo il distinguere creazioni di eccezionale valore tra la vasta moltitudine di contenuti presenti online. È perciò di grande utilità, per il nuovo curatore, possedere la capacità di analizzare adeguatamente le tendenze del mercato. Esse forniscono indicazioni preziose per prendere decisioni informate, offrendo prospettive su ciò che è di moda, ciò che non lo è e ciò che sta per decollare²²¹.

È però importante comprendere che analizzare queste tendenze non significa solo interpretare grafici e numeri, movimenti di prezzo o volume di scambio ma significa anche comprendere le storie che stanno dietro a questi dati: perché una certa opera è stata venduta a un prezzo record? Cosa sta spingendo l'interesse verso un artista appena entrato nel mercato? Rispondere a queste domande richiede un mix di analisi dei dati, curiosità e intuizione; ricordando, tuttavia, che le tendenze, certo, possono orientare, ma non dovrebbero dettare ogni mossa del curatore, dopo tutto, nel mondo della cryptoarte e degli NFT, a volte i tesori più gratificanti si trovano lontano dai percorsi battuti²²².

Quando, in seguito, il curatore si ritrova tra le mani un pezzo eccezionale di arte digitale o un promettente cryptoartista deve porre la massima attenzione per far sì che riceva la considerazione che merita. Qui entrano in gioco le competenze di marketing e promozione nel ruolo del curatore di cryptoarte.

²²⁰ Team di Daisie, *Essential Skills for NFT Curator Roles: A Guide*, in "Daisie Blog", 2023, <<https://blog.daisie.com/essential-skills-for-nft-curator-roles-a-guide/#knowledge-of-blockchain-technology>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

²²¹ Ibidem.

²²² Ibidem.

In questo contesto, non è sufficiente possedere un occhio esperto per le opere d'arte di qualità e non basta essere un buon parlatore, è invece necessaria una strategia ben definita: il nuovo curatore deve navigare il mare tumultuoso dell'ecosistema crypto con astuzia e creatività per far emergere la propria collezione dall'incessante rumore di fondo²²³. Per fare ciò, una promozione efficace si rivela fondamentale: non si tratta solo di far notare i propri artisti, ma di crearne una narrazione che possa captare e mantenere l'attenzione del pubblico, una narrazione che racconti la storia, il significato e il valore che ogni singolo NFT racchiude. La valorizzazione della cryptoarte attraverso la promozione può anche guidare l'apprezzamento del loro valore, in un ambiente in cui la percezione del pubblico può influenzare in modo significativo la domanda e il prezzo; una strategia promozionale ben pianificata può fare la differenza tra uno che passa inosservato e uno che diventa un fenomeno virale²²⁴.

Competenze come quelle di marketing e promozione sono imprescindibili per il nuovo curatore di cryptoarte: tenendo poi conto del loro essere leve strategiche per generare entusiasmo e innalzare l'arte digitale a nuova forma d'espressione apprezzata e ricercata, e non semplicemente strumenti per incrementare le vendite.

Viaggiando all'interno dell'ecosistema crypto abbiamo compreso che l'arte digitale rappresenta una deviazione significativa dall'arte tradizionale, non si tratta semplicemente di trasportare l'arte tradizionale su uno schermo, ma piuttosto di esplorare un intero nuovo medium con le proprie tecniche, tendenze e tradizioni. Questa evoluzione porta con sé la necessità per i curatori di cryptoarte di immergersi completamente nell'ecosistema, acquisendo una comprensione intima delle sue dinamiche e quindi delle sue comunità, che rappresentano il cuore pulsante dell'arte digitale; non solo piattaforme di vendita ma anche più semplici luoghi di incontro come DeviantArt, Behance e Instagram, dove discutere e promuovere le opere e gli artisti²²⁵. L'interazione con queste comunità permette ai curatori di individuare tendenze emergenti, scoprire nuovi talenti e comprendere le varie tecniche e strumenti utilizzati nella creazione dell'arte digitale.

Fondamentale, non di meno, la conoscenza della cultura digitale, con i meme, le tendenze “virali” e la storia di internet, rappresenta un tessuto di riferimento che

²²³ Ibidem.

²²⁴ Ibidem.

²²⁵ Ibidem.

influisce profondamente sugli NFT, riflettendo e, a volte, anticipando i movimenti socio-culturali, e come tale, influisce sul valore, sulla percezione e sull'interpretazione delle opere; ignorare questo aspetto potrebbe tradursi in una mancata comprensione di molte sfumature che caratterizzano l'arte digitale²²⁶.

L'assimilazione profonda della cultura digitale e l'immersione nelle comunità crypto non rappresentano perciò un capriccio, bensì un requisito essenziale per i curatori di cryptoarte, padronanza che facilita una navigazione competente nello spazio NFT, permettendo un'interpretazione accurata delle opere d'arte digitale e stimolando un contributo attivo all'espansione e al progresso del discorso artistico.

Vediamo come l'essenza del ruolo del curatore si stia rapidamente evolvendo per incorporare non solo l'acume estetico, ma anche una profonda comprensione della cultura digitale e la capacità di navigare abilmente le reti sociali e professionali; ciò è particolarmente vero per i nuovi curatori che entrano in un campo ancora in gran parte inesplorato, dove lo scetticismo può spesso offuscare la percezione del valore e dell'innovazione che la cryptoarte porta con sé.

La creazione di reti emerge come uno strumento cruciale per superare tali barriere, fornendo ai curatori una piattaforma per l'educazione, l'engagement e l'evoluzione nel dominio del digitale.

Sappiamo che la creazione di reti non è un concetto nuovo nel mondo dell'arte: è stata da tempo la linfa vitale che alimenta gallerie, esposizioni e collaborazioni artistiche; tuttavia, nel contesto della cryptoarte, assume una dimensione aggiuntiva. Si tratta di costruire ponti tra il tradizionale e il digitale, tra il conosciuto e l'ignoto e per i nuovi curatori, ciò diviene una sorta di chiave di traduzione che può decifrare il linguaggio della nuova arte per coloro che sono nuovi o scettici riguardo a questa forma d'arte emergente²²⁷.

Oltre il semplice scambio di contatti, con la dimostrazione di un interesse autentico per gli artisti e le loro opere, e partecipando attivamente alle comunità digitali si costruiscono relazioni durature che possono facilitare la comprensione e

²²⁶ Ibidem.

²²⁷ Tribusinaite, Kotryna, *Could you become an NFT Curator?*, in "Medium", 2022, <<https://artadvance.medium.com/could-you-become-an-nft-curator-e80becf2e4bd>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

l'apprezzamento della cryptoarte che aiutano a superare lo scetticismo e a costruire una narrativa positiva.

Nel dinamico ecosistema della cryptoarte, il ruolo del curatore assume, per di più, una dimensione legale cruciale. La comprensione del diritto d'autore e delle leggi sulla proprietà intellettuale è diventata, infatti, una competenza indispensabile per i nuovi curatori, che devono navigare le acque complesse dei diritti digitali per operare con integrità e sicurezza. La fruizione, come l'acquisto, di un'opera di cryptoarte differisce sostanzialmente da ciò che si verifica con opere d'arte più tradizionali, soprattutto per la presenza dello smart contract: un accordo legale “programmato” per delineare cosa può e non può essere fatto con quell'asset digitale.

I nuovi curatori devono perciò essere versati sia nella comprensione dei dettagli che ogni smart contract associato ad ogni opera delinea, sia nel diritto d'autore per distinguere tra la proprietà dell'oggetto digitale e i diritti di riproduzione e utilizzo associati²²⁸. Conoscenze del genere risultano essere fondamentali non solo per salvaguardare possibili investimenti da parte di collezionisti ma anche per proteggere l'integrità creativa degli artisti, per assicurarsi che tutte le parti rispettino i termini legali stabiliti e per garantire che la gestione dell'opera sia conforme agli accordi presi²²⁹.

In un campo minato da frodi e contraffazioni, leggi come quelle sulla proprietà intellettuale, per esempio, insite negli smart contract, fungono da scudo contro l'utilizzo non autorizzato di opere di cryptoarte, fornendo ai curatori gli strumenti per difendere i diritti legali in caso di violazioni, chiave per mantenere transazioni legittime e per instaurare un ambiente digitale etico e sostenibile²³⁰.

All'interno del vasto insieme di competenze richieste ad un curatore di cryptoarte, una delle più antiche e fondamentali, la conservazione, si presenta sotto una nuova luce, carica di problematiche inedite.

L'arte, all'interno dell'ambito digitale e distribuita attraverso meccanismi decentralizzati, solleva interrogativi senza precedenti sui metodi custodiali dove

²²⁸ Team di Daisie, *Essential Skills for NFT Curator Roles: A Guide*, in “Daisie Blog”, 2023, <<https://blog.daisie.com/essential-skills-for-nft-curator-roles-a-guide/#knowledge-of-blockchain-technology>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

²²⁹ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 48.

²³⁰ Ibidem.

l'antico dovere curatoriale si scontra con un ambiente tecnologico in continuo cambiamento, obbligando i curatori a reinventare le loro strategie per garantire che l'arte digitale sia non solo celebrata oggi, ma anche salvaguardata per il domani.

Le opere d'arte digitale, per la loro stessa natura effimera, impongono sfide radicalmente nuove che il curatore deve affrontare, equipaggiato con un insieme di conoscenze tecnologiche all'avanguardia e di una prospettiva che accolga il futuro quanto il presente.

Il primo dei fattori che il curatore deve tenere in considerazione si manifesta attraverso l'incessante marcia dell'obsolescenza tecnologica, che pone la questione della durabilità al centro del dibattito sulla cryptoarte.

Un'opera digitale che oggi appare come pionieristica potrebbe, in un futuro non troppo lontano, trasformarsi in un reliquato digitale, inaccessibile e quindi inerte, se il software o l'hardware necessari per la sua fruizione venissero meno²³¹. Pertanto, il nuovo curatore deve prevedere scenari futuri in cui la tecnologia attuale potrebbe essere sostituita e garantire che l'arte NFT possa essere trasmessa attraverso il tempo. Altro aspetto cruciale riguarda la dipendenza dalle piattaforme blockchain specifiche, che costituiscono il terreno su cui gli NFT e quindi le opere di cryptoarte vengono coniate e scambiate; la sostenibilità a lungo termine di tali piattaforme è una variabile imprevedibile, e la loro eventuale obsolescenza rappresenta un rischio non trascurabile per la perdurabilità delle opere d'arte digitali²³².

Il rischio di "link rot" è un altro nodo critico nella conservazione degli NFT, in quanto molti di questi token fanno affidamento su risorse esterne ospitate su server che potrebbero un giorno non essere più operativi. Tale rischio comporta il pericolo che l'opera d'arte digitale, o una parte vitale di essa, possa diventare irraggiungibile, minando l'integrità stessa dell'NFT²³³.

Di fronte a suddette sfide, il ruolo del curatore si trasforma: non più solo custode di bellezza, ma pioniere nella salvaguardia dell'espressività digitale, che si adopera per tessere strategie che possano resistere al logorio del tempo tecnologico.

²³¹ Brownlie, Philippa Jane, *Current Strategies for the Digital Curation of NFT Art: Museums as Marketplaces and Metaverse Platforms*, Tesi di Laurea, Leida, Università di Leida, Paesi Bassi, 2022, p. 10.

²³² Ivi, p. 9.

²³³ Ivi, p. 10.

Una delle prime possibili strategie da considerare è la migrazione dei dati, un processo di trasformazione e adattamento che assicura la longevità delle opere attraverso la loro trasposizione in nuovi formati più attuali. Simile al restauro degli affreschi che rivelano i loro colori originali sotto secoli di patina, la migrazione permette alle opere digitali di rifiorire sulle piattaforme contemporanee, mantenendo la loro essenza mentre si adattano a nuovi ambienti digitali; nelle mani del curatore, questo processo si avvale di un'attenta compilazione di metadati che agiscono come un DNA informativo, essenziali per la decodificazione e la comprensione delle opere nel futuro²³⁴.

Parallelamente alla migrazione, l'emulazione si colloca come una tattica astuta che si confronta con l'obsolescenza degli hardware: un curatore visionario può ricorrere a emulatori per ricreare gli ambienti software originari, permettendo alle opere di essere esperite così come erano state concepite, indipendentemente dalle mutazioni dell'hardware²³⁵. Questo atto di rievocazione digitale non solo preserva l'integrità dell'opera, ma ne estende la fruibilità attraverso il tempo, invitando l'osservatore a un viaggio attraverso la storia tecnologica.

Non meno importante è la conservazione fisica dei dispositivi hardware originali, un approccio che, sebbene gravato dal peso del tempo e dalla fragilità dei materiali, rappresenta una testimonianza tangibile dell'era della creazione; pratica con la quale il curatore si dedica a mantenere questi artefatti in ambienti controllati, limitando l'uso e sostituendo con cura le parti obsolescenti, in un delicato equilibrio tra conservazione e intervento²³⁶.

Forse la strategia più organica e inclusiva è quella della conservazione naturale attraverso l'uso e il riuso, principio che si affida alla diffusione capillare dell'opera come mezzo di preservazione. In questo panorama, il curatore incoraggia la disseminazione dell'arte digitale, promuovendo una partecipazione attiva del pubblico che, tramite l'interazione continua con l'opera, ne assicura la sopravvivenza nell'etere digitale: un vero e proprio processo di creazione di un archivio vivente, un museo senza mura dove la cryptoarte respira attraverso l'esperienza collettiva²³⁷.

²³⁴ Foti, Michele, *Una panoramica delle strategie di conservazione di opere d'arte digitale*, in "Umanistica Digitale", n. 2, 2018, p. 180.

²³⁵ Ivi, p. 184.

²³⁶ Ivi, p. 177.

²³⁷ Ivi, p. 185.

Infine, la collaborazione con la comunità crypto, il crowdsourcing e la co-creazione si profilano come sentieri utili per un curatore che si affaccia sul futuro. Attraverso la creazione di sinergie tra istituzioni culturali e il pubblico, si generano strategie collaborative dove l'opera d'arte digitale è incessantemente arricchita, documentata e conservata nel suo divenire, in un dialogo continuo tra passato, presente e futuro.²³⁸

Il ruolo del nuovo curatore, perciò, si estende oltre la gestione dell'arte presente; vi è la necessità di sviluppare quadri e politiche istituzionali che possano fornire linee guida chiare per la conservazione degli NFT. Le istituzioni culturali devono collaborare con tecnologi, legali e creatori per stabilire pratiche standardizzate che assicurino la trasmissione di queste opere digitali alle future generazioni, affrontando così la questione della loro raccolta e conservazione con la stessa serietà riservata alle opere tradizionali.

L'ultima competenza del curatore di cryptoarte che ci accingiamo a contemplare è forse quella che potrebbe apparire la più ovvia e prevedibile; tuttavia, nel turbinio incessante e imprevedibile del mondo digitale, assumere qualcosa come scontato potrebbe rivelarsi un approccio poco prudente. Con la rapidità con cui le tecnologie e le tendenze evolvono, anche il più ovvio dei doveri o delle abilità può celare sfide insospettabili, rendendo essenziale un esame approfondito e un continuo aggiornamento. Ecco perché, anche ciò che potrebbe sembrare elementare in altri contesti, nel dominio della cryptoarte richiede un'attenzione particolare per garantire che il ruolo del curatore sia esercitato con la dovuta perizia e consapevolezza delle sue molteplici sfaccettature.

Tra le gallerie virtuali e i marketplace di NFT, i nuovi curatori “digital natives” si muovono con disinvoltura, portando con sé una serie di competenze tecniche indispensabili: blockchain, smart contract e piattaforme digitali sono gli strumenti del loro mestiere. Tuttavia, una critica ricorrente si leva da coloro che hanno radicato la loro esperienza nei solenni corridoi dei musei e nelle pagine dei trattati d'arte: la mancanza di un solido background nella storia dell'arte, nella critica e nell'estetica, e nella tradizione curatoriale.

Il dibattito si accende sulla considerazione che, mentre le abilità nel navigare il digitale sono imprescindibili, la comprensione delle dinamiche artistiche che hanno plasmato secoli di storia sembra restare in ombra.

²³⁸ Ivi, p. 186.

Il critico e curatore milanese Ivan Quaroni si esprime a proposito affermando:

l'appropriazione, da parte dei curatori delle piattaforme virtuali, di “un lessico tecnico”, una specie di neolingua, che i curatori tradizionali faticano a comprendere. Ma, seppur vero, tale linguaggio resta privo di una parte importante quale la conoscenza della storia dell'arte e dei principali scritti di critica ed estetica²³⁹.

Questa critica non nasce certo da un rifiuto del nuovo, ma da un profondo rispetto per il vecchio, per le radici profonde che hanno nutrito l'arte fino ad oggi, nonostante sia chiaro che in questo contesto non possiamo trascurare il divario generazionale che ha portato, anche in questo ambito, ad un contrasto nelle prospettive e nei metodi di lavoro tra i curatori veterani del settore e i neofiti che si affacciano al mondo della curatela. Come recentemente affermato da Hans Ulrich Obrist:

Una nuova generazione di giovani comincia a dare il suo contributo all'arte e alla cultura contemporanea. Nati nell'era digitale, questi giovani [...] hanno in comune un'irriverenza verso i concetti tradizionali di autorialità e di retaggio culturale, ed essa si manifesta nella loro opera. Hanno a disposizione conoscenze istantanee e competenze tecnologiche, e si servono di piattaforme sociali digitali per far conoscere le loro idee nuove e i loro atteggiamenti culturali iconoclasti²⁴⁰.

Il curatore di cryptoarte, volgendo lo sguardo al futuro, non può però trascurare di attingere da quel pozzo di conoscenza che è la storia artistica: metodologie espositive, teorie della critica d'arte, la stessa filosofia estetica, tutti elementi che, come tessere di un mosaico, compongono la complessità dell'arte.

Nell'approccio dei curatori emergenti si percepisce un ampio margine di autonomia e creatività, un fenomeno particolarmente accentuato per coloro che, come vedremo, operano all'interno del metaverso. Pertanto, è evidente, la prova per i professionisti del futuro non sarà affatto banale: essi saranno chiamati a integrare nel loro bagaglio professionale un'approfondita comprensione dell'arte e delle sue dinamiche, nonché a tessere queste conoscenze con gli intricati fili della realtà virtuale²⁴¹. Ciò implica un continuo perfezionamento tecnico e una costante rielaborazione delle proprie

²³⁹ Cervelli, Alessia, *NFT e metaverso rivoluzionano anche il ruolo del curatore*, in “Artribune”, 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-metaverso-curatori/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

²⁴⁰ Ibidem.

²⁴¹ Ibidem

metodologie operative; affermando dunque la necessità di un curatore che sia ponte tra il passato e il presente, che sappia trarre dalla tradizione per interpretare e guidare l'arte contemporanea.

2.4. Modelli curatoriali e ruolo del curatore

Nell'ultima decade, l'ascesa esponenziale degli NFT e della cryptoarte ha scosso le fondamenta dell'industria dell'arte, sfidando le concezioni tradizionali di possesso, valore e, soprattutto, curatela. Queste opere digitali uniche hanno suscitato interrogativi senza precedenti in merito alle modalità di presentazione, interpretazione e conservazione dell'arte nell'epoca digitale, generando un dibattito ricco che contempla sia l'entusiasmo che lo scetticismo. Al centro di questo dibattito ci sono i modelli curatoriali, i metodi consolidati attraverso i quali musei e gallerie hanno storicamente interpretato e presentato le opere d'arte, intrinsecamente legati ai media fisici - dipinti, sculture, installazioni - che occupano uno spazio definito e condividono un contesto comune con l'osservatore.

La cryptoarte, tuttavia, con la sua natura digitale intrinseca e la dipendenza dalla tecnologia per essere apprezzata, rimette in discussione questi paradigmi curatoriali consolidati²⁴².

In un mondo dove l'arte e la tecnologia si fondono in modi sempre più intricati, gli NFT emergono come i protagonisti di una nuova era espositiva: non sono semplici attori sul palcoscenico digitale, ma catalizzatori di un cambiamento radicale nella concezione stessa di cosa significhi "mostrare" un'opera d'arte, con la loro mancanza di fisicità, lontana dall'essere una limitazione, che offre una tela bianca per reinventare la pratica curatoriale. L'assenza di una forma tangibile tout court nella cryptoarte NFT invita ad una riflessione profonda sul ruolo dell'esposizione: senza il peso della materia, l'arte esige una presentazione che trascenda le pareti delle gallerie e le sale dei musei²⁴³.

L'interazione tra arte e tecnologia vista attraverso gli NFT ci fa riconsiderare la natura dell'arte stessa in una simbiosi che apre la porta a nuove forme di espressione, dove il valore di un'opera non è più ancorato alla sua unicità fisica, bensì alla sua singolarità concettuale e digitale²⁴⁴.

²⁴² Brownlie, Philippa Jane, *Current Strategies for the Digital Curation of NFT Art: Museums as Marketplaces and Metaverse Platforms*, Tesi di Laurea, Leida, Università di Leida, Paesi Bassi, 2022, p. 1.

²⁴³ Ivi, p. 2.

²⁴⁴ Ibidem.

La sfida per i curatori è pensare oltre il convenzionale, esplorando nuove dimensioni dove l'arte può essere esperita in modi che prima erano inimmaginabili, considereremo le realtà virtuali, display digitali, proiezioni immersive e realtà virtuali che diventano spazi senza confini per l'esposizione di queste opere, consentendo agli spettatori di interagire con l'arte in un panorama esteso ben oltre il tradizionale ambiente museale²⁴⁵.

Valorizzare, poi, queste opere in maniera fedele al loro spirito innovativo, mantenendo al contempo un dialogo con le tradizioni artistico-culturali che hanno plasmato la nostra comprensione dell'arte fino ad oggi, non solo capendo e apprezzando il valore artistico, ma anche trovando modi per esporle rispecchiando la loro unica mediazione tra il fisico e il digitale²⁴⁶.

Questi sviluppi hanno sollevato questioni fondamentali: come si dovrebbero esporre le opere di cryptoarte? E, di conseguenza, come può la curatela rispondere in modo significativo alle sfide poste da questi nuovi media? I curatori, di fronte a queste domande, stanno iniziando a esplorare nuove narrative espositive e a sperimentare con modalità immersive e interattive che includono la virtualità degli NFT.

Alcune istituzioni hanno risposto con entusiasmo, integrando opere di cryptoarte nelle loro collezioni permanenti e allestendo esposizioni dedicate; altri sono più cauti, ponderando le implicazioni a lungo termine per acquisizioni digitali, ma indipendentemente dall'approccio, è chiaro che l'ascesa degli NFT abbia innescato un'evoluzione ineludibile nel campo della curatela, liberata in una dimensione in cui l'unico limite è l'immaginazione di artisti e curatori²⁴⁷.

Se il passato dell'arte è stato scolpito nella pietra e dipinto su tela, il suo futuro si sta dipanando in una sequenza di pixel e codici, sfidando noi tutti a seguire e apprezzare la sua evoluzione.

²⁴⁵ Ivi, p. 3

²⁴⁶ Ibidem.

²⁴⁷ Ibidem.

2.4.1 L'esposizione nel metaverso

In precedenza, abbiamo sostenuto come il contesto digitale rappresenti il luogo ideale, nonché il più ovvio, in cui trovare soluzioni ed esplorare appieno il potenziale della cryptoarte. Tale contesto, che nei tempi più recenti ha assunto la connotazione di "metaverso", emerge non solo come un termine di tendenza ma come l'ambiente più consono e intrigante per la messa in scena delle opere d'arte digitali. I curatori, perciò, sono chiamati e sfidati ad interpretare un territorio completamente nuovo e in rapida evoluzione, dove le convenzioni tradizionali dell'esposizione artistica sono costantemente ridefinite e dove l'arte è inserita in un contesto interattivo che trascende la fisicità.

Una frontiera digitale densa di potenzialità e promesse, che però, come ogni nuova conquista, porta con sé una serie di interrogativi e incertezze. Concas scrive di una vera e propria: «“corsa all'oro digitale” [...] ed esserne parte, strutturandosi e sfruttandola al meglio, diventerà determinante per non perdere occasioni, investimenti e per alcuni la possibilità di rimanere in attività»²⁴⁸.

Riconoscere l'alba di una nuova era dell'espressione digitale implica muoversi su un terreno inedito nella storia dell'arte o della tecnologia e per quanto si possa anticipare e immaginare, molte delle sfide e delle opportunità che il metaverso presenterà possono solo essere scoperte attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione continua.

La prima sfida, facilmente trasformabile in opportunità per il curatore, nel ripensare alle strategie di esposizione artistica applicabili al metaverso, è di natura pratica e risponde alle fondamentali domande: "come si espone la cryptoarte nel metaverso?" e "come si organizza una mostra nel metaverso?".

La curatrice Brizi si esprime in merito affermando:

Negli spazi del metaverso non dobbiamo limitarci a riprodurre le pareti bianche di una galleria o fingere che un edificio virtuale sia reale. Nei mondi virtuali possiamo mettere l'acqua sui pavimenti in modo che le opere d'arte si riflettano, creando visuali senza precedenti, possiamo modellare l'edificio sottoforma di una balena o di un fiore o di un'astronave. Possiamo indossare abiti di moda digitale

²⁴⁸ Concas, Andrea, *L'arte post Coronavirus: Ripartire con il digitale: le strategie per i professionisti dell'arte*, Segrate, Edizioni Piemme, 2020, p. 15.

e visitare una mostra mentre camminiamo con gli altri avatar e parliamo attraverso i microfoni dei nostri computer²⁴⁹.

Le parole di Brizi mettono in luce la flessibilità e le infinite possibilità che il metaverso offre nel campo della curatela artistica e invita a ripensare radicalmente il modo in cui l'arte viene esposta e fruita, sfruttando la tecnologia per espandere le possibilità estetiche e interattive nell'ambito dell'arte digitale.

Uno degli aspetti più intriganti del metaverso è, dunque, la sua illimitata plasticità: a differenza delle gallerie fisiche, limitate da mura e leggi fisiche, gli spazi nel metaverso possono essere infinitamente modellati e rimodellati con incredibile libertà, permettendo ai curatori di immaginare ambienti che sfidano la nostra percezione tradizionale di spazio e tempo e creando contesti unici per l'esposizione della cryptoarte.

Per i curatori, una prima scelta può essere quella di adottare uno spazio espositivo già esistente nel metaverso, guidata da considerazioni di praticità, familiarità per il pubblico o desiderio di inserirsi in una località già riconosciuta. Tuttavia, questa scelta non limita la creatività: anche uno spazio esistente può essere trasformato con elementi digitali dinamici, come luci virtuali, proiezioni e geometrie variabili²⁵⁰. D'altra parte, vi è l'opzione di concepire un nuovo spazio da zero, strada che permette ai curatori e agli artisti di sperimentare senza limiti, creando ambienti che rispecchiano perfettamente il tema della mostra o la natura delle opere esposte: si potrebbe immaginare uno spazio che cambia con il movimento dei visitatori, o che si adatta dinamicamente alla cryptoarte esposta²⁵¹. La concezione di uno spazio digitale inedito è l'apoteosi della libertà creativa che il mondo virtuale può offrire al curatore. Benché esistano modelli predefiniti che possono servire da canovaccio, spesso non si può affrontare l'impresa in solitaria. In merito anche Concas afferma: «Non sempre sarà possibile approcciarsi al digitale da soli, o limitarci ad affidarlo ai nostri assistenti di

²⁴⁹ Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022, p. 63.

²⁵⁰ Verma, Nikita, *How To Open Art Gallery in Metaverse: Ultimate Guide*, in "Metaverse Unpacked", 2022, <<https://metaverseunpacked.com/how-to-open-art-gallery-in-metaverse/#:~:text=5%20Ways%20To%20Open%20Your.1>>, [ultimo accesso 26 ottobre 2023].

²⁵¹ Rachmawanti, Ranti, Yuningsih, Cucu, *Art Exhibition in Digital Art Space as Social Interaction Arena for Artists Towards the Metaverse Era*, in "Jurnal Socioteknologi", n. 21, 2022, p. 142.

galleria, perché per trarne risultati soddisfacenti nel breve periodo, sono necessarie le giuste competenze e gli opportuni investimenti»²⁵².

Sarà quindi imprescindibile instaurare partnership collaborative, ad esempio con sviluppatori e tecnici IT, fondamentali per costruire l'infrastruttura tecnica dello spazio espositivo, sviluppando software personalizzati e risolvendo questioni di compatibilità e performance, o con architetti digitali e designer del metaverso, esperti nella progettazione spaziale e modellazione 3D.

La scelta dello spazio espositivo è un processo fondamentale e stimolante anche nella curatela della cryptoarte e che si tratti di adattare uno spazio esistente o di crearne uno nuovo, il metaverso apre le porte ad un mondo dove l'arte non è più confinata dai limiti fisici, ma è libera di esplorare nuovi orizzonti di espressione e interazione.

In seguito, la selezione delle opere, sebbene ancorata a principi consolidati dalle mostre fisiche, come coerenza tematica, risonanza culturale e fattori di proprietà e autorizzazione devia significativamente nel suo approccio a causa della natura intrinseca del metaverso e della cryptoarte imponendo al curatore di navigare in un mare di aspetti tecnici²⁵³.

Ogni opera d'arte digitale deve essere valutata per la sua compatibilità con i diversi ambienti virtuali: la risoluzione, il formato del file, e la sua capacità di essere scalata senza perdere integrità visiva sono cruciali; un'opera affascinante su uno schermo potrebbe perdere il suo fascino in un ambiente a 360 gradi se non ottimizzata per esso. C'è poi da considerare il fattore smart contract, il quale gioca un ruolo fondamentale nella selezione di opere da portare in mostra.

Non solo gli smart contract contengono informazioni dettagliate sull'artista originale, sulla storia delle transazioni e sulle modifiche apportate all'opera garantendo di poter selezionare con una chiara linea di provenienza, rafforzando la credibilità della mostra, ma possono essere programmati anche per includere cambiamenti visivi, sonori o addirittura narrativi nelle opere, in risposta all'engagement del pubblico²⁵⁴. Quando si

²⁵² Concas, Andrea, *L'arte post Coronavirus: Ripartire con il digitale: le strategie per i professionisti dell'arte*, Segrate, Edizioni Piemme, 2020, p. 68.

²⁵³ Verma, Nikita, *How To Open Art Gallery in Metaverse: Ultimate Guide*, in "Metaverse Unpacked", 2022, <<https://metaverseunpacked.com/how-to-open-art-gallery-in-metaverse/#:~:text=5%20Ways%20To%20Open%20Your.1>>, [ultimo accesso 26 ottobre 2023].

²⁵⁴ Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungibile token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021, p. 21.

selezionano opere per una mostra, è di conseguenza importante considerare come gli smart contract potenziano l'opera, aggiungendo un livello di dinamicità e coinvolgimento che trascende le tradizionali esposizioni. L'aspetto vitale insito negli smart contract legati alle opere è, perciò, dato dalla loro capacità di incorporare condizioni specifiche per l'esposizione delle opere che possono includere limiti di tempo, modalità di visualizzazione, e persino restrizioni su come l'opera può essere fruita²⁵⁵. La capacità degli smart contract di imporre queste condizioni assicura che ogni opera sia esposta nel modo desiderato dall'artista, mantenendo l'integrità artistica e concettuale della mostra.

La fase di allestimento delle opere all'interno dello spazio espositivo virtuale consente poi di giocare con architetture e configurazioni inattuabili nel mondo fisico: è chiaro che anche qui il curatore è incitato a concepire in termini di estetica digitale; ciò implica ideare un layout delle opere che sia ottimizzato e peculiare per l'ambiente digitale.

Liberato dalle costrizioni fisiche, il design nell'ambito del metaverso si fa espressione di pura immaginazione: si manifestano strutture dalle forme senza uguali, ambienti e opere in costante mutamento che si adattano in tempo reale, offrendo al visitatore un'esperienza inedita e stupefacente ad ogni accesso²⁵⁶. In questa dimensione liberata da vincoli materiali, la grandezza e la morfologia di ciascuna opera possono essere modulate in modo inventivo per incarnare le visioni artistiche più audaci e soddisfare le necessità espositive: un'opera potrebbe assumere la minuzia di un granello di sabbia o l'imponenza di una montagna, proponendo diverse modalità di fruizione. Il curatore ha quindi la facoltà di esaltare un'opera tramite dimensioni monumentali per amplificarne la presenza scenica, o di miniaturizzarla per suscitare un coinvolgimento più raccolto e personale²⁵⁷. Potrebbe anche optare per un'installazione che avvolge il visitatore, posizionare le opere sospese a mezz'aria, integrate armoniosamente nell'ambiente, o anche programmate per muoversi autonomamente nello spazio e molto altro ancora, creando un dinamismo unico.

²⁵⁵ Ibidem.

²⁵⁶ Rachmawanti, Ranti, Yuningsih, Cucu, *Art Exhibition in Digital Art Space as Social Interaction Arena for Artists Towards the Metaverse Era*, in "Jurnal Sositologi", n. 21, 2022, p. 143.

²⁵⁷ Ibidem.

Una tale libertà permette di sperimentare con interazioni spaziali non convenzionali, guidando il visitatore attraverso percorsi espositivi narrativi o emozionali e creando esperienze immersive che si spingono oltre i limiti dell'immaginazione umana.

Una delle principali sfide per il curatore di cryptoarte consiste pertanto nell'elaborare un percorso intuitivo che guidi il visitatore attraverso un ambiente in cui le direzioni tradizionali come su, giù, destra e sinistra assumono un nuovo significato, dove le opere possono cambiare dimensione, posizione e offrire gradi avanzati di interattività, rendendo la navigazione e l'interazione elementi essenziali da curare con attenzione, richiedendo un processo di pianificazione che deve essere meditato con lo stesso rigore critico impiegato nelle gallerie del mondo fisico.

Mediante un'accurata disposizione di segnali visivi e punti di interesse, si può delineare un itinerario chiaro e seguibile, che offra al visitatore un'immersione completa senza il rischio di perdersi tra le infinite dimensioni e interazioni messe a disposizione dalle frontiere digitali. Nell'ambiente senza confini, il curatore è chiamato a mantenere una coerenza visiva tra le opere, manipolando le dimensioni con sensibilità per evitare disorientamento, garantendo così un'esperienza fluida e armoniosa, in cui la grandezza delle opere serve a valorizzare l'arte, non a confondere chi la osserva.

Infine, la responsabilità educativa del curatore nei confronti dei visitatori si manifesta attraverso la predisposizione di guide e tutorial, introducendo chiaramente alle dinamiche del metaverso, assicurando che la mostra non sia solo un'esposizione di creatività, ma anche un'esperienza accessibile e formativa per tutti, sottolineando il principio che, anche nell'espansione digitale, l'arte deve restare un'esperienza umana profondamente connessa al senso e all'immaginazione.

Oltre alla cura estetica, ribadendo nuovamente la natura intrinseca della cryptoarte e del metaverso, anche per la fase di allestimento di una mostra digitale, esistono sfide intrinseche e aspetti cruciali tecnici da ponderare meticolosamente per garantire il successo e l'accessibilità di un evento che si svolge nello spazio virtuale.

Al cuore di queste considerazioni critiche giace l'essenziale requisito della performance tecnica: le opere di cryptoarte, con le loro dimensioni potenzialmente illimitate e risoluzioni che ambiscono ai confini della percezione umana, impongono un notevole onere sulle risorse di elaborazione, necessità di larghezza di banda e capacità di calcolo, tutto armonizzato con la necessità di mantenere l'evento accessibile

alla totalità degli utenti²⁵⁸. Il curatore deve, perciò, valutare con saggezza l'impatto delle dimensioni delle opere sulle prestazioni tecniche, assicurando che la maestosità dell'arte non diventi un ostacolo per coloro che non dispongono dell'ultima tecnologia, ma piuttosto un ponte verso l'esperienza artistica inclusiva che il metaverso promette. Difatti, sebbene quest'ultimo sia concepito come uno spazio senza confini, incontra limitazioni pratiche nell'affrontare un'elevata affluenza di visitatori, poiché un sovraccarico di connessioni simultanee può compromettere le prestazioni e fluidità dell'esperienza, riducendo così l'immersione nell'ambiente artistico²⁵⁹. Il curatore deve navigare tra le esigenze di un'esperienza collettiva condivisa e la necessità di mantenere l'integrità tecnica dell'esposizione, un compito che potrebbe richiedere strategie come la programmazione di orari di visita sfalsati o l'implementazione di sistemi di accesso regolato, garantendo così che ogni visitatore possa godere delle opere esposte senza intoppi.

Il curatore, dunque, deve approfondire le specifiche tecniche e i limiti hardware comuni al suo pubblico per ottimizzare l'esposizione in modo che sia accessibile anche attraverso dispositivi meno avanzati, demolendo le barriere d'accesso e permettendo ad un ampio pubblico di godere dell'arte digitale, un'azione che non rappresenta solo un ideale ma una pratica concreta da perseguire con determinazione.

Infine, ma non meno importante, la sicurezza nel metaverso riveste un'importanza capitale, fungendo da baluardo contro le minacce che potrebbero compromettere non solo l'integrità delle opere digitali ma anche il benessere dei visitatori.

La prima e forse più cruciale responsabilità riguarda la protezione dei dati personali dei visitatori, da trattare con la massima cura e da difendere con le più sofisticate misure di sicurezza, analoghe a quelle utilizzate nel più sicuro degli ambienti digitali. Segue la salvaguardia delle opere digitali esposte: il curatore deve assicurarsi che la loro unicità sia intoccabile, proteggendole da riproduzioni e distribuzioni non autorizzate con la stessa vigilanza di un guardiano che veglia su un tesoro raro e prezioso. La moderazione del flusso di visitatori è un'altra pietra miliare nella gestione della sicurezza; il curatore deve equilibrare l'accessibilità con la sostenibilità tecnica,

²⁵⁸ Hurst, William, Spyrou, Orestis, Tekinerdogan, Bedir, Krampe, Caspar, *Digital Art and the Metaverse: Benefits and Challenges*, in "Future Internet", n. 15, 2023, p. 3.

²⁵⁹ Ibidem.

regolando l'accesso per mantenere un'esperienza di qualità per ogni partecipante²⁶⁰. Parallelamente, la moderazione dei contenuti diventa un impegno costante, un filtro necessario che preserva l'integrità del dialogo all'interno dello spazio condiviso, mantenendolo rispettoso e privo di elementi che potrebbero contaminare l'esperienza collettiva²⁶¹. Infine, ma non meno importante, è la protezione dei visitatori suscettibili agli effetti dell'epilessia fotosensibile, un compito che il curatore affronta con la serietà di un medico che prescrive un ambiente salubre; deve dunque prevenire l'uso di stimoli visivi pericolosi, fornire chiari avvisi preventivi e personalizzare l'esperienza visiva per assicurare che la mostra sia una celebrazione dell'arte accessibile e piacevole per tutti.

La cura di una mostra di cryptoarte nel metaverso diviene così un atto di equilibrio tra l'espressione artistica e la garanzia di sicurezza, un impegno che richiede che il curatore si attrezzi delle migliori strategie e tecnologie disponibili, in modo che l'arte possa brillare in un contesto che non è solo esteticamente stimolante ma anche sicuro e protettivo.

Veniamo ora a un'ulteriore sfida significativa che richiede al curatore di riformulare le strategie tradizionali in modo da adeguarle al contesto innovativo del digitale.

Intrattenere e coinvolgere il pubblico in una mostra di cryptoarte nel metaverso richiede un approccio innovativo e interattivo che sfrutti le peculiari caratteristiche di questo spazio virtuale; a differenza delle gallerie d'arte tradizionali, questo nuovo ambiente permette ai curatori di esplorare dimensioni uniche di interazione, frutto della natura digitale e immersiva.

Da un lato, il metaverso consente di rompere le barriere fisiche, attirando un pubblico globale senza vincoli geografici, migliorando l'apprezzamento dell'arte, rendendola più inclusiva e democratizzando l'accesso alle esperienze culturali; dall'altro, offre strumenti avanzati per una partecipazione attiva e personalizzata dei visitatori consentendo di esplorare e interagire con l'arte in modi che non sono possibili nel mondo fisico²⁶². Questa nuova dimensione espositiva richiede una riflessione approfondita su come la cryptoarte e l'ambiente virtuale del metaverso modifichino l'agency del visitatore, instaurando una dinamica interattiva tra l'opera, lo spazio

²⁶⁰ Ivi, p. 4.

²⁶¹ Ibidem.

²⁶² Ivi, p. 5.

virtuale e il pubblico che, come vedremo, influirà in modo decisivo sulla ridefinizione delle pratiche curatoriali.

Per analizzare con maggiore precisione l'effetto di una mostra di cryptoarte sul suo pubblico, è opportuno attingere alle teorie formulate da Katja Kwastek, Beryl Graham e Sarah Cook, teorici dell'arte e accademici che si concentrano sull'arte digitale e i nuovi media. Nonostante le loro riflessioni riguardino l'arte digitale in generale e siano state pubblicate prima dell'avvento della cryptoarte NFT, vedremo che si adattano sorprendentemente bene al nostro discorso permettendoci di indagare l'agency del visitatore all'interno del metaverso.

Abbiamo constatato come nei mondi virtuali, l'esperienza di una mostra di cryptoarte si distacchi radicalmente dai confini tradizionali delle gallerie fisiche, invitando i visitatori a immergersi in un ambiente dove la loro presenza e interazione non sono solo benvenute ma essenziali per l'intera esperienza artistica, creando un dialogo continuo e dinamico tra l'opera d'arte, lo spazio espositivo e l'osservatore.

Nel contesto specifico delle mostre nel metaverso, i ragionamenti di Katja Kwastek, in *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, offrono una lente attraverso la quale possiamo esaminare in modo approfondito l'interattività come componente cruciale dell'esperienza artistica. Kwastek sottolinea che, nell'arte digitale, l'interazione non è un accessorio ma un elemento fondamentale, un punto di incontro tra il visitatore e l'opera, dove ogni azione del primo modella e ridefinisce l'esperienza del secondo²⁶³. Nei mondi virtuali, questa interazione assume dimensioni esponenzialmente maggiori: il visitatore non è più un semplice spettatore, ma diventa un esploratore attivo, un partecipante che naviga attraverso paesaggi digitali in continua evoluzione, dove ogni clic, ogni movimento, ogni scelta influisce non solo sulla sua percezione dell'arte ma anche sull'ambiente stesso in cui essa è immersa. L'agency del visitatore, come descritta da Kwastek, si manifesta attraverso un dialogo costante e multidimensionale con l'arte: qui, il visitatore ha la libertà di manipolare l'ambiente, di interagire con le opere in modi che superano la visione passiva, diventando co-autore dell'esperienza artistica²⁶⁴. Un caso emblematico di ciò è dato dagli smart contract associati alle opere d'arte. Come sappiamo, essi possono anche facilitare l'interazione e la creazione

²⁶³ Kwastek, Katja, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge, USA, The MIT Press, 2013, p. 171.

²⁶⁴ Ibidem.

collaborativa, arricchendo l'esperienza estetica e al contempo democratizzando il processo creativo, invitando il pubblico a partecipare e contribuire attivamente all'arte²⁶⁵.

Un esempio, *First Supper*, un'opera d'arte composta da 22 strati modificabili, realizzata attraverso una collaborazione tra la piattaforma "AsyncArt" e 13 artisti crypto, sfrutta il proprio smart contract per consentire modifiche e interazioni, trasformandosi così in un pezzo di arte dinamica e in continua evoluzione. Questa struttura permette, a coloro che ne entrano in contatto, di influenzare direttamente l'aspetto dell'opera, creando un'esperienza di co-creazione e partecipazione unica. Lavori come questo non solo arricchiscono l'esperienza del visitatore ma aprono anche nuove prospettive sulla comprensione delle opere e delle esposizioni, introducendo un nuovo paradigma nell'interpretazione dell'arte partecipativa.

Tale aspetto, nettamente distaccato dalle tradizionali forme di interazione artistica e che guida il pubblico oltre il ruolo di mero osservatore, invitandolo a immergersi in un'esperienza più profonda, attiva e coinvolgente, è indagato anche nel pionieristico studio di Beryl Graham e Sarah Cook in *Rethinking Curating: Art after New Media*. Una ridefinizione basata sulla premessa che l'arte, in particolare nell'era digitale, dovrebbe essere un terreno ricco per l'esplorazione e la sperimentazione, non solo per l'artista, ma anche per il pubblico, il quale diventa parte integrante dell'opera stessa, influenzandone il significato e l'espressione attraverso la propria interazione e partecipazione. Nell'ottica di Graham e Cook, l'arte partecipativa non è semplicemente un'opera da contemplare, ma un dialogo aperto, una tela interattiva dove ogni visitatore lascia un'impronta unica, trasformando l'esperienza artistica in un processo dinamico e in continuo mutamento, che sfida le convenzioni tradizionali e apre nuove prospettive sull'arte stessa²⁶⁶.

Dunque, in un contesto dove il visitatore possiede una libertà senza precedenti di interagire con le opere d'arte, Graham e Cook, come un preludio al metaverso e alla cryptoarte, osservano un decentramento dell'autorità curatoriale nell'arte digitale, un

²⁶⁵ Hong, Rongman, He, Hao, *Interference and Consultation in Virtual Public Space: The Practice of Intermedia Art in Metaverse*, in *17th International Conference on Mobility, Sensing and Networking*, Exeter, United Kingdom, 2021, p. 796.

²⁶⁶ Graham, Beryl, Cook, Sarah, *Rethinking Curating: Art after New Media*, Cambridge, USA, The MIT Press, 2010, p. 113.

fenomeno che si allineerà emblematicamente con la disintermediazione caratterizzata dalla blockchain. Il potere decisionale si sposta dai curatori tradizionali ad una rete più ampia, includendo artisti, visitatori e piattaforme tecnologiche; i visitatori, in particolare, acquisiscono un ruolo più attivo, influenzando non solo la loro esperienza individuale, ma anche l'aspetto e il significato collettivo dell'esposizione²⁶⁷.

L'osservazione che i due teorici discutevano già nel 2010 è poi studiata in modo più approfondito, un decennio dopo, da altri due studiosi, Benjamin Egger e Judith Ackermann, importanti figure nel campo della curatela digitale e dell'arte interattiva, identificando questo decentramento dell'autorità del curatore con il termine "metacuratela", un'evoluzione della pratica curatoriale che è tipica dell'ambiente artistico digitale interattivo.

Il principio fondamentale della meta-curatela risiede nella sua capacità di auto-decostruire l'autorità tradizionale del curatore²⁶⁸. In un'epoca in cui l'arte digitale e le piattaforme online stanno guadagnando terreno, la figura del curatore, un tempo guardiana e interprete univoca dell'arte, è ora chiamata ad attraversare un paesaggio radicalmente trasformato. La meta-curatela, in questo panorama, non è semplicemente una pratica curatoriale, ma un processo riflessivo che interroga e rimodella le proprie fondamenta; anziché imporre un singolo punto di vista, il meta-curatore si fa promotore di un dialogo aperto e multivocale, dove diverse interpretazioni e narrazioni coesistono e si arricchiscono a vicenda²⁶⁹. Proprio come la blockchain distribuisce il controllo e la validità attraverso una rete decentralizzata, rimuovendo la necessità di una singola autorità centralizzata, così la meta-curatela disperde il potere curatoriale tra artisti, pubblico e comunità digitali nell'atto di interazione con la cryptoarte. Non è, perciò, solo una questione tecnica, ma un riposizionamento ideologico, dove le gerarchie tradizionali sono sostituite da una democrazia artistica e curatoriale più equa e partecipativa. La meta-curatela nell'era digitale e la tecnologia blockchain si intrecciano in un dialogo produttivo, che ridefinisce l'arte e la sua esposizione in termini di accessibilità, partecipazione e democratizzazione. Questa rivoluzione curatoriale non è solo una risposta alle sfide poste dall'era digitale, ma una

²⁶⁷ Ivi, p. 124.

²⁶⁸ Egger, Benjamin, Ackermann, Judith, *Meta-Curating: Online Exhibitions Questioning Curatorial Practices in the Postdigital Age*, in "International Journal for Digital Art History", n. 5, 2021, p. 320.

²⁶⁹ Ivi, p. 321.

riconfigurazione del paesaggio artistico, che invita a ripensare il ruolo dell'arte nella società e il suo potenziale per una connessione più profonda e significativa tra l'opera d'arte, il suo creatore e il suo pubblico.

In conclusione, analizzando criticamente come il pubblico interagisce con le opere di cryptoarte, con lo spazio espositivo e con l'ecosistema virtuale in generale, il nuovo curatore assume la consapevolezza del suo ruolo principale. La transizione da un'autorità definitiva, un garante del significato e del valore artistico, ad un facilitatore dinamico di esperienze. Egli non si limita a selezionare e presentare le opere, ma crea ambienti ricchi e stimolanti, spazi curatoriali digitali che diventano arene di esplorazione, dove ogni visitatore può formare le proprie narrazioni e significati, trasformando l'esperienza artistica in un viaggio personale e unico²⁷⁰.

In questa cornice, il curatore è un esploratore di nuovi orizzonti artistici, che invita il pubblico ad unirsi a lui nel viaggio con l'opportunità di riscrivere le regole della curatela, inaugurando un'era in cui l'arte è veramente per tutti e di tutti, un'era in cui il valore, il significato e l'esperienza dell'arte sono plasmati da una comunità globale, interconnessa e dinamica.

²⁷⁰ Brownlie, Philippa Jane, *Current Strategies for the Digital Curation of NFT Art: Museums as Marketplaces and Metaverse Platforms*, Tesi di Laurea, Leida, Università di Leida, Paesi Bassi, 2022, p. 12.

2.4.2 L'esposizione nell'ambiente fisico

Abbiamo affermato come, senza ombra di dubbio, l'ambiente più consono per l'esposizione e la fruizione di un genere artistico come la cryptoarte sia quello virtuale, in particolare quello del metaverso. Nonostante ciò, è impossibile ignorare come, negli ultimi due anni, queste opere digitali, dal naturale dominio virtuale, stiano attivamente cercando di estendere la loro influenza anche al mondo fisico.

Si tratta di un passaggio cruciale di una sfida interessante, per la quale è necessario spendere qualche parola in proposito: come trasporre l'estetica digitale e le caratteristiche uniche della cryptoarte in uno spazio fisico, mantenendo al tempo stesso la sua integrità e innovazione?

La risposta a questa domanda si trova nell'esplorazione di nuove frontiere espositive, dove la tecnologia digitale si fonde con l'esperienza tangibile, creando un ponte tra il virtuale e il reale. In questo contesto, il curatore deve affrontare una serie di sfide uniche, dalla presentazione fisica delle opere digitali alla creazione di un'esperienza immersiva che rispecchi l'essenza della cryptoarte nel suo ambiente nativo. La studiosa di cryptoarte, Alessia Cervelli commenta questa recente tendenza come segue:

un'arte creata per essere appositamente fruita nello spazio virtuale ma alla quale, soprattutto nell'ultimo anno, è stato richiesto di esistere anche nel mondo reale. Il curatore, quindi, riveste ancora una volta il ruolo di *Ausstellungsmacher* riscontrando, però, non pochi problemi. Può diventare, infatti, difficoltosa la questione espositiva relativa a opere che hanno una loro materialità digitale ma non una fisicità ab origine [...] esportando tali opere nel mondo reale, occorre creare progetti specifici che prevedano, per prima cosa, la traduzione fisica dei file digitali con supporti idonei e l'ideazione di una curatela che ricontestualizzi la cryptoarte in una realtà non sua, con il rischio di perdere significati e modalità di fruizione legati a tali opere, comprensibili ed esperibili totalmente solo nella realtà di origine²⁷¹.

Nonostante ci si trovi nel familiare contesto del mondo fisico, dove molte delle consuete considerazioni espositive sono ormai ben note, l'esposizione della cryptoarte sembrerebbe però rappresentare, per il curatore, una sfida ancora maggiore di quella

²⁷¹ Cervelli, Alessia, *NFT e metaverso rivoluzionano anche il ruolo del curatore*, in "Artribune", 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-metaverso-curatori/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

posta dal metaverso, essendo il principale ostacolo la contrapposizione non fisico-fisico.

In effetti, lungo l'intero svolgimento dell'argomento, abbiamo più volte ribadito la mancanza, de facto, di fisicità nelle opere di cryptoarte. Tale fatto è però messo in discussione nelle parole dell'artista, scrittore, collezionista e curatore, Kenny Schachter, il quale afferma:

è buffo, perché la gente si lamenta che gli NFT si possono vedere solo sul computer o sul telefono, tuttavia la maggior parte delle opere d'arte appartenenti a collezioni sia pubbliche sia private sono nei depositi [...] La mia teoria è che nei prossimi due anni verranno inventati dei piccoli device che proiettano immagini tridimensionali. Quando d'estate la gente va in vacanza, potrà portare con sé la propria collezione e proiettare le opere d'arte nella propria camera, sul muro oppure sul pavimento. Sono convinto che la prossima fase dell'arte digitale risolverà il problema della difficile convivenza con l'arte tradizionale. Ritengo che sia molto importante avere un'esperienza fisica dell'arte, in qualunque formato essa sia. E quando esponi la cryptoarte in una galleria o in un museo, la stai presentando a un nuovo pubblico. Il pubblico composto dalla gente che frequenta i musei scoprirà per la prima volta gli NFT; quindi, è fondamentale esibire l'aspetto fisico dell'arte digitale, è necessario, è urgente, perché da vita a questa forma d'arte concettuale che esiste solo sotto forma di file su computer. Gli artisti creano cose, oggetti, file digitali. L'arte digitale ha più presenza fisica di una scultura, esiste su un server, richiede un apparecchio fisico per esistere. Sono dati che poi dovranno essere custoditi nel cloud, hanno comunque una presenza fisica²⁷².

La visione di Schachter, sebbene ancora materia di dibattito, effettivamente suggerisce che, attraverso supporti tecnologici come schermi e display digitali, le opere di cryptoarte possono acquisire una forma di fisicità, la quale consente loro di essere godute nel mondo reale, mantenendo originalità e integrità artistica, permettendo di raggiungere un pubblico più ampio e di essere apprezzate in un contesto diverso da quello virtuale nel quale sono state create.

L'elemento fondamentale che caratterizza la presenza di un'opera di cryptoarte nel mondo fisico è, perciò, la sua manifestazione all'interno di una cornice digitale, come uno schermo; tuttavia, sebbene anche nel metaverso l'opera possa essere visualizzata attraverso un display, salvo l'utilizzo di dispositivi di realtà aumentata, l'esperienza di

²⁷² Galansino, Arturo, Tabacchi, Serena, *Let's get digital!: NFT E nuove realtà dell'arte Digitale: Nfts and innovation in Digital Art*, catalogo della mostra, a cura di Galansino e Tabacchi, Venezia, Marsilio Arte, 2022, p. 43.

godimento e di fruizione da parte dell'osservatore differisce sostanzialmente tra i due ambienti.

Uno schermo non è semplicemente una tela, è un punto di incontro dove i pixel prendono vita, un catalizzatore che permette agli spettatori di connettersi con l'opera di cryptoarte, trasformando i segnali digitali in immagini visive. La scelta delle cornici ha implicazioni profonde per la percezione dell'arte: schermi ad alta definizione e display OLED trasformano i bit in esperienze visive che sfidano la percezione della realtà, preservando la nitidezza e la vividezza dei colori che l'artista digitale ha inteso e assumendo così un ruolo attivo nella trasmissione dell'essenza digitale dell'opera all'osservatore²⁷³.

Tuttavia, la fruizione dell'opera tramite schermo nel contesto fisico introduce una limitazione: l'immersione è confinata entro i bordi dello schermo stesso. A differenza del metaverso, dove l'arte può essere navigata e sperimentata in un ambiente a 360 gradi con metodi di esposizione che si spingono oltre l'immaginario umano, nell'ambiente fisico lo spazio di fruizione è definito dalla dimensione dello schermo. La cornice diventa allora una soglia, un confine che delimita l'immersione visiva. Inoltre, l'ambiente fisico impone una relazione spaziale tra lo spettatore e l'opera e la posizione dello schermo, l'angolazione e la distanza dello spettatore definiscono l'interazione, rendendo l'esperienza più statica.

La fisicità ottenuta dalla cryptoarte nel mondo fisico, essendo legata indissolubilmente a specifici strumenti di visione digitale, può però essere modulata dall'artista e dal curatore in modi che sebbene non possano raggiungere le opportunità del metaverso, possono comunque spingersi fino ai limiti dell'ambiente fisico.

I già citati schermi OLED e LCD di dimensioni variabili sono uno degli strumenti più efficaci a disposizione del curatore, che possono variare da piccole cornici digitali a pareti intere, offrendo una qualità d'immagine straordinaria, con neri profondi e colori vividi rendendo giustizia alla gamma cromatica spesso vibrante della cryptoarte²⁷⁴. La capacità di adattare le dimensioni dello schermo al contesto dell'opera e dello spazio

²⁷³ Hedgehog Digital, *Crypto and Art Collide: Virtual Showrooms Solve NFT Dilemma*, in "Hackernoon", 2021, <<https://hackernoon.com/crypto-and-art-collide-virtual-showrooms-solve-nft-dilemma-c81c37ym>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

²⁷⁴ Christov, Anthony, *Arte, tecnologia e ponte tra: esposizione di NFT e arte digitale*, in "Builtin", 2023, <<https://builtin.com/blockchain/exhibiting-nft-digital-art>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

espositivo consente al curatore di creare ambienti immersivi dove le opere possono essere apprezzate sia da vicino sia come parte di un'esperienza collettiva su larga scala; schermi giganti, in particolare, possono trasformare un'intera stanza in un'opera d'arte, invitando lo spettatore a entrare fisicamente nell'universo creato dall'artista²⁷⁵.

Allo stesso tempo, l'utilizzo di proiettori di immagini tridimensionali offre una flessibilità unica. Sebbene la loro definizione possa essere inferiore rispetto a quella degli schermi, questi dispositivi possono proiettare opere su superfici irregolari o in ambienti non convenzionali, estendendo l'arte oltre i confini tradizionali di una cornice. Una tecnologia del genere può essere particolarmente utile in spazi espositivi non tradizionali o quando si desidera creare un'interazione dinamica con l'architettura circostante, come la proiezione di opere su sculture o altri oggetti tridimensionali, creando un dialogo tra l'opera digitale e lo spazio fisico.

Tra le varie strategie che il curatore può considerare per estendere la natura digitale delle opere allo spazio fisico, di particolare rilievo è l'utilizzo della realtà aumentata. Mezzo ideale per forgiare un'esperienza espositiva sinergica, collega il digitale e il fisico; non solo arricchisce il mondo materiale con la magia del digitale, ma eleva l'arte a nuovi livelli di espressione artistica. Una tecnologia che, permettendo alle opere di infiltrarsi e animare gli spazi del quotidiano, trasforma ogni angolo della realtà in una tela vivente, dove l'effimero si materializza e si aggira tra le solidità del mondo reale dando vita ad un vero e proprio ambiente ibrido permettendo all'arte digitale di adattarsi e rispondere all'ambiente fisico in modi che prima potevamo solo immaginare, offrendo un'esperienza immersiva che sfida le percezioni tradizionali e invitando gli osservatori a esplorare una coesistenza di mondi altrimenti paralleli e separati²⁷⁶.

Ora delineeremo solo brevemente il tema dell'interazione con il pubblico, un aspetto, come precedentemente emerso, rivelatosi cruciale nel panorama curatoriale dell'arte digitale e nell'evoluzione della sua pratica.

Sappiamo che nel metaverso le opere digitali offrono un grado di interattività quasi illimitato, ma quando la cryptoarte attraversa la soglia del mondo fisico, come può

²⁷⁵ Ibidem.

²⁷⁶ Tom, Amy, *Blurring The Lines of Realism: Vancouver's First Outdoor Augmented Reality Art Gallery*, in "Hackernoon", 2021, <<https://hackernoon.com/blurring-the-lines-of-realism-vancouvers-first-outdoor-augmented-reality-art-gallery-bp1f33s9>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

questa interattività essere preservata, o almeno onorata, alla luce delle limitazioni intrinseche di uno spazio non virtuale?

Nell'ambiente fisico, il pubblico si confronta con un contesto tangibile, un luogo dove l'arte si veste di fisicità e dove la sua fruizione è guidata da parametri tradizionali di spazio e tempo; in questo scenario, il curatore si trova ad affrontare la sfida di trasporre l'estetica e l'interattività della cryptoarte in un modo che resti fedele allo spirito originale dell'opera. Sebbene gli smart contract programmati possano influenzare l'esperienza del pubblico anche in questo contesto, per esempio attraverso l'uso di codici QR che offrono approfondimenti o addirittura modificando l'opera in risposta all'interazione del pubblico, queste esperienze rimangono intrinsecamente più limitate rispetto alla libertà offerta dal metaverso²⁷⁷.

Tuttavia, la natura immersiva e interattiva della cryptoarte non va completamente perduta nella transizione e sia curatori che artisti si stanno adoperando con ingegno per introdurre elementi di interazione digitale nell'ambiente fisico: schermi interattivi, installazioni AR e display dinamici sono solo alcuni degli strumenti utilizzati per offrire al pubblico una partecipazione attiva. Strumenti tecnologici che non solo arricchiscono l'esperienza visiva ma creano anche un dialogo tra l'osservatore e l'opera, una conversazione capace di essere tanto profonda e personale quanto quella vissuta nel metaverso.

Nonostante questi sforzi, la pratica curatoriale nell'ambiente fisico, com'era prevedibile, si dimostra meno incline al raggiungimento di una forma di decentralizzazione dell'autorità: le responsabilità del curatore, dalla selezione delle opere alla progettazione dello spazio espositivo, tendono infatti a mantenere un livello di centralità necessario per gestire le complessità logistiche e conservatorie dell'ambiente fisico.

Questa centralizzazione, tuttavia, non implica una totale chiusura verso la partecipazione collettiva osservata nell'ambito virtuale. La curatela contemporanea si trova al crocevia di un'evoluzione significativa, alimentata dal progresso tecnologico e dall'aumentare dell'ibridazione tra le realtà fisiche e quelle virtuali. Tale convergenza sta aprendo nuove vie per la creazione di spazi espositivi che sfumano i confini tra il reale e il digitale, offrendo esperienze immaginative potenzialmente modellate tanto

²⁷⁷ Ibidem.

dall'autorità curatoriale quanto dal coinvolgimento diretto del pubblico; un ambiente ibrido dove le installazioni fisiche si arricchiscono di componenti digitali, offrendo uno sfondo ideale per l'interazione dinamica e multisensoriale con l'arte.

Le mostre fisiche di cryptoarte diventano così laboratori di sperimentazione, dove la tecnologia si intreccia con l'arte per creare esperienze che, pur non raggiungendo l'illimitato potenziale del metaverso, dimostrano concretamente come l'arte digitale possa trasformare anche gli spazi tangibili in contesti ricchi di interazione e di coinvolgimento, confermando il valore immersivo e interattivo di questo genere artistico e trovando una sua vivida espressione anche nella realtà fisica.

Secondo il curatore Anthony Christov, infatti, è importante tenere a mente che:

L'adattamento (al metaverso) è graduale. Non si può imporre un cambiamento alle persone, per quanto pratico o necessario, senza incontrare resistenza. Il mondo potrà anche diventare sempre più digitalizzato, ma non smetteremo mai di essere umani. Per quanto bello e trasformativo possa promettere di essere il Web3, e probabilmente lo sarà, la nostra realtà presente non scomparirà tanto presto, né la nostra connessione intrinseca ad essa. È importante per noi che lavoriamo all'intersezione tra l'arte "tradizionale" e gli NFT, noi che siamo ansiosi di inaugurare il futuro, riconoscere questo. Gli esseri umani cambiano, ma lentamente e con persuasione. Perché l'arte NFT diventi lo spazio ampiamente apprezzato che può essere, dobbiamo costruire un condotto allettante affinché l'interesse umano possa fluire. E con esso, la capacità di adattarsi. Dobbiamo costruire un ponte tra arte e tecnologia che elevi le creazioni digitali uniche e ci mantenga radicati nella realtà che non possiamo ignorare. Mostre, esposizioni, eventi e altri luoghi nel mondo reale possono fornire quell'esperienza ibrida attraverso cui gli spettatori possono adattare i loro gusti a questa nascente forma d'arte²⁷⁸.

L'esplorazione della cryptoarte nel metaverso e nell'ambiente fisico evidenzia un punto di svolta nella curatela artistica. Nel metaverso, i confini si dissolvono, permettendo ai visitatori di diventare co-creatori attivi, mentre i curatori accolgono la meta-curatela che valorizza la partecipazione e la decentralizzazione. L'esposizione fisica, pur affrontando limitazioni intrinseche, si arricchisce di interattività attraverso l'adozione di tecnologie digitali avanzate, invitando a un'esperienza multisensoriale che sfida le percezioni tradizionali. In entrambi i contesti, il ruolo del curatore si evolve: da autore centrale a facilitatore di un viaggio artistico condiviso, guidando il pubblico in un'era

²⁷⁸ Christov, Anthony, *Arte, tecnologia e ponte tra: esposizione di NFT e arte digitale*, in "Builtin", 2023, <<https://builtin.com/blockchain/exhibiting-nft-digital-art>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

dove l'arte è accessibile, dinamica e partecipativa, plasmata da un dialogo aperto tra arte, tecnologia e società.

Capitolo Tre

Il Museum of Contemporary Digital Art

Dopo un'approfondita indagine teorica sulla curatela, sul nuovo curatore e sull'esposizione della cryptoarte, sia nel dinamico panorama del metaverso che nel più tangibile contesto fisico, la tesi si appresta ora ad esplorare il territorio pratico attraverso l'analisi di casi studio concreti.

La seconda parte del lavoro si apre con lo studio dettagliato del Museum of Contemporary Digital Art (MoCDA), menzionato nel primo capitolo, esaminando come esso si posizioni all'avanguardia nella presentazione di opere di cryptoarte nel metaverso.

Attraverso l'analisi di specifiche mostre curate dal MoCDA, verranno esplorate le strategie espositive, i risvolti curatoriali e l'interazione con il pubblico in questo inedito ambito digitale.

Nonostante lo spazio dell'arte digitale abbia assistito allo sviluppo di registri di provenienza, gallerie e mercati, gli spazi dedicati all'educazione e alla curatela dell'arte digitale per un pubblico ampio si contano ancora sulle dita di una mano: una tale scarsità rappresenta una sfida persistente sia nel settore dell'arte che in quello tecnologico, man mano che crescono le preoccupazioni per la mancanza di accesso, la diversità e la censura. Con il MoCDA, si punta a soddisfare questo bisogno stabilendo standard di settore per rendere il processo di creazione, acquisto, collezionismo, esposizione e fruizione dell'arte digitale più fluido, sicuro e inclusivo²⁷⁹.

Fondato a Londra, online, nel 2019, il Museum of Contemporary Digital Art emerge come una pietra miliare nell'universo artistico virtuale, un'avanguardia che esemplifica l'evoluzione dei musei nell'era digitale, un tempio della cryptoarte che offre un'esperienza museale immersiva trascendendo i confini fisici per accogliere visitatori da ogni angolo del globo in un ambiente interattivo e tridimensionale.

Ponendosi come punto di riferimento nel settore dell'arte digitale, fornendo un luogo di incontro tra la tecnologia e l'arte contemporanea, enfatizza l'educazione e il sostegno

²⁷⁹ Team del MoCDA, *About MoCDA*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/mocda>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

al digitale in modo inclusivo e orientato al futuro, promuovendo il coinvolgimento di un pubblico eterogeneo con un approccio che pone gli artisti al primo posto²⁸⁰.

Impegnato a documentare, collezionare e promuovere la cryptoarte, offrendo una prospettiva unica su questa forma emergente, si pone come mission principale il facilitare la scoperta e l'esperienza dell'arte digitale contemporanea, lavorando al contempo per preservare la conoscenza e stabilire gli standard per le nuove forme d'arte, migliorare poi le funzioni di proprietà digitale e di supportare artisti, collezionisti e organizzazioni nella gestione delle loro collezioni d'arte.

Con il fulcro principale nel metaverso di Decentraland, MoCDA, similmente al celebre Guggenheim, noto per le sue sedi distribuite strategicamente in varie parti del mondo reale, estende il suo raggio d'azione con "filiali virtuali" in altri metaversi come The Sandbox, creando una rete di spazi espositivi che riflettono la sua filosofia inclusiva e democratizzata dell'arte²⁸¹. Gli spazi virtuali non sono semplici repliche uno dell'altro; ognuno è curato e progettato con un carattere distintivo, rispecchiando le peculiarità del metaverso ospitante, mantenendo al contempo l'identità e gli elevati standard curatoriali del MoCDA.

Alla sua guida troviamo la curatrice italiana Serena Tabacchi, direttrice, co-fondatrice insieme all'esperto di tecnologia Dominic Perini e allo sceneggiatore Tom Van Avermaet e figura centrale nel mondo dell'arte digitale, possiede una carriera strettamente legata all'intersezione tra arte e tecnologia, e ha giocato un ruolo fondamentale nella promozione e nell'educazione dell'arte con le nuove tecnologie. Da sempre affascinata dalla fantascienza, dal gaming, dalla tecnologia e dalle incredibili possibilità che quest'ultima può dare, promuove e diffonde l'educazione dell'arte digitale e delle nuove tecnologie in eventi pubblici e accademici ed è curatrice di alcune delle prime mostre internazionali di NFT, supportando concretamente artisti nazionali e internazionali²⁸².

Prima di fondare il MoCDA, Tabacchi ha lavorato presso la TATE Modern e Britain di Londra, dove ha supportato attivamente artisti italiani ed internazionali; la sua

²⁸⁰ Ibidem.

²⁸¹ Ibidem.

²⁸² Talia, Adriana, *Intervista a Serena Tabacchi, educare all'arte digitale*, in "Insideart", 2023, <<https://insideart.eu/2023/02/13/intervista-a-serena-tabacchi-educare-allarte-digitale/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

esperienza presso queste istituzioni di prestigio le ha permesso di acquisire una profonda conoscenza del settore e di sviluppare una rete significativa nel mondo dell'arte²⁸³.

Dedita al promuovere il digitale attraverso eventi pubblici e seminari accademici in prestigiose università come l'University College London, l'University of Greenwich, le Università Cattolica e Bocconi di Milano, e l'Università di Padova; è impegnata, poi, in attività di ricerca sulla DAO (Decentralized Autonomous Organization) governance ed è un membro attivo di organizzazioni autonome decentralizzate esclusive come Flamingo DAO e SuperRare DAO Council. Inoltre, Tabacchi ha giocato un ruolo cruciale nello sviluppo del mercato dell'arte digitale in Italia, curando varie esposizioni per alcuni dei maggiori musei e fondazioni italiane ed internazionali. È anche membro del board della Blockchain Game Alliance ed è partnership manager per le piattaforme Sandbox e Cinello, dimostrando il suo impegno nel colmare il divario tra arte, tecnologia e innovazione²⁸⁴.

Nel MoCDA, Tabacchi ha spinto l'istituzione a diventare leader nel campo dell'arte digitale, non solo esponendo opere ma anche promuovendo l'educazione in questo settore; pioniera nell'ambito degli NFT e della blockchain, curando alcune delle prime mostre internazionali di NFT e collaborando con Cambi, la casa d'aste italiana, nella loro prima vendita di arte digitale²⁸⁵.

La direttrice parla orgogliosamente del suo museo in un'intervista con Elisabetta Roncati affermando:

L'idea è nata circa un paio di anni fa quando uno dei nostri fondatori, Dominic Perini oggi CTO di MoCDA, ha partecipato al primo "Art + Tech" summit alla casa d'aste Christie's a Londra. In quell'occasione ha incontrato Jason Bailey, fondatore di Artnome, e Georg Bak. Così sono iniziate le prime conversazioni su come poter creare una collezione d'arte digitale e un museo dove esporla. Poco dopo io ho conosciuto Tom Van Avermaet, regista e curatore alla Tate Modern: abbiamo così deciso di fondare il MoCDA. Il team si è poi ampliato, includendo il supporto di rinomati consulenti in ambito arte e business development [...] MoCDA è un Museo dedicato all'arte contemporanea digitale. MoCDA nasce dalla voglia di creare uno spazio virtuale, non votato esclusivamente alla promozione, ma anche alla conoscenza ed esposizione di progetti d'arte contemporanea e tecnologia [...] sta diventando uno spazio interattivo online

²⁸³ Ibidem.

²⁸⁴ Ibidem.

²⁸⁵ Ibidem.

dove si potrà navigare ed esplorare l'arte digitale in queste maniere: VR (realtà virtuale), AR (realtà aumentata), XR (mixed reality), sculture 3D, generative photography, cryptoarte, video arte, arte generativa e programmabile, GIFs, net art, multimedia art e molto altro. Il museo offre ai visitatori l'opportunità di comprendere come l'arte digitale venga ideata e creata dagli artisti, con attenzione all'integrazione ed alla comunicazione tra il creativo e la tecnologia [...] Il nostro obiettivo è quello di offrire al pubblico una visione curatoriale dell'arte che vediamo intorno a noi. Penso ai social media o ai film hollywoodiani, che spesso non apprezziamo nella loro forma artistica perché inseriti in un contesto più ampio. Gli artisti, ma anche il mercato dell'arte digitale, è in parte sottovalutato perché spesso non gli viene attribuito il giusto valore. Riconoscere l'arte digitale e dargli spazio è quello di cui ci stiamo occupando²⁸⁶.

Sotto la guida di Serena Tabacchi, MoCDA si distingue per l'eccezionale esperienza e competenza del suo team, esteso oltre i confini tradizionali dell'arte e della tecnologia. Un eclettico gruppo di professionisti che unisce una vasta gamma di competenze, dalla curatela d'arte alla tecnologia avanzata, costituendo un incrocio unico tra questi due mondi. I curatori del MoCDA, in particolare, non sono semplici custodi dell'arte digitale, ma guide che esplorano nuovi orizzonti; spingendosi oltre i limiti della creatività e dell'innovazione tecnologica, il loro lavoro non si limita all'esposizione delle opere, ma coinvolge attivamente il pubblico in un dialogo più ampio e decentralizzato sulla natura e il significato dell'arte nell'era digitale²⁸⁷. Tale approccio si traduce in una programmazione dinamica e in esposizioni in grado di sfidare, ispirare e coinvolgere sia artisti sia visitatori, contribuendo ad una visione curatoriale che trascende i confini convenzionali.

Tabacchi ne parla così:

Ci sentiamo spessissimo e siamo sempre connessi. Siamo un team compatto e ognuno di noi è impegnato in diversi progetti nel campo dell'arte e della tecnologia. Organizziamo meeting settimanali e, quando possibile, ci incontriamo di persona. La maggior parte di noi vive in Inghilterra, ma anche in Germania, in Svizzera, in Italia, in USA e in Canada. Siamo una famiglia allargata, ma molto unita. Essere disciplinati è molto importante quando si lavora online. Sono convinta che si risparmi molto tempo e molte risorse se si evitano spostamenti in aereo non necessari. L'ambiente ci sta a cuore e il cosiddetto "smart working" per

²⁸⁶ Roncati, Elisabetta, *Digitalizzazione e Musei: scopriamo il MoCDA*, in "Elisabetta Roncati Art Nomade Milano", 2020, <<https://elisabettaroncati.com/digitalizzazione-e-musei-scopriamo-il-mocda-art-nomade-milan/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁸⁷ Team del MoCDA, *About MoCDA*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/mocda>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

noi non è una novità, piuttosto un modo per essere connessi e lavorare in maniera armoniosa accorciando le distanze²⁸⁸.

Il team del MoCDA si occupa anche del blog del museo, dove la passione per l'arte e la tecnologia si fondono in un'unica voce polifonica, risuonando attraverso le parole di coloro che vivono e respirano la cryptoarte in tutte le sue forme. Si tratta di uno spazio virtuale, in un certo senso paragonabile alla biblioteca di un museo tradizionale, curato con una dedizione che riflette la profonda comprensione del museo riguardo il ruolo cruciale dell'arte digitale nel panorama contemporaneo, offrendo una finestra esclusiva nelle menti creative dei curatori, degli artisti e degli esperti che plasmano il mondo della cryptoarte e un mix unico di informazioni pratiche sulle attività e approfondimenti teorici sulle opere²⁸⁹.

Di particolare rilievo è la sezione *Curator's Corner*: finestra privilegiata nel mondo dell'arte digitale, un luogo dove la curatela non è solo una pratica espositiva, ma diventa un dialogo attivo e continuo tra curatori, artisti e pubblico; un crocevia di idee, riflessioni e narrazioni che si intrecciano per formare un tessuto ricco e complesso, riflettendo la diversità e la dinamicità della cryptoarte²⁹⁰. Nel *Curator's Corner*, i visitatori trovano informazioni, ma anche storie e prospettive che ampliano la loro comprensione dell'arte digitale, offrendo un contesto più ampio e una maggiore profondità nella comprensione dell'arte esposta. Tali approfondimenti spaziano dalle tecniche artistiche alla storia dell'arte digitale, dalla critica culturale alle tendenze contemporanee, permettendo ai visitatori di esplorare l'arte oltre la superficie visiva, immergendosi nelle sue molteplici dimensioni. La sezione è diretta da Tom Van Avermaet, il quale, assumendo il ruolo di curatore, analizza e presenta settimanalmente un'opera attraverso le lenti della storia dell'arte, della filosofia e degli studi sociali; un approccio multidisciplinare che riflette la sua vasta esperienza e la sua capacità di esaminare l'arte da diverse prospettive, offrendo ai visitatori del sito del MoCDA approfondimenti unici e ricchi di contesto²⁹¹.

²⁸⁸ Roncati, Elisabetta, *Digitalizzazione e Musei: scopriamo il MoCDA*, in "Elisabetta Roncati Art Nomade Milano", 2020, <<https://elisabettaroncati.com/digitalizzazione-e-musei-scopriamo-il-mocda-art-nomade-milan/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁸⁹ Team del MoCDA, *MoCDA Blog*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/blog>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁹⁰ Team del MoCDA, *Curator's Corner*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/blog/categories/curators-corner>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁹¹ Ibidem.

La collaborazione con istituzioni di prestigio come la Tate, l'Observer, e la Blockchain Game Alliance sottolinea poi il riconoscimento e il rispetto che il MoCDA ha guadagnato nel campo dell'arte digitale: lavorare con queste istituzioni non solo amplifica il profilo del museo, ma fornisce, per di più, opportunità uniche nello scambio di idee e progetti collaborativi portando la cryptoarte a nuovi livelli di visibilità e apprezzamento.

Il coinvolgimento in piattaforme del calibro di SuperRare e KnownOrigin, così come la partecipazione ad eventi come CADAFA (Contemporary Digital Art Fair) e l'NFT London Meetup, denotano l'impegno del MoCDA nel rimanere all'avanguardia nell'evoluzione del mercato dell'arte digitale con collaborazioni che permettono al museo di presentare le opere degli artisti digitali più influenti e innovativi del momento, offrendo una piattaforma globale per il loro lavoro²⁹². In aggiunta, gioca un ruolo cruciale nel facilitare il dialogo tra l'arte digitale e il vasto panorama tecnologico, attraverso la sua partecipazione nella Blockchain Game Alliance, dove museo esplora le sinergie tra l'arte digitale, i giochi blockchain e le tecnologie emergenti, sottolineando l'importanza della cryptoarte come forma d'espressione culturale e artistica in un mondo sempre più connesso e tecnologicamente avanzato²⁹³.

Il Museum of Contemporary Digital Art emerge come un avamposto avanguardista nell'universo dei musei, sfidando le nozioni convenzionali di spazio, tempo e interazione nel contesto museale.

Al centro di questa rivoluzione si trova l'interazione del pubblico con il MoCDA, un'esperienza che trascende le barriere geografiche e culturali, democratizzando l'accesso all'arte e rendendo obsoleta la tradizionale contrapposizione tra visitatori fisici e virtuali. La natura stessa del MoCDA come entità digitale nel metaverso apre le porte a un'accessibilità senza precedenti, invitando un pubblico globale a esplorare le sue sale virtuali. Questa accessibilità universale ridefinisce il concetto di "visitatore" del museo, poiché non più limitato da confini geografici o da restrizioni fisiche; al contrario, il MoCDA si rivolge a chiunque abbia una connessione a Internet, permettendo agli appassionati d'arte, agli studenti e ai curiosi di tutto il mondo di immergersi in un'esperienza artistica senza dover lasciare il comfort della propria casa.

²⁹² Team del MoCDA, *About MoCDA*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/mocda>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁹³ *Ibidem*.

Tabacchi afferma:

MoCDA vive online! Siamo un progetto fully digital [...] L'arte, le interviste live, i meet up, le visite agli studi degli artisti ed i progetti curatoriali sono visibili sui nostri social Instagram e Twitter, @mocda. Inoltre, su YouTube e Spotify, trovate i live e le interviste del Museum of Contemporary Digital Art. Abbiamo anche un sito internet, mocda.org ed una newsletter [...] Quando abbiamo creato il MoCDA credevamo fosse necessario avere uno spazio fisico dove poter esporre arte digitale, ma più ci siamo addentrati in questo campo più abbiamo scoperto che la maggior parte dell'arte digitale viene fruita online, nello specifico sui social media. Tutti i nostri progetti sono sul web, molti ancora in fase embrionale come la collezione e due esposizioni. A queste stanno lavorando i nostri curatori, tra cui Eleonora Brizi, Stina Gustafsson e Chloe Diamond²⁹⁴.

L'essere all'avanguardia nell'utilizzo della tecnologia consente al MoCDA di offrire esperienze immersive e interattive che trascendono le possibilità di un museo fisico, donando al visitatore la possibilità di esplorare e comprendere le opere in modi nuovi e straordinari. Tali esperienze immersive non solo catturano l'immaginazione del pubblico, ma offrono anche nuove prospettive sulle opere d'arte, consentendo ai visitatori di interagire con esse in modi impossibili nell'ambiente fisico.

L'elemento di socializzazione nel metaverso si rivela fondamentale nell'esperienza del visitatore del MoCDA: qui, gli individui possono interagire tra loro in tempo reale, discutendo e condividendo le loro interpretazioni delle opere d'arte, creando così una comunità virtuale di amanti dell'arte e generando uno scambio culturale che connette diverse prospettive e sfondi.

Il Museo sfrutta al massimo le potenzialità del metaverso, ospitando eventi, conferenze e workshop virtuali, accessibili ad un pubblico molto più ampio rispetto a quelli ospitati in un museo fisico; eventi virtuali che offrono opportunità uniche per l'apprendimento e l'interazione, permettendo ai visitatori di partecipare attivamente, indipendentemente dalla loro posizione nel mondo fisico²⁹⁵.

Infine, possiamo constatare, con l'esperienza del MoCDA, l'irrilevanza della contrapposizione tradizionale tra visitatore online e fisico.

Come affermato da Maria Elena Colombo:

²⁹⁴ Roncati, Elisabetta, *Digitalizzazione e Musei: scopriamo il MoCDA*, in "Elisabetta Roncati Art Nomade Milano", 2020, <<https://elisabettaroncati.com/digitalizzazione-e-musei-scopriamo-il-mocda-art-nomade-milan/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁹⁵ Ibidem.

è stata proprio la chiusura dei musei (durante la pandemia) a rendere evidente con straordinaria immediatezza che la relazione fra musei e pubblici esiste, ed è necessaria, anche quando le istituzioni fisiche si trovino a dover chiudere i propri palazzi, a non avere possibilità di contatto con il visitatore fisico, con colui che per tanto tempo la museologia più tradizionale e conservativa ha riconosciuto come unico vero visitatore. E invece... [...] Di fatto, proprio a chiusura del mio lavoro si è appalesata la totale strumentale (quanto diffusa in ambito giornalistico) irrilevanza della contrapposizione on-line/fisico²⁹⁶.

Nell'epoca in cui le esperienze digitali sono altrettanto autentiche e significative di quelle fisiche, il MoCDA rappresenta, dunque, un esempio eclatante di come la museologia possa evolversi per includere e valorizzare tutte le forme di interazione con l'arte. Dove la distinzione tra "vero" e "virtuale" diventa sempre più sfumata, MoCDA adotta la nuova realtà, offrendo un'esperienza museale, allo stesso tempo, radicata nella tradizione e proiettata verso il futuro.

²⁹⁶ Colombo, Maria Elena, *Musei e Cultura Digitale: Fra Narrativa, pratiche E testimonianze*, Milano, Editrice Bibliografica, 2020, p. 223.

3.1. Impronte digitali: permanenza e identità nella mostra Memento Minti

Memento Minti è un'interessante mostra collettiva d'arte digitale, ospitata al Museum of Contemporary Digital Art all'interno del metaverso Decentraland dall'8 gennaio al 27 marzo 2022. Curata da Filippo Lorenzin, curatore presso il MoCDA, figura di spicco nel panorama dell'arte digitale con una carriera distinta da collaborazioni con prestigiose istituzioni come il Victoria and Albert Museum, il Goethe Institut e il Paris College of Art e contribuendo come scrittore per il sito Hyperallergic, dimostrando la sua capacità di analisi critica e teorica nel campo del digitale e dal particolare interesse per l'interazione tra nuove tecnologie e pratiche artistiche. E da Marie Chatel, franco-svizzera che ha rivestito il ruolo di ufficiale di comunicazione presso la Fondation Gandur pour l'Art e con esperienza e competenza nel digitale, appresa grazie ad una specializzazione in pratiche cross-media, sociologia e utopie tecnologiche presso il Courtauld Institute of Art a Londra, unita alla sua attività come scrittrice e critica indipendente, che la rendono una figura centrale nell'esplorazione e nella promozione dell'arte digitale contemporanea²⁹⁷.

Attraverso cinque sale virtuali, la mostra presenta opere di artisti digitali caratterizzati da approcci distintivi ed innovativi: Nicolas Sassoon, artista franco-canadese noto per l'uso di grafica computerizzata per creare forme pixelate, motivi moiré e strutture architettoniche, esplora le dimensioni contemplative, fantastiche e proiettive dello spazio basato su schermo e come l'immagine digitale possa esprimere aspetti del mondo fisico; Sasha Stiles, poetessa, artista e ricercatrice di intelligenza artificiale di origine kalmyk-americana che lavora all'intersezione tra testo e tecnologia, riconosciuta come leader nel campo della poesia generativa e della blockchain, con opere hanno affrontato temi come l'immortalità digitale, la comunicazione cibernetica e l'apprendimento automatico; Jisu Choe, un'artista interdisciplinare coreano-americana le cui opere trascendono le sue radici nell'illustrazione per toccare molti spazi digitali; Silvio Lorusso, artista, designer e ricercatore italiano che si concentra sulle culture e sui regimi retorici incorporati nei sistemi tecno-sociali, affrontando le

²⁹⁷ Team del MoCDA, *The MoCDA Team*, in "MoCDA", 2019, <<https://www.mocda.org/team>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

narrative e le contro-narrative che definiscono piattaforme, dispositivi e interfacce; e infine Danceavatar, un'artista pionieristica che sfuma i confini tra i mondi digitale e fisico attraverso il suo lavoro di esplorazione del movimento nello spazio dell'arte digitale e occupandosi di temi contemporanei, cultura digitale e tecnologie web3 emergenti²⁹⁸.

Memento Minti si presenta già dal titolo come un'indagine incisiva e penetrante sul tema del confine tra auto-promozione e sopravvivenza nell'ambiente online per gli artisti e i creativi del settore digitale, un gioco di parole significativo, basato sull'espressione latina "memento mori", ovvero "ricorda che devi morire", come un richiamo alla consapevolezza nell'era digitale, in particolare, in riferimento alla presenza online degli artisti e alla loro sopravvivenza nel vasto e volubile mondo dell'arte digitale. Qui, "Minti" è una derivazione del termine "minting" che nel contesto dei token non fungibili si riferisce al processo di creazione o pubblicazione di un nuovo token sulla blockchain: di conseguenza il gioco di parole si esemplifica nel promemoria per gli artisti di essere consapevoli delle implicazioni nella creazione delle loro opere²⁹⁹. L'atto di creazione digitale e commercializzazione non è solo un processo tecnico, ma porta con sé anche considerazioni più profonde sull'identità digitale, sulla permanenza e sulla percezione del valore nell'arte digitale. Perciò, alla luce del titolo, *Memento Minti* invita ad una riflessione critica sul ruolo e l'impatto degli NFT nel mondo dell'arte, sottolineando la necessità per gli artisti di considerare attentamente come la loro arte e la loro presenza online vengano create, presentate e percepite in un ecosistema digitale in rapida evoluzione.

Questa tematica è particolarmente rilevante nell'era post-asta di Beeple e al conseguente boom degli NFT che ha aperto nuove frontiere per gli artisti digitali, offrendo piattaforme inedite per la monetizzazione e la distribuzione delle loro opere; tuttavia, come sappiamo, con questo nuovo paradigma è giunta anche la speculazione sfrenata, trasformando molte opere di cryptoarte in meri strumenti per investimenti lucrativi. Tale dinamica ha alterato profondamente il modo in cui l'arte viene percepita e valutata, spostando l'attenzione dal valore intrinseco e culturale dell'opera al suo potenziale di guadagno nel mercato.

²⁹⁸ Team del MoCDA, *Memento Minti*, in "MoCDA", 2022, <<https://www.mocda.org/exhibitions/memento-minti>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

²⁹⁹ Ibidem.

La trasformazione dell'arte digitale in un veicolo per guadagni esorbitanti ha inevitabilmente influito sulla psicologia degli artisti: il sistema del mercato ha ridotto l'artista a un "marchio online", dove il successo è spesso misurato più in termini di visibilità e vendite piuttosto che di merito artistico. In tale contesto, l'artista si trova a navigare in un mare di aspettative, dove la necessità di auto-promuoversi costantemente diventa una pressione soffocante con un duplice impatto psicologico: da un lato, c'è l'euforia di poter raggiungere un pubblico globale e di monetizzare direttamente il proprio lavoro; dall'altro, emerge la paura di essere ridotti a semplici prodotti, la cui validità è determinata dal capriccio volubile del mercato.

Il curatore afferma: «Le opere propongono una prospettiva informata su come le strategie di marketing hanno cambiato il modo in cui i creativi promuovono e vendono opere online, invitando artisti che sono stati attivi prima e dopo la divulgazione degli NFT»³⁰⁰.

Conducendo il nostro avatar di Decentraland verso il MoCDA, facciamo il nostro ingresso nella mostra attraverso una piattaforma nera e verde come portale d'accesso, una scelta stilistica che ricorda i codici estetici della cultura digitale e dei giochi online, e ciò potrebbe essere volto a stabilire un legame con il pubblico che è già familiare con questi ambienti³⁰¹. Seppur molto contenuto nella creatività architettonica, l'ambiente virtuale che si estende intorno a noi mette già in risalto l'atipicità di uno spazio digitale rispetto a ciò a cui si può essere abituati nel mondo fisico: pavimento e pareti sono dominate dal nero, scelta strategica che intensifica la presenza visiva di opere colorate o con illuminazione digitale, facendo risaltare colori e dettagli e creando un contrasto dinamico che attira lo sguardo del visitatore; Il viola, d'altra parte, utilizzato per le pareti con testi descrittivi e didascalie, può contribuire a creare un'atmosfera più morbida e meno invadente, consentendo ai testi di emergere senza competere con l'arte stessa³⁰² (Fig. 8). In questo modo, i visitatori possono concentrarsi sull'opera quando si trovano di fronte ad una parete nera, mentre il viola segnala un cambio di focus, invitando a leggere e riflettere sul contesto e sui concetti espressi dalle opere.

³⁰⁰ Ibidem.

³⁰¹ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Memento Minti - Official Virtual Tour*, in "YouTube", 2022, <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oKK2_3OHboM>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³⁰² Ibidem.

Nonostante il soffitto viola scuro presenti dei lucernari che imitano l'illuminazione naturale, questa è ovviamente regolata digitalmente sulla base della strategia curatoriale, in questo caso, data la presenza predominante di pareti scure, diretta e focalizzata. L'ambiente della galleria pare poi aprirsi in un punto verso un cielo notturno irto di stelle, il quale, armonizzandosi con le pareti viola della galleria contribuisce ad una coerenza cromatica nell'ambiente virtuale e forse alludendo alle vaste possibilità dell'universo digitale o alla nozione di navigazione e scoperta, temi che possono essere rilevanti per una mostra incentrata sul digitale e sull'arte NFT³⁰³ (Fig. 9).

Addentrandonci nella prima stanza virtuale, possiamo vedere chiaramente la parete viola sulla sinistra con l'iscrizione che fornisce il titolo della mostra "MEMENTO MINTI - If you stop contributing, you will be forgotten"; il messaggio funge da affermazione tematica ed è un richiamo all'importanza della partecipazione attiva e della presenza continua nell'ecosistema digitale, enfatizzando l'idea che la mancanza di contributo o di visibilità può portare all'oblio nel contesto online.

Come per la maggior parte delle mostre virtuali gli utenti possono cliccare su opere o oggetti per saperne di più su di essi, in questo caso facendo apparire un riquadro popup, fornendo informazioni come il titolo dell'opera, il proprietario, lo stato di vendita e una descrizione (Fig. 10).

Ognuna delle cinque sale è dedicata ad un artista: Jisu Choe domina l'ingresso con un trittico disposto in modo da accerchiare il pubblico come rappresentazione fisica e metaforica delle dinamiche invasive e talvolta soffocanti del nostro ambiente digitale (Fig. 11). L'uso di colori vivaci e un'estetica pop attraente nelle opere di Choe attira inizialmente l'attenzione dei visitatori: scelta cromatica intesa come una metafora dell'attrattiva luminosa e spesso seducente dei nostri schermi digitali. L'approccio visivo immediatamente piacevole invita ad un esame più approfondito, che rivela poi i temi più complessi e drammatici intrinseci all'opera. In *Ansia*, per esempio, la rappresentazione di un personaggio femminile oppresso da emoji e loghi di social media riflette il sovraccarico informativo e la pressione psicologica vissuta in un mondo iper-connesso. La "bruciatura" del personaggio e l'entropia comunicativa esprimono il disagio e la perdita di auto-espressione nell'ambito dei social media, dove

³⁰³ Ibidem.

l'individuo è spesso soffocato da un flusso incessante di comunicazione e da aspettative di performance online. Il trittico, quindi, si spinge oltre l'estetica per esplorare le tensioni e le contraddizioni dell'identità online, offrendo una riflessione sul modo in cui la costante esigenza di presentarsi e di impegnarsi nei media digitali può trasformarsi in una forma di alienazione e sovraccarico emotivo³⁰⁴.

La seconda stanza sembra adottare un approccio più dinamico e interattivo: *Pose Sittings*, un'installazione foto/audio video NFT, riempie quasi la totalità dello spazio nelle pareti, quasi a simulare una performance dal vivo, in linea con la pratica artistica di Dancevatar, incentrata sull'arte performativa e multimediale (Fig. 12). Diciassette individui di varie età, corporature e professioni assumono sette pose da bodybuilding, come esplorazione critica e commento sull'auto-rappresentazione e sull'immagine corporea nelle culture digitali, modellando il corpo per raggiungere un ideale estetico che è tanto desiderato quanto promosso all'interno delle comunità online, riflettendo sul modo in cui gli individui si mettono in posa, non solo fisicamente ma anche virtualmente, per adattarsi agli ideali promossi dalle culture digitali.

L'allestimento della stanza dedicata a Silvio Lorusso e la sua performance *851px x 315px* sembrano perfettamente coerenti con i temi esplorati dall'artista. Lorusso utilizza le restrizioni imposte dalle piattaforme dei social media, in questo caso, le dimensioni specifiche della copertina di Facebook, per esaminare come queste piattaforme modellano e addirittura limitano l'espressione personale³⁰⁵ (Fig. 13). Si può notare come le opere siano disposte in un formato che ricorda una bacheca dei social media, evidenziando la natura standardizzata e uniforme dell'interfaccia utente di Facebook. Questo allestimento non solo riflette visivamente le restrizioni dell'interfaccia, ma crea anche uno spazio in cui il visitatore può riflettere su come queste influenzino la nostra auto-espressione e costruzione dell'identità online. La scelta di visualizzare le immagini all'interno della galleria virtuale potrebbe essere intesa a sottolineare il contrasto tra l'individualità degli utenti e l'omogeneizzazione imposta dai formati dei social media; con le opere esposte, corrispondenti alle dimensioni di una copertina di Facebook, interpretabili come metafore di come

³⁰⁴ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Jisu Choe and Silvio Lorusso*, in "YouTube", 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=g_uNszOGULU>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³⁰⁵ Ibidem.

l'identità può, perciò, essere formattata e compressa per adattarsi a questi spazi definiti. In più, l'allestimento stesso e la possibilità di interazione degli avatar all'interno della stanza potrebbero amplificare ulteriormente il commento sull'interazione mediata dalle piattaforme sociali: i visitatori, muovendosi nello spazio virtuale e interagendo con le opere, possono sperimentare in prima persona la tensione tra l'espressione individuale e le convenzioni sociali imposte, creando un dialogo, invitando i visitatori a considerare le implicazioni più ampie delle nostre vite digitali e di come le piattaforme utilizzate influenzano e, a volte, limitano la nostra capacità di rappresentarci online.

Le opere di Nicolas Sassoon, racchiuse nella collezione *Out of My Windows*, riempiono completamente le pareti della stanza con animazioni gif, creando un'esperienza visiva potente e coinvolgente; usando motivi geometrici e movimenti fluidi per evocare immagini del mare e riflessioni della luce in un'atmosfera che trascende la semplice visualizzazione digitale³⁰⁶ (Fig. 14). La scelta di Sassoon di utilizzare animazioni che giocano con la percezione visiva riflette l'idea della tecnologia come filtro attraverso il quale esperiamo il mondo: le "finestre" citate nell'opera servono come metafora per i mezzi con cui vediamo e interpretiamo la realtà, sia attraverso le finestre fisiche che quelle digitali dei nostri dispositivi.

Nell'allestimento della stanza, le gif che coprono interamente le pareti, muovendosi e scambiandosi di posto, enfatizzano ulteriormente il messaggio dell'artista: uno spazio immersivo dove i visitatori si trovano circondati dalle opere, costretti a confrontarsi con la presenza onnipresente della tecnologia nel nostro campo visivo quotidiano generando un'esperienza che porta a riflessioni su come le interfacce digitali influenzino la nostra esperienza del mondo esterno, come anche sui limiti tra la realtà fisica e quella digitale³⁰⁷. Il carattere ipnotico ed elegante delle animazioni di Sassoon suggerisce un dialogo tra la grammatica binaria della tecnologia e le emozioni umane, una fusione tra la fredda logica digitale e la vivida espressione artistica. La stanza, dunque, non è solo un'esposizione, ma diventa un ambiente esperienziale che invita i visitatori a riflettere sull'impatto della tecnologia sulla nostra percezione e sulla nostra emotività.

³⁰⁶ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Nicolas Sassoon and Sasha Stiles*, in "YouTube", 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=nHK3KffvPiI>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³⁰⁷ Ibidem.

Infine, le opere di Sasha Stiles nella sua stanza esplorano l'interazione tra umano e macchina, adottando un linguaggio visivo che fonde i codici binari con l'espressione umana³⁰⁸. L'allestimento della stanza, che presenta le opere in modo minimalista e spoglio, serve a concentrare l'attenzione sui testi binari dell'artista (Fig. 15). L'uso di 0 e 1 in forme e pattern complessi invita il visitatore a decifrare i messaggi nascosti, simulando un dialogo in contrasto tra la logica binaria e la sensibilità umana, riflettendo il desiderio di Stiles di trascendere i metodi di comunicazione convenzionali e creare una connessione più profonda e personale con la tecnologia.

La scelta dell'artista di utilizzare il binario corsivo simboleggia, perciò, un ponte tra il digitale e l'emozionale, suggerendo che anche all'interno dei limiti della tecnologia, esiste la possibilità di espressione umana autentica e significativa. Le opere sono presentate in modo tale che gli spettatori siano invitati a interagire e riflettere, creando uno spazio dove la relazione tra uomo e macchina può essere esplorata e riconsiderata. Nell'analisi della mostra *Memento Minti*, si osserva come le scelte curatoriali effettuate da Filippo Lorenzin e Marie Chatel abbiano sottilmente sfumato i confini tra arte digitale e critica culturale, creando un dialogo integrato che risuona con le tematiche dell'esperienza umana all'interno del contesto immateriale del metaverso. Tale approccio ha permesso di riflettere sull'intersezione di tecnologia, arte e società, arricchendo la comprensione della cryptoarte come medium di indagine critica e di espressione umana.

Le strategie curatoriali adottate hanno evidenziato la necessità per gli artisti di navigare con precisione e considerazione attraverso l'ecosistema digitale in rapida evoluzione, con consapevolezza acuta delle modalità con cui la loro arte e la loro presenza online vengono create e percepite; gli artisti sono stati stimolati a riflettere su come i loro lavori vengano presentati e quali narrazioni vengano costruite attorno a essi. Nel contesto digitale, dove l'arte può essere ridotta a un oggetto di speculazione, i curatori hanno sottolineato l'importanza della critica e della consapevolezza all'interno dell'ecosistema crypto, sfidando la nozione che riduce l'arte ad un semplice prodotto speculativo.

Memento Minti si è rivelata una mostra capace di trascendere il formato tradizionale di esposizione, divenendo un incubatore per il pensiero critico, un luogo dove la

³⁰⁸ Ibidem.

riflessione sul ruolo dell'artista e sull'arte nell'era digitale è stata tanto la protagonista quanto le opere stesse. Con una curatela che ha intessuto con maestria le sfide e le opportunità della produzione artistica digitale, la mostra ha offerto uno spazio per contemplare la nostra relazione con la tecnologia e il nostro desiderio di connessione umana, ponendo domande fondamentali sul futuro dell'espressione creativa nell'era digitale.

3.2. Cromatismi virtuali: nuove potenzialità espositive nella mostra Not Only RGB

La seconda mostra di cryptoarte all'interno del metaverso che analizzeremo porta il nome di *Not Only RGB*, tenutasi nella sede virtuale del MoCDA in Decentraland dalla metà di ottobre 2022 fino al 28 gennaio 2023 e curata da Chiara Braidotti, dal consolidato background in arte e scienze umane, un'editor e curatrice d'arte che ha maturato significative competenze come assistente editoriale per rinomate pubblicazioni di arte e architettura e ha collaborato con entità prestigiose quali la Fondazione MAXXI e Quodlibet a Roma dal 2019, acquisendo una profonda conoscenza del panorama artistico contemporaneo e la capacità di organizzare mostre che navigano i nuovi confini dell'arte digitale; e da Sia Pineschi, curatrice con interesse per la data art, l'arte digitale e l'accesso democratico all'arte³⁰⁹.

Similmente a *Memento Minti*, la mostra *Not Only RGB* mette in luce un collettivo di cinque artisti, ciascuno caratterizzato da un approccio unico e da tecniche diverse nel campo dell'arte digitale e della cryptoarte, connotati tutti da un impatto visivo e concettuale distintivo.

Troviamo Kevin Abosch, nato nel 1969, rinomato artista concettuale irlandese e pioniere della cryptoarte, si esprime attraverso fotografia, blockchain, scultura, installazione, intelligenza artificiale e film, indagando le questioni di identità e valore; Matt Kane, originario di Chicago e programmatore autodidatta, passato dalla pittura tradizionale alla programmazione per creare dipinti digitali, distinguendosi nell'arte cripto e NFT con i suoi algoritmi che generano opere visive intricate e vivaci; il duo 38%, composto dagli artisti Mattia Cuttini e Luca Donno, formati nel 2021, esplorano la sinergia tra spettro cromatico e forme geometriche, fondendo arte ottica e generativa; Sarah Meyohas, artista franco-americana nata nel 1991, che lavora in diversi media come film, fotografia e realtà virtuale, con opere che contemplano l'impatto delle tecnologie emergenti nella cultura contemporanea; e infine Mathieu Merlet-Briand, artista francese nato nel 1990, che trae ispirazione dal web per le sue

³⁰⁹ Team del MoCDA, *Not Only RGB*, in "MoCDA", 2022, <<https://www.mocda.org/exhibitions/not-only-rgb>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

opere, esaminando e trasformando il materiale digitale in una riflessione sulla materialità di Internet³¹⁰.

Dal titolo che le curatrici danno alla mostra possiamo facilmente intuire il tema che la guida: l'acronimo *RGB* sta per Red (Rosso), Green (Verde) e Blue (Blu), i tre colori primari della luce che, combinati in vari modi, creano l'intero spettro dei colori visibili sulle schermate digitali, il sistema alla base della rappresentazione del colore in molti dispositivi elettronici come computer, televisori e smartphone. Nel contesto di *Not Only RGB*, il titolo suggerisce un'esplorazione oltre la classica rappresentazione digitale standard dei colori, dove invece di limitarsi ai tre colori primari e alle loro combinazioni comunemente utilizzate nel mondo digitale, la mostra si propone di esplorare come questi possano essere percepiti, interpretati e rappresentati in modi più complessi e profondi all'interno dell'ambiente virtuale.

Le curatrici commentano:

I colori sono un aspetto fondamentale del modo in cui percepiamo il mondo esterno. Governati dalle leggi invisibili della teoria dei colori, influenzano le nostre relazioni emotive con la natura, dai corpi celesti agli orizzonti lontani. Ma cosa succede quando proviamo a tradurre queste tavolozze naturali in un ambiente digitale creato dall'uomo? È ancora possibile progettare la stessa complessità di sentimenti? Possono essere usati come strumenti per sondare più a fondo le leggi della natura? *Not Only RGB* intende esplorare la trasposizione del colore dal mondo naturale al regno del digitale, utilizzando paesaggi digitali per indagare le leggi fondamentali che governano le nostre relazioni emotive e fisiche con il colore. Dalle nostre percezioni soggettive al mondo esterno che ci circonda, questa mostra è un viaggio dal microcosmo al macrocosmo attraverso il colore nei regni digitali³¹¹.

La mostra emerge, quindi, come un'analisi approfondita e incisiva sulla natura e l'implicazione del colore in un contesto digitale, transcendendo i confini tradizionali della rappresentazione cromatica e interrogando le relazioni tra percezione umana e realtà virtuale. I colori primari che formano la base della visualizzazione digitale vengono esplorati non solo nella loro funzione elementare di costruzione dell'immagine, ma anche come metafora per una comprensione più ampia e variegata del colore, proponendo di spingersi più a fondo, verso una riflessione su come questi, intrecciati in maniera complessa e spesso invisibile con le nostre emozioni e

³¹⁰ Ibidem.

³¹¹ Ibidem.

percezioni, possano essere reinterpretati e riconcettualizzati in un ambiente digitale, sollevando domande fondamentali sulle modalità con cui il digitale può imitare, alterare o perfino superare le esperienze cromatiche del mondo naturale.

Attraverso questa indagine, *Not Only RGB* instaura un dialogo visivo e concettuale che attraversa la dimensione fisica e digitale, sollecitando gli spettatori a riconsiderare le loro idee sul colore e la sua manifestazione nell'arte; la mostra invita ad una riflessione sulla vera essenza del colore e sull'influenza che esso esercita sulle nostre esistenze. La digitalizzazione del colore sorpassa la riproduzione di tonalità, diventando un processo creativo e interpretativo che svela nuove sfaccettature e significati, spingendo verso orizzonti artistici inesplorati mettendo in discussione la nostra interpretazione del reale e dell'immaginario e sottolineando il ruolo centrale del colore come veicolo di comunicazione tra l'individuo e la sua percezione del mondo, sia nell'ambito naturale che in quello digitale.

Una volta che il nostro avatar si sarà recato nella sede del MoCDA in Decentraland si potrà osservare la sala espositiva virtuale della mostra, progettata con un'estetica minimalista e contemporanea, che mette in risalto le opere esposte: le pareti sono di un bianco pulito, creano un contrasto forte permettendo ai visitatori di concentrarsi senza distrazioni sulle opere colorate; il soffitto appare alto e dotato di lucernari che, come per la mostra precedente, fungono solamente da elemento decorativo³¹² (Fig. 16). La sala presenta anche ampi finestroni che offrono un'apertura visiva sui palazzi e sullo skyline di Decentraland, creando un legame visivo tra l'interno della galleria e l'ambiente esterno del metaverso, e suggerendo un dialogo tra l'arte esposta e il mondo digitale che la circonda (Fig. 17). La mostra è allestita all'interno di un unico grande spazio espositivo tramite pareti divisorie, che non solo fungono da supporto per le opere ma anche come elementi informativi. La disposizione delle pareti è un esempio di come l'architettura digitale possa essere impiegata per plasmare l'esperienza del visitatore ed enfatizzare il tema e i contenuti dell'esibizione: le strutture, strategicamente posizionate, non si limitano a separare fisicamente le opere d'arte, ma diventano elemento di curatela che guida il pubblico lungo un percorso studiato³¹³. Nel

³¹² MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Opening of the exhibition "Not Only RGB"*, in "YouTube", 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=jIc5O3ZBdgU>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³¹³ Ibidem.

dettaglio, le pareti sono disposte a formare una figura geometrica a rombo al centro della sala, suddividendo lo spazio espositivo in due sezioni principali e creando allo stesso tempo un piccolo ambiente transizionale all'interno del rombo stesso; la disposizione, perciò, invita i visitatori a passare per le due aperture di questo ambiente intermedio quando si spostano da una sezione all'altra della mostra, trasformando le pareti divisorie da barriere fisiche a ponti narrativi tra i diversi segmenti dell'esposizione³¹⁴. L'ambiente centrale, racchiuso dal rombo, può assumere il ruolo di cuore pulsante dell'intera mostra e in tal modo, le pareti divisorie orchestrate con tale intenzionalità non solo determinano la sequenza fisica della visita, ma anche la sequenza emotiva e cognitiva dell'esperienza, incanalando il flusso dei visitatori e intensificando la loro interazione con le tematiche esposte.

Partendo dall'ingresso, troviamo una serie di dodici opere dell'artista Kevin Abosch posizionate ordinatamente lungo la parete sinistra, disposte in fila, creando una narrazione visiva che permette al visitatore di confrontarsi con ciascuna opera singolarmente, ma anche di apprezzarle come parte di una sequenza coerente (Fig. 18). Le dodici opere fanno parte di *Sun Signals*, una collezione di 1010 pezzi, emblematica di come l'arte contemporanea possa fondere insieme scienza e tecnologia, creando una narrativa visiva che sia tanto esteticamente accattivante quanto concettualmente profonda³¹⁵. Le opere di *Sun Signals* di Abosch, informate dall'analisi dei cicli e della radiazione solare, rappresentano una sintesi tra dati empirici ed espressione artistica, in cui algoritmi di apprendimento profondo trasformano i dati scientifici in elementi visivi quali colore, linea, dimensione e forma, creando così lavori che fungono sia da meditazione sulla scienza che da entità estetiche. Ma la serie di opere si distingue non solo per l'approccio metodologico alla sua creazione ma anche per l'attenzione alla sostenibilità, essendo prodotta mediante energia rinnovabile, dettaglio che amplifica il messaggio della serie stessa, indagando la connessione tra l'umanità e il sole, vitale fonte di esistenza e fulcro nel dibattito sul cambiamento climatico. L'uso di energia solare per generare queste opere digitali enfatizza, quindi, ulteriormente il legame tra tecnologia, arte e ambiente naturale, facendo eco al titolo della mostra che suggerisce

³¹⁴ Ibidem.

³¹⁵ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Kevin Abosch*, in "Youtube", 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=C_rqZrZALUY>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

un'esplorazione artistica "non solo" limitata al visibile, ma estesa alle implicazioni più profonde della tecnologia e dell'impatto umano sul pianeta³¹⁶.

L'allestimento dei *Sun Signals* all'ingresso della mostra, dove ciascun "segnale solare" cattura una differente sfaccettatura dell'esperienza solare globale introduce i visitatori al concetto di colore e luce come fenomeni non solo fisici ma anche come dati interpretati e rappresentati digitalmente. La scelta di posizionare queste opere in una sequenza lineare invita a considerare ogni pezzo come un punto dati individuale all'interno di un insieme più grande, proprio come i colori RGB si combinano in innumerevoli modi per formare immagini complesse sui nostri schermi digitali.

La serie *Gazers* di Matt Kane posta accanto alle opere di Kevin Abosch crea un dialogo visivo e tematico all'interno della mostra *Not Only RGB* (Fig. 19). Mentre Abosch utilizza dati scientifici per tradurre i cicli solari in opere d'arte, Kane si concentra sull'oggetto celeste che ha affascinato l'umanità sin dai suoi albori: la luna; *Gazers* rappresenta un moderno omaggio alla relazione ciclica tra l'umanità e la luna, attraverso un processo artistico che incorpora la programmazione e l'algoritmo come elementi creativi centrali³¹⁷.

La decisione di disporre le opere di Kane seguendo lo stesso criterio di quelle di Abosch stabilisce una coerenza visiva all'interno della sala espositiva, permettendo ai visitatori di immergersi in ciascuna serie senza interruzioni o distrazioni, e al contempo di contemplare le sinergie e le contrastanti interpretazioni del cielo sopra di noi. Entrambe le serie, pur essendo distinte nelle loro metodologie e ispirazioni, riflettono sul valore emotivo e scientifico dei dati naturali, enfatizzando come questi possono essere trasformati in arte digitale che vive e respira nel metaverso.

Matt Kane attinge ad eventi autobiografici come 'lune d'origine' per ciascuna delle sue opere, conferendo loro un carattere personale e narrativo che lega movimento e mutamenti nell'arte a momenti salienti della vita umana, mentre le dodici "Gazers" esposte, parte di una serie più ampia di mille lavori, fungono da rappresentazioni statiche di entità dinamiche, ognuna associata a una diversa fase lunare, immettendo

³¹⁶ Ibidem.

³¹⁷ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Matt Kane*, in "Youtube", 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=9Ek-Datx9n4>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

così nelle opere un senso di tempo, trasformazione e continuità³¹⁸. L'esposizione delle *Gazers* accanto alle *Sun Signals* celebra l'interazione tra arte e scienza e approfondisce i temi dell'esistenza umana, del cambiamento climatico e della nostra relazione eterna con l'universo, aspetti tutti centrali nel discorso complessivo della mostra.

Procedendo verso la piccola sezione a forma di rombo, salendo una rampa di scale, ci troviamo di fronte ad un'altra opera della serie *Gazers* di Matt Kane, posta però come un'installazione 3D: in questo spazio, l'opera di cryptoarte fluttua liberamente, permettendo ai visitatori di circondarla e interagire con essa in maniera innovativa, "attraversandola" e sperimentando una connessione visiva ed emotiva intensificata dalla libertà di movimento e dalla natura immersiva dell'ambiente virtuale, creando così un'esperienza artistica che sfida le convenzioni del mondo fisico e valorizza il colore come elemento di coinvolgimento sensoriale (Fig. 20).

Una volta attraversato l'ultimo *Gazer*, il visitatore si trova di fronte a *Purple #Mineral*, scultura virtuale 3D dell'artista Mathieu Merlet Briand. La grande opera cattura l'essenza di un cristallo ametista in forma digitale, simboleggiando la convergenza tra il reale e il virtuale, sfida il pubblico a considerare le nuove possibilità estetiche che emergono dall'interazione di questi due mondi e lo invita ad un'esperienza immersiva che richiede un'esplorazione attiva nello spazio virtuale³¹⁹ (Fig. 21).

Attraverso *Purple #Mineral*, Merlet Briand non solo traduce la secolare fascinazione umana per le gemme nel contesto digitale, ma crea anche un dialogo tra la bellezza delle pietre preziose e l'immensità del metaverso, rispecchiando la complessità e l'infinita estensione sia del mondo naturale che di quello virtuale, in perfetta sintonia con il leitmotiv di *Not Only RGB*.

Nella sezione dedicata al duo 38%, nella parete di destra, troviamo un'ulteriore esplorazione e rappresentazione, che indaga l'intersezione tra lo spettro cromatico e quello geometrico, esempio eccellente di come l'arte digitale possa fondere elementi della natura con la precisione matematica e la creatività computazionale.

Le opere di 38%, evidenziate dalla serie *ColorSeeds*, offrono una continua esplorazione del rapporto tra simmetria e casualità, incanalando la complessità di

³¹⁸ Ibidem.

³¹⁹ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Mathieu Merlet Briand*, in "Youtube", 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=JBTsd1_Sl0c>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

frattali e tonalità del mondo naturale e trasponendoli nell'ambiente digitale, con approccio che riflette una comprensione profonda di come colori e forme possano essere sintetizzati e manipolati digitalmente per creare qualcosa di unico e di stimolante per l'occhio e la mente³²⁰ (Fig. 22). Con un gioco tra le leggi dell'equilibrio e l'elemento casuale, il duo sfida il visitatore a decifrare le regole nascoste dietro le composizioni, che rimangono in parte misteriose, proprio come i fenomeni naturali che ispirano l'arte. Nelle opere di Cuttini e Donno, il caleidoscopio e il prisma eccedono la loro funzione di strumenti per la dispersione della luce e si elevano a metafore del processo creativo che decompone e riassume la realtà per dare vita a nuove creazioni, incarnando la fusione tra l'abilità tecnica e la sensibilità naturale, che unisce la meticolosità del codice informatico all'estro dell'arte visiva³²¹.

L'opera di Sarah Meyohas, *Generated Petals Interpolation* rappresenta un profondo legame con il tema di *Not Only RGB*, esplorando la tensione tra il mondo naturale e la sua rappresentazione digitale, tra l'effimero e il permanente, la sua opera, che occupa quasi interamente la parete, è un punto focale visivo e concettuale che cattura l'attenzione del visitatore con la sua scala e la sua bellezza³²² (Fig. 23). Meyohas inizia il suo processo artistico selezionando e fotografando petali di rosa per comporre un database d'immagini, che poi utilizza per generare tramite algoritmi di intelligenza artificiale nuovi petali, un metodo che trasforma gli elementi naturali in dati e permette la loro manipolazione digitale, risultando in forme inedite che conservano proprietà originarie quali colore e forma³²³. Il suo lavoro fa eco al titolo della mostra poiché esplora il potenziale della tecnologia di ampliare, preservare e trasformare la bellezza naturale, rendendo il colore parte di una riflessione estesa sulla natura e sul destino di colore e forma nell'era digitale.

Nella mostra *Not Only RGB* nel metaverso Decentraland, si assiste ad un esercizio curatoriale che si eleva al di sopra della pratica convenzionale, sfruttando la malleabilità dello spazio virtuale per creare un'esperienza espositiva, esplora, e allo stesso tempo celebra, il rapporto tra l'arte digitale e il suo pubblico. Le strategie

³²⁰ MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: 38%*, in "Youtube", 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=1yDL1ZnsFa8>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³²¹ Ibidem.

³²² Team del MoCDA, *Not Only RGB*, in "MoCDA", 2022, <<https://www.mocda.org/exhibitions/not-only-rgb>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

³²³ Ibidem.

curatoriali impiegate superano la classica selezione e collocazione delle opere; esse modellano attivamente lo spazio espositivo, spostando pareti e definendo sezioni in modo da guidare i visitatori attraverso un percorso che è tanto virtuale quanto concettuale. Le pareti, organizzate strategicamente per delineare spazi distinti e per dirigere il flusso dei visitatori, fungono da medium narrativi che separano e allo stesso tempo collegano le diverse sezioni della mostra.

Nell'installazione 3D di Matt Kane, la fluidità spaziale viene accentuata poiché l'opera *Gazer*, liberata da pareti e pavimenti, fluttua nell'ambiente, offrendo ai visitatori modalità d'interazione precedentemente inesplorabili e simboleggiando il potenziale del metaverso come nuovo medium per l'arte; simultaneamente, l'accessibilità e la permeabilità dell'opera diventano una metafora delle possibilità illimitate del digitale, aprendo orizzonti inediti per immersione e interazione artistica.

In conclusione, *Not Only RGB* non si limita ad esibire opere digitali; essa stessa diventa un'opera d'arte digitale, una composizione curata di spazi, luci, colori e forme che invita il visitatore a riflettere sulla natura mutevole dell'arte in un'epoca dominata dalla tecnologia. La mostra è un esperimento riuscito di come gli spazi virtuali possano essere plasmati per esaltare non solo le opere d'arte ma anche l'esperienza stessa dell'arte, spingendo il pubblico a riflettere sulla potenza del digitale come mezzo di creazione e di fruizione artistica.

Capitolo Quattro

Il Dynamic Art Museum

Conosciuto il MoCDA, proseguiamo il nostro percorso investigando l'estremità opposta dello spettro espositivo con il caso del Dynamic Art Museum, un luogo fisicamente ancorato alla città di Milano.

Il Dynamic Art Museum, o “DART”, è un progetto museale innovativo, nato nel 2021 dalla visione dell'imprenditore Pier Giulio Lanza, il quale, riveste il ruolo di direttore, e dall'architetto Riccardo Manfrin, e ospitato inizialmente presso il Museo della Permanente di Milano trovando poi uno spazio proprio, nel 2023, nel Brera Design District in via delle Erbe 2³²⁴.

Nella metropoli lombarda, tradizionalmente crocevia di cultura ed innovazione si sta delineando un nuovo capitolo di storia dell'arte che combina il patrimonio rinascimentale con l'avanguardia tecnologica. La trasformazione artistica si sta, perciò, radicando in Italia, il paese che ha dato i natali ad alcuni dei più grandi maestri, la cui influenza si estende per millenni, eppure, malgrado la sua statura modesta in termini geografici, sta dimostrando un potenziale inaspettato nel panorama della cryptoarte, tanto che vari report di entità autorevoli del campo, come la Blockchain Council e NFT Plazas, la definiscono patria del vero «Rinascimento della cryptoarte»³²⁵.

L'esitazione in alcuni ambienti più conservatori, non ha impedito alla scena digitale del Paese di andare avanti, e alcuni dei suoi attori stanno lavorando attivamente per creare un legame con il passato artistico del paese: Milano in particolare, con la sua affinità per l'arte e il design, sta divenendo la capitale non ufficiale del movimento, attirando l'attenzione di una comunità globale che guarda alla città come ad un esempio di integrazione tra innovazione tecnologica ed estetica.

In questo contesto, DART si posiziona come un importante punto di riferimento per l'arte digitale in Italia e nel mondo, promuovendo un dialogo continuo tra le diverse

³²⁴ Team del Dynamic Art Museum, *Che cos'è il Dynamic Art Museum*, in “Dynamicartmuseum”, 2021, <<https://www.dynamicartmuseum.com/it/casa/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³²⁵ Proctor, Rebecca Anne, *Italy Is Emerging as an Unexpected Hub for Crypto Art. But Regulatory Challenges Are Stunting the Growth of Its NFT Market*, in “Artnet”, 2022, <<https://news.artnet.com/market/italy-crypto-art-2099081>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

forme d'arte e incoraggiando la sperimentazione e l'innovazione nel settore artistico, rispecchiando una tendenza più ampia nel contemporaneo che vede la tecnologia blockchain e gli NFT non solo come strumenti per creare nuove forme d'arte, ma anche come mezzi per reinterpretare e rinnovare l'arte tradizionale.

Focalizzato sull'esplorazione e la promozione dell'arte digitale e dei token non fungibili, il DART si impegna ad esplorare le frontiere dell'espressione artistica nell'era digitale, dando particolare rilievo a questa rivoluzione, cercando di stimolare il dialogo tra diverse forme d'arte, incoraggiando la sperimentazione e l'innovazione, e proponendosi come punto di riferimento importante per la cryptoarte italiana ed internazionale, promuovendo un approccio sia contemporaneo che radicato nella tradizione artistica³²⁶. Secondo il suo fondatore, infatti,

L'arte va considerata come un unico viaggio che esprime il periodo storico in cui vive. Arte rinascimentale e cryptoarte rappresentano momenti storici diversi e raccontano quel periodo storico. Confrontare le due realtà può sembrare azzardato ma invita a riflettere sui 500 anni che separano le opere e gli artisti che le hanno fatte e su come si sia trasformata la nostra società. Abbiamo iniziato nel 2021 a mettere a confronto periodi artistici così diversi tra loro e credo che abbia aiutato collezionisti e visitatori a riflettere e a meglio comprendere il percorso compiuto dall'uomo³²⁷.

La mission principale del DART, si colloca, dunque, all'intersezione tra passato e futuro, tra il tangibile e il virtuale, al fine di creare un dialogo proficuo tra l'arte tradizionale e le nuove espressioni artistiche digitali; visione di un ecosistema artistico inclusivo, dove le tecniche secolari dell'arte visiva non vengono messe in ombra dall'avvento del digitale, ma piuttosto vengono valorizzate e reinterpretate attraverso le nuove possibilità offerte dalla tecnologia.

Dimostrando che l'arte digitale e gli NFT non sono una semplice novità passeggera, ma un'estensione naturale della creatività umana che merita di essere esplorata e celebrata come qualsiasi altra forma d'arte, il DART funge da punto d'incontro per artisti, storici dell'arte, collezionisti e il pubblico generale, proponendo di educare e informare su come le opere digitali possano affiancare quelle tradizionali, non solo

³²⁶ Team del Dynamic Art Museum, *Che cos'è il Dynamic Art Museum*, in "Dynamicartmuseum", 2021, <<https://www.dynamicartmuseum.com/it/casa/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023]

³²⁷ Stucchi, Noemi, *Dynamicart Museum*, in "Not Only Magazine", 2023, <<https://www.notonlymagazine.it/dynamicartmuseum/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

convivendo nello stesso spazio espositivo, ma anche arricchendosi reciprocamente. In un tale contesto, l'arte tradizionale non viene percepita come un'entità fissa o solo come una reliquia del passato, ma piuttosto come una base totalmente nuova su cui si può costruire e sperimentare. La coesistenza di arte classica e arte digitale nelle mostre temporanee proposte dal museo serve a mostrare come le nuove forme possano evocare e ampliare i temi, le tecniche e i concetti dell'arte tradizionale, permettendo ad entrambe di crescere e di arricchire il panorama culturale contemporaneo: gli artisti crypto si ispirano alle opere dei maestri, reinterpretandole in chiave moderna e utilizzando strumenti che permettono una nuova forma di espressione e di interazione, mentre l'arte tradizionale acquista nuove dimensioni di significato quando vista attraverso la lente dell'innovazione digitale.

Con questi lodevoli propositi, il museo si fa interprete e narratore di una nuova storia dell'arte, una storia che non rinnega il passato ma lo reinterpreta, creando un ponte tra i secoli e lanciando un invito aperto a immaginare insieme il futuro dell'espressione artistica.

4.1. Arte senza tempo: sintesi di tradizione e innovazione nella mostra DART 2121: Crypto Art is Now

Celebrata come la «prima grande mostra (fisica) al mondo dedicata alla cryptoarte»³²⁸, *DART 2121: Crypto art is now* si è tenuta dal 23 novembre 2021 al 6 febbraio 2022 presso la sede temporanea del Dynamic Art Museum al Museo della Permanente di Milano.

La mostra è stata curata dal team del DART in collaborazione con Wrong Theory, organizzazione nata dalla sinergia di competenze artistiche, curatoriali e gestionali, frutto della collaborazione tra Alessandro Brunello, specialista in NFT, Alan Tonetti, con esperienze in fintech e comunicazione di massa, e la già nota Serena Tabacchi, e che si posiziona come riferimento curatoriale e produttivo per la cryptoarte e per l'arte contemporanea sia nel mondo fisico che nel metaverso; includendo la creazione di opportunità di incontro e contaminazione tra nuove istanze e tendenze nel paesaggio artistico e culturale universalmente riconosciuto e rappresentando la prima produzione in Real Life (trasposizione dell'arte digitale dall'ambiente virtuale originale ad un contesto fisico) dello spazio NFT³²⁹.

Intervistato da Giulia de Sanctis di Exibart il gruppo di Wrong Theory afferma:

Il team è di recente formazione, ma i fondatori si occupano di blockchain fin dai tempi pionieristici della tecnologia: già nel 2011/2012 utilizzavamo BTC ed esploravamo, anche a livello di sviluppo, le possibilità della crittografia. Negli ultimi 10 anni abbiamo creato tokenomics anche complesse, criptovalute con migliaia di master node attivi e sviluppato infrastruttura per exchange e defi. Il nostro interesse per l'arte arriva dal lato tecnologia, conoscendo negli ultimi anni e sempre più assiduamente frequentando gli artisti, abbiamo deciso di portare al Museo della Permanente di Milano la prima mostra fisica al mondo di Crypto Arte. Siamo molto felici che sia un grande successo (tutt'ora in corso) e che il frutto del nostro impegno si sia concretizzato anche nella creazione del primo catalogo museale che di fatto fa entrare la Crypto Arte nella storia dell'Arte³³⁰.

³²⁸ De Sanctis, Giulia, *La Crypto Arte è ora: la mostra al Museo della Permanente di Milano*, in "Exibart", 2021, <<https://www.exibart.com/arte-contemporanea/la-crypto-arte-mostra-al-museo-della-permanente-di-milano/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³²⁹ Ibidem.

³³⁰ Ibidem.

Oltre settanta sono gli artisti, selezionati dai curatori e assegnati ai due gruppi che dividono la mostra: i “blue chip”, dal termine mutuato dal linguaggio finanziario dove indica aziende solide e affidabili, sono artisti i cui lavori sono considerati investimenti sicuri per la loro notorietà e il loro valore costante o in aumento, artisti che hanno già raggiunto un significativo successo commerciale e critico, e le loro opere sono spesso vendute a prezzi elevati; e gli “OG”, o “Old Guys”, artisti pionieri degli NFT, coloro che hanno iniziato ad esplorare e a lavorare con questa tecnologia prima che diventasse mainstream, giocando un ruolo fondamentale nello sviluppare e definire il campo della cryptoarte, rispettati per la loro visione innovativa e il loro contributo alla creazione di una nuova forma d'arte digitale³³¹.

Vantando celebrità della cryptoarte come Beeple o Hackatao, Wrong Theory afferma:

Gli artisti rilevanti a livello internazionale che utilizzano blockchain (NFT) sono tutti presenti nella lineup di “2121 Crypto Art is Now”. Questo è stato il primo criterio fondamentale che abbiamo utilizzato per portare in mostra ben 64 artisti (non era mai successo). Va anche sottolineato che Wrong Theory ha un’attitudine e una valenza anche di community, nel senso che ogni nostra azione o decisione prevede a vari livelli la partecipazione attiva degli artisti. In questo emerge in modo molto marcato la funzione di servizio che Wrong Theory esprime verso un movimento che condivide valori e propositi³³².

Attraverso un numero così rilevante di artisti, artefici della rivoluzione artistica digitale, *DART 2121: Crypto art is now* simboleggia l'attualità e la rilevanza della cryptoarte nel presente: “2121” suggerisce una visione futuristica, un «futuro centenario dell'anno di grazia che ha visto la Crypto Art esplodere su scala planetaria e portarla all'attenzione del grande pubblico»³³³, indicando una prospettiva avanzata e innovativa sull'arte, come precisato anche dal sito ufficiale del museo:

D2121 è un ritratto del momento storico in cui il rapporto tra i due mondi, quello fisico e quello virtuale, inizia a diventare sempre più coeso. È un focus sull’uso

³³¹ Team del Dynamic Art Museum, *Dynamic Art Museum Presenta: “2121” e “I Capolavori delle Collezioni Private”*, Milano, Ufficio Stampa Dynamicartmuseum Milano, 2021, p. 6, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³³² De Sanctis, Giulia, *La Crypto Arte è ora: la mostra al Museo della Permanente di Milano*, in “Exibart”, 2021, <<https://www.exibart.com/arte-contemporanea/la-crypto-arte-mostra-al-museo-della-permanente-di-milano/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³³³ Team di SuperRare, “2121”, *la prima mostra museale italiana sulla Crypto Art, inaugura insieme ai capolavori del passato*, in “SuperRare Magazine”, 2021, <<https://superrare.com/magazine/2022/01/04/2121-italys-first-museum-exhibition-on-crypto-art-inaugurates-alongside-past-masterpieces/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

dell'arte digitale nel campo fisico e sulla consegna delle sue varie forme di espressione. Quali erano le possibilità dell'Arte 100 anni fa e, data la crescita esponenziale delle opportunità offerte dal mondo digitale, quali saranno le possibilità che avrà fra 100 anni? DART 2121 indaga l'oggi con lo sguardo al domani, attraverso opere di artisti che, in un breve ed esponenzialmente accelerato arco di tempo, hanno proposto e creato nuovi spunti di riflessione su come un'opera debba essere concepita, realizzata, fruita e trasmessa per essere dichiarata tale³³⁴.

Capiamo come già dal titolo si enfatizzi, quindi, che la cryptoarte e gli NFT sono non solo una tendenza del momento, ma rappresentano una parte significativa e in continua evoluzione del panorama artistico contemporaneo.

Afferma Wrong Theory:

Non credo ci sia nulla di paragonabile o di più eccitante della scena NFT attuale dove, finalmente dopo decenni faticosi per l'arte, per chi crea contenuti e per l'espressione in genere, vi sono alcune tecnologie che permettono alle idee di esprimere appieno il loro potenziale. Sono molto positivo nei confronti del presente e del futuro e trovo straordinaria la maturità e dedizione degli artisti NFT che si concretizza in un'etica professionale forte, che permette a questo movimento di comunicare con altrettanta forza i propri messaggi e che facilita un'economia razionale molto positiva che ci permette di progettare praticamente senza limiti, con grande libertà e completamente affrancati da logiche e sistemi che non ci rispecchiano e che forse nemmeno ci comprendono³³⁵.

Le opere di cryptoarte sono presentate su schermi luminosi montati su strutture nere che consentono una visione frontale, scelta che può essere interpretata come un modo per enfatizzare la natura digitale delle opere, dato che gli schermi, come abbiamo sottolineato nei capitoli precedenti sono il mezzo nativo per la visualizzazione di arte digitale in uno spazio fisico (Fig. 24). Poi, l'uso dell'illuminazione mirata e lo spazio scuro intorno agli schermi contribuisce a concentrare l'attenzione del visitatore direttamente sulle opere, simulando un'esperienza simile a quella di una galleria online. Inoltre, la disposizione delle opere potrebbe essere stata scelta per facilitare il movimento dei visitatori, permettendo loro di avvicinarsi individualmente a ciascun pezzo e di sperimentare ogni opera come un singolo oggetto di contemplazione ed

³³⁴ Team del Dynamic Art Museum, *D2121*, in *Dynamicartmuseum*, 2021, <<https://www.dynamicartmuseum.com/it/nft-arte/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³³⁵ De Sanctis, Giulia, *La Crypto Arte è ora: la mostra al Museo della Permanente di Milano*, in "Exibart", 2021, <<https://www.exibart.com/arte-contemporanea/la-crypto-arte-mostra-al-museo-della-permanente-di-milano/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

interazione con il digitale (Fig. 25). Giacomo Nicolella Maschietti, autore per la rivista *Artslife* commenta la mostra e l'allestimento affermando:

Il tipico pavimento milanese a graniglia su cui ho visto campeggiare per anni opere di moderno fa spazio a decine di strutture nere in metallo che sorreggono televisori, verticali o in orizzontale. Le luci sono basse, per concedere tutta l'attenzione alle opere. Le immagini, statiche o in movimento, fino a qualche anno fa le avremmo definite semplicemente il bel lavoro di un grafico, ma non certamente arte. Eppure, queste soluzioni futuribili e immaginifiche, sono il lavoro ponderato e forsennato di ragazzi che non si sono mai preoccupati di sentirsi artisti. Gente che non conosce il mondo delle gallerie e che nemmeno ha studiato arte (in molti casi si percepisce, nella spontaneità e nell'ingenuità)³³⁶.

Presentando un'ampia gamma di opere digitali, *DART 2121* ha perciò mostrato come gli artisti utilizzino le tecnologie blockchain per creare e distribuire arte in modi innovativi, con l'obiettivo di sottolineare l'importanza e l'impatto crescente degli NFT e della cryptoarte nel panorama artistico moderno, stabilendo un collegamento tra il mondo dell'arte tradizionale e quello digitale, e presentando le possibilità future dell'arte nell'era digitale.

L'agognato collegamento tra mondo dell'arte tradizionale e digitale, che, come abbiamo detto, lo vede come uno degli obiettivi primari del Dynamic Art Museum è certamente celebrato con l'audace e al contempo riflessiva strategia curatoriale, adottata dai team di DART e Wrong Theory, che proponeva al pubblico un'altra mostra, in contemporanea a quella di cui stiamo discutendo.

Mentre il piano terra del Museo della Permanente di Milano era occupato da *DART2121*, al primo piano venne organizzata la mostra *I Capolavori delle Collezioni Private*, un'accurata rassegna di opere iconiche di antichi maestri di ogni tempo, del calibro di Caravaggio, Sebastiano Ricci, Velasquez, oltre che esponenti del Modernismo e dell'Arte Concettuale, provenienti esclusivamente da collezioni e fondazioni private³³⁷.

³³⁶ Nicolella Maschietti, Giacomo, *DART 2121: This is Crypto. La prima grande mostra (fisica) in Italia dedicata alla crypto arte*, in "Artslife", 2021, <<https://artslife.com/2021/11/24/dart-2121-this-is-crypto-la-prima-grande-mostra-fisica-in-italia-dedicata-alla-crypto-arte/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³³⁷ Team del Dynamic Art Museum, *Dynamic Art Museum Presenta: "2121" e "I Capolavori delle Collezioni Private"*, Milano, Ufficio Stampa Dynamicartmuseum Milano, 2021, p. 6, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Anche se le due mostre possono sembrare a prima vista disparate, l'iniziativa di DART mira a guidare il pubblico attraverso le diverse espressioni artistiche; ciò avviene mettendo in parallelo, per la prima volta, opere storiche e contemporanee, alcune delle quali ancora in attesa di riconoscimento nel circuito museale, offrendo così una piattaforma per riflettere sull'arte del passato, presente e futuro.

Un proposito certamente ambizioso, commentato da vari articoli di importanti testate dedicate alla cryptoarte, ma non solo, come SuperRare Magazine o Cryptonomist:

Sebastiano Ricci, Caravaggio, Guercino e Velsquez, tra gli altri. L'idea è quella di affermare una sorta di continuità tra passato e presente, piuttosto che enfatizzare la discontinuità tecnologica tra arte fisica e cryptoarte. Ma se è vero che la creatività non dipende dal mezzo utilizzato, non c'è dubbio che la rivoluzione blockchain e NFT abbia fatto emergere un potenziale artistico gigantesco, una nuova scena che ha portato alla ribalta un gran numero di nuovi artisti che hanno lavorato nel cinema, nei videogiochi o nella pubblicità e che ora possono finalmente esprimersi al di fuori di qualsiasi commissione commerciale. Accanto agli artisti del sistema artistico tradizionale, ci sono molti artisti autodidatti e soprattutto concettuali, direttori artistici, web designer, game designer e pittori opachi che hanno unito le forze durante la pandemia per sviluppare nuovi sistemi per dare una svolta alla loro pratica artistica digitale.³³⁸

DART 2121: Crypto art is now rappresenta un'opportunità significativa e pionieristica nel dialogo tra arte digitale e tradizionale, mettendo in evidenza l'innovazione e la vitalità dell'arte digitale e stabilendo anche un collegamento vivo con il passato artistico. Ne deriva quindi un'esperienza che sfida ed espande la nostra comprensione dell'arte e del suo posto nel nostro mondo in rapida evoluzione.

³³⁸ Team di SuperRare, "2121", *la prima mostra museale italiana sulla Crypto Art, inaugura insieme ai capolavori del passato*, in "SuperRare Magazine", 2021, <<https://superrare.com/magazine/2022/01/04/2121-italys-first-museum-exhibition-on-crypto-art-inaugurates-alongside-past-masterpieces/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

4.2. Oltre i confini del museo: tra digitale e fisico nella mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future

DART 2121 ha registrato un notevole successo, come dimostrato dall'entusiasmo nella comunità crypto sulle principali piattaforme digitali e dal significativo numero di visitatori che hanno esplorato l'arte digitale presso il Museo della Permanente. Cavalcando l'onda del trionfo, il Dynamic Art Museum non ha aspettato un anno per lanciare la *DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future*, aperta dal 30 marzo al 24 maggio 2022, sempre nella medesima sede milanese³³⁹.

Questa seconda edizione è stata curata dal team di DART con la collaborazione di Bruno Pitzalis, esperto e curatore di cryptoarte che vanta la direzione di numerosi progetti e mostre significative nel campo del digitale e del metaverso, lavorando anche come consulente per le vendite operate da case d'asta come Cambi o da piattaforme come SuperRare³⁴⁰.

Mentre la scena artistica dell'arte NFT continua a vivere un periodo di crescita esponenziale, attirando su di sé grande curiosità ed entusiasmo sia da parte del pubblico che dei collezionisti, *DART 2121 Second Edition* propone questa volta venti artisti, tra i quali figurano nomi celebri della scena crypto contemporanea come l'islandese Reka Nyari, mentre si distinguono le installazioni di Six N. Five e di Anyma così come il trittico *Body, Mind e Soul* dell'italiano Andrea Bonaceto e non solo³⁴¹.

Nelle parole del direttore Lanza, intervistato per la pagina di Everyeye:

L'arte NFT ha vissuto un "boom" negli ultimi tre anni: ormai si tratta di un movimento vero e proprio, che potrebbe avere un impatto enorme nella storia dell'arte contemporanea. Con la prima edizione di DART 2121, il cui nome vuole identificare le tendenze artistiche del prossimo secolo, dal 2021 fino al 2121, abbiamo cercato di mostrare quello che il panorama artistico può offrire, facendo una "carrellata" su diversi artisti. La seconda edizione dell'esposizione prende le mosse dalla consapevolezza che il mondo della NFT Art sia ormai maturo: per questo, abbiamo deciso di ospitare solo una manciata di artisti - 20 in totale,

³³⁹ Società per le Belle Arti ed Esposizione Permanente, *DART 2121 2nd edition: NFT art of the future*, in "La Permanente", 2022, <<https://www.lapermanente.it/dart-2121-2nd-edition-nft-art-of-the-future-dal-30-marzo-al-24-maggio-2022/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³⁴⁰ Ibidem.

³⁴¹ Basili, Giorgia, *DART 2121: a Milano la seconda edizione della mostra sul mondo della Crypto Art*, in "Atribune", 2022, <<https://www.atribune.com/progettazione/new-media/2022/04/dart-2121-milano-mostra-crypto-art/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

contro i 70 della prima edizione, - ma di approfondire il pensiero e le opere di ciascuno³⁴².

Una prima novità introdotta dalla seconda edizione della mostra è stata l'esposizione di una vasta gamma di Collectibles, opere digitali create prevalentemente tramite l'uso di algoritmi di intelligenza artificiale³⁴³ (Fig. 26). Si tratta, per l'appunto, di creazioni basate su collezioni randomizzate e incentrate sull'unicità di ciascun elemento, le quali hanno rappresentato un'attrattiva significativa, in particolare per i collezionisti appassionati nel settore NFT. Collezioni famose come quelle del *Bored Ape Yacht Club*, dei *CryptoPunks* e dei *Meebits* hanno fornito esempi eclatanti di come questi Collectibles abbiano catturato l'interesse nel mondo dell'arte digitale e del collezionismo. La scelta di portare in mostra opere come queste è, secondo Lanza, frutto di un'attenta analisi:

Il pubblico, entrando nella galleria, si trova per prima cosa di fronte ai collezionabili. Si tratta di un tipo di token particolare, che non possiamo escludere se vogliamo raccontare il mondo degli NFT e come gli artisti operano al suo interno. Inoltre, si tratta di opere di altissimo interesse per gli amanti dell'arte contemporanea: sono esempi di token autogenerati del tutto o in parte, ma ciò non deve portare alla sua esclusione a prescindere dal settore artistico. Ci sono tantissimi artisti che usano sistemi basati sulle stesse tecnologie, mentre la ripetizione di soggetti simili in diverse opere esiste da sempre, basti pensare a Warhol o Monet. Non considerare i "collectibles" come arte sarebbe un drammatico errore di presunzione³⁴⁴.

Ma al cuore dell'iniziativa proposta ora da DART vi è la creazione di un'esperienza più coinvolgente e interattiva per il pubblico: attraverso l'uso strategico delle opere d'arte basate su blockchain unite all'impiego delle più recenti tecnologie, la mostra vuole offrire una prospettiva unica e multiforme, dove ogni visitatore è invitato a partecipare attivamente, trasformando la visione passiva in un dialogo interattivo con

³⁴² Arnoldi, Brian, *DART 2121: l'arte del futuro sbarca a Milano, tra NFT e metaverso*, in "Everyeye", 2022, <<https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-dart-2121-arte-futuro-sbarca-milano-nft-metaverso-57416.html>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³⁴³ Società per le Belle Arti ed Esposizione Permanente, *DART 2121 2nd edition: NFT art of the future*, in "La Permanente", 2022, <<https://www.lapermanente.it/dart-2121-2nd-edition-nft-art-of-the-future-dal-30-marzo-al-24-maggio-2022/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

³⁴⁴ Arnoldi, Brian, *DART 2121: l'arte del futuro sbarca a Milano, tra NFT e metaverso*, in "Everyeye", 2022, <<https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-dart-2121-arte-futuro-sbarca-milano-nft-metaverso-57416.html>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

l'arte. Parte dell'esposizione è infatti dedicata al metaverso, per il quale DART si propone di studiare e attivare l'interazione fra arte e intrattenimento virtuale.

Diversi sono i metaversi coinvolti: The Sandbox, che è anche main sponsor della mostra; Decentraland con i suoi distretti commerciale a più alta frequentazione contenenti gallerie autogestite con focus sull'arte digitale; Spatial, contenitore di spazi adibiti all'esposizione e fruizione di creazioni digitali in ambito culturale creativo, caratterizzato dal fatto di avvalersi di uno scanner video evoluto in grado di riprodurre fedelmente la figura umana dell'utente; Arium, che consente ad artisti e curatori di creare esperienze espositive interattive e di connettersi con le loro comunità in uno spazio sociale condiviso³⁴⁵. Oltre ai già citati, DART presenterà il proprio DART Dynamic Metaverse, all'interno del quale saranno visibili le mostre in corso negli spazi fisici del museo e due mostre speciali in esclusiva³⁴⁶. Il pubblico poteva perciò indossare un visore o usare mouse e tastiera nelle postazioni adibite per immergersi, in compagnia, magari con degli amici rimasti a casa e collegati al metaverso di DART in VR, in varie esperienze che coniugano la fruizione artistica virtuale e reale in un unico luogo. Integrare NFT e metaverso è stata una scelta quasi obbligata, spiega Lanza:

Gli NFT esistono in funzione del metaverso: non possiamo mostrare i primi senza tentare di spiegare ai visitatori cosa sia il secondo. Il Metaverso può dare molto al mondo dell'arte, ospitando musei, gallerie e case d'asta: a noi di DART interessa promuovere il Web 3.0 come strumento per la fruizione di arte condivisa e interattiva, come un tramite attraverso cui far appassionare le generazioni più giovani. Certo, visitare una galleria in VR non dà le stesse sensazioni che proveremmo dal vivo, ma potrebbe convincere qualcuno a vedere di persona le opere già osservate in virtuale, oppure potrebbe permettere di visitare gallerie a cui non è possibile accedere perché si trovano dall'altra parte del mondo³⁴⁷.

La reazione del pubblico della mostra alle tecnologie VR e al metaverso è stata incredibilmente positiva:

³⁴⁵ Società per le Belle Arti ed Esposizione Permanente, *DART 2121 2nd edition: NFT art of the future*, in "La Permanente", 2022, <<https://www.lapermanente.it/dart-2121-2nd-edition-nft-art-of-the-future-dal-30-marzo-al-24-maggio-2022/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023]-

³⁴⁶ Ibidem.

³⁴⁷ Arnoldi, Brian, *DART 2121: l'arte del futuro sbarca a Milano, tra NFT e metaverso*, in "Everyeye", 2022, <<https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-dart-2121-arte-futuro-sbarca-milano-nft-metaverso-57416.html>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

molti visitatori hanno provato a indossare i visori e a sperimentare i Metaversi, capendo quali contenuti si trovano al loro interno e come fruirne. L'interesse del pubblico c'è stato, ed è stato tanto: credo anche che sia passato il messaggio per cui il Metaverso non è solo come videogioco o una fonte di svago, ma anche un luogo d'arte³⁴⁸.

Indubbiamente, la parte dell'esposizione focalizzata sull'esplorazione del metaverso trasformava la sala del museo in uno spazio di interattività straordinaria, rivoluzionando il tradizionale approccio curatoriale; non da meno, comunque, gli altri ambienti fisici dell'esibizione si distinguevano per il loro impegno innovativo e la loro cura.

Di particolare rilevanza, l'esposizione della collezione *The Fleur* dell'artista Ondrej Zunka, che presenta 21 creazioni floreali surreali uniche, esplorando il tema dei fiori da una prospettiva singolare e combinando surrealismo e mondo naturale all'interno di una tela digitale. L'allestimento crea un'armonia tra virtuale e reale, posizionando le opere floreali digitali, come se fossero "piantate" su un pavimento ricoperto d'erba, accanto a piante reali (Fig. 27). Lanza scrive:

Abbiamo creato un piccolo giardino interno per l'esposizione della collezione "The Fleur" di Ondrej Zunka - composta da 21 token che rappresentano un fiore fantastico ciascuno. L'artista voleva erba e cespugli veri, ma l'ambiente del museo non lo permetteva: abbiamo cercato un'alternativa sintetica, che sembra piacere moltissimo al pubblico³⁴⁹.

Una scelta scenografica che enfatizza la fusione tra gli elementi naturali e le rappresentazioni artistiche digitali, evidenziando il tema dell'interconnessione tra natura e tecnologia; al contempo invita i visitatori in uno spazio interattivo dove il confine tra realtà e creazione digitale si sfuma, stimolando riflessioni sulla crescente integrazione del digitale nel nostro mondo organico.

Decisamente atipico e immersivo è poi l'allestimento delle opere della collezione *Concretes Back to Earth* di Federico Clapis, il quale sfida gli osservatori a riflettere sulla realtà della condizione umana in un mondo sempre più digitale proponendo un'ambiente a rovescio, visto dall'alto, dove le opere sono incastonate nel pavimento, come se fossero finestre che aprono su un mondo diverso, invitando lo spettatore a uno

³⁴⁸ Ibidem.

³⁴⁹ Ibidem.

sguardo introspezione (Fig. 28). La luce soffusa e l'uso di elementi di arredamento capovolti, come il divano e la porta sulla parete, giocano con la percezione dello spazio e la gravità, sfidando le convenzioni e portando il visitatore in una realtà alternativa che fonde l'arte e il quotidiano. I motivi alla base di questa scelta espositiva, dice Lanza, sono che: «alla base della cryptoarte c'è una forte componente ludica e sociale, per cui la fruizione dell'opera passa per la sua fotografia, per la realizzazione di contenuti per i social, per il toccare con mano ciò che viene esposto»³⁵⁰. Sottolinea, certo, il tema della mostra, che esplora la condizione umana nell'era digitale, invitando ad una riflessione profonda sul nostro rapporto con la tecnologia e l'ambiente che ci circonda.

Infine, è giusto elogiare anche come il Dynamic Art Museum, attraverso ponderate e strategiche scelte curatoriali, continui anche per questa seconda edizione di *DART 2121* a perpetrare l'obiettivo di stabilire un collegamento tra arte fisica e arte digitale, creando un dialogo continuo tra due mondi apparentemente distinti. I curatori, in collaborazione con la piattaforma .artmirable, propongono per *NFT Art of the Future* il trittico *The Flower Thrower*, opera del famosissimo artista Banksy, sia nella sua versione fisica che in quella tokenizzata e digitale³⁵¹ (Fig. 29). I visitatori hanno perciò potuto apprezzare l'NFT dell'immagine digitale dell'opera di Banksy, confrontandola sia con il trittico originario che con la sua controparte digitale; ciò ha permesso un dialogo diretto tra l'arte fisica, con la sua presenza materica e storica, e la sua trasposizione nell'ambito digitale, espressa attraverso la tecnologia blockchain.

Concludendo, *DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future* ha rappresentato un punto di svolta nel panorama curatoriale dell'arte digitale, orchestrando con saggezza l'integrazione tra innovazione tecnologica e tradizione museale. La curatela, sotto la guida visionaria di esperti come Bruno Pitzalis, ha progettato un'esperienza espositiva che ha adottato l'interazione tra la realtà fisica e quella digitale mediante l'esplorazione del metaverso, creando, inoltre, un dialogo tra opere tradizionali e versioni digitali. La strategia curatoriale si è focalizzata sul rendere tangibile l'etereo mondo della cryptoarte, invitando i visitatori a godere di un'esperienza sensoriale che sfidava la

³⁵⁰ Ibidem.

³⁵¹ Società per le Belle Arti ed Esposizione Permanente, *DART 2121 2nd edition: NFT art of the future*, in "La Permanente", 2022, <<https://www.lapermanente.it/dart-2121-2nd-edition-nft-art-of-the-future-dal-30-marzo-al-24-maggio-2022/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

percezione dello spazio tramite allestimenti immersivi che coniugavano il reale all'iperreale. Tutto questo, come sostenuto da Lanza:

per garantire la soddisfazione della percezione del pubblico, che potrebbe sentirsi poco immerso in un'esposizione unicamente digitale, e al contempo di dare agli artisti la piena libertà creativa sulla collocazione delle opere, permettendo loro di presentare il proprio lavoro nel modo migliore possibile³⁵².

Mentre la prima edizione di *DART 2121* ha segnato l'esordio di un'esplorazione nel dominio dell'arte NFT, la seconda lo ha espanso con un avanzamento che non solo consolida la presenza della cryptoarte nel panorama artistico contemporaneo ma ridefinisce anche l'esperienza museale, rendendola più dinamica e interattiva.

³⁵² Arnoldi, Brian, *DART 2121: l'arte del futuro sbarca a Milano, tra NFT e metaverso*, in "Everyeye", 2022, <<https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-dart-2121-arte-futuro-sbarca-milano-nft-metaverso-57416.html>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Conclusion

Nell'epilogo di questa indagine sulla curatela della cryptoarte, emerge chiaramente che la sinergia tra la tradizione curatoriale e l'innovazione digitale, unita alla coesistenza di spazi fisici e virtuali, impone al curatore una serie di dilemmi unici da risolvere e, al contempo, apre nuove prospettive. Attraverso questo studio, acquisita familiarità con i concetti fondamentali, necessari per comprendere al meglio tale arte emergente, si è cercato di delineare la trasformazione del ruolo del curatore nell'era della cryptoarte e degli NFT, ponendosi il dilemma del come questa figura centralizzata avrebbe potuto adattarsi ad un ambiente che privilegia la decentralizzazione dell'autorità.

La soluzione è emersa constatando la necessità, all'interno di tale ambiente, di una nuova curatela ripensata, sottolineando il bisogno di approcci innovativi per presentare e narrare la cryptoarte. Questo processo mira non solo a garantire una comprensione maggiore per il pubblico, ma anche a promuovere la valorizzazione della cryptoarte quale genere artistico senza riserve, contribuendo così alla sua crescita culturale e riconoscimento nella sfera artistica. Pertanto, abbiamo analizzato i primi approcci curati, adottati da piattaforme di vendita come Snark.art e Foundation, le quali hanno portato, anche grazie al coinvolgimento di figure professionali ed esperte, l'idea che, se ben gestita, la curatela può creare un ambiente di alta qualità che favorisce la crescita degli artisti e dei collezionisti e supporta un dialogo critico e culturale nell'ecosistema blockchain. Per spingerci più a fondo nella questione, abbiamo poi provato a tracciare le competenze specifiche che il nuovo curatore dovrà sviluppare per navigare efficacemente il complesso ecosistema dell'arte digitale e degli NFT, sottolineando l'importanza di un approccio olistico, che integri tecnologia, marketing, diritto, storia dell'arte e conservazione. Successivamente, abbiamo osservato come il nuovo curatore, dotato delle competenze essenziali, possa quindi ripensare al suo ruolo all'interno dell'ecosistema crypto con la conseguente formulazione di metodologie curatoriali adeguate e innovative. Ne è derivato un discorso dettagliato sui modelli curatoriali nell'era digitale, mettendo a confronto l'ambiente virtuale, in particolare il metaverso, con quello fisico, esaltando come la sfida principale rimanga quella di adattare e reinterpretare le pratiche curatoriali esistenti in modi che siano fedeli allo

spirito innovativo della cryptoarte, garantendo al contempo un'esperienza accessibile e coinvolgente per il pubblico.

È confermato, dunque, come il metaverso rappresenti un epicentro di evoluzione curatoriale, dove l'assenza di fisicità trasforma radicalmente l'atto espositivo, rendendo l'arte digitale un terreno fertile per esplorare nuove dimensioni di espressione, interattività e partecipazione con cambiamenti che implicano un ripensamento delle strategie curatoriali e un'apertura verso esperienze espositive che sfruttano le potenzialità immersive della tecnologia digitale. Il Museum of Contemporary Digital Art è un esempio di come il metaverso offra possibilità di curatela senza precedenti, con ambienti espositivi che superano le limitazioni spaziali e temporali; le mostre *Memento Minti* e *Not Only RGB* sfruttano la natura immersiva e interattiva dell'ambiente virtuale per creare un'esperienza curatoriale che invita a un dialogo più profondo con l'arte digitale. La libertà di creare ambienti espositivi dinamici e la capacità di coinvolgere il pubblico in modi innovativi sottolineano il ruolo cruciale del curatore nell'era digitale, come ponte tra l'arte e la sua fruizione.

Al di là del metaverso, l'esposizione della cryptoarte nell'ambiente fisico richiede un'innovativa trasposizione estetica e funzionale che onori la sua natura digitale, estendendo l'interattività al contesto tangibile tramite l'uso di tecnologie come schermi ad alta definizione, proiezioni tridimensionali e realtà aumentata. Abbiamo visto il Dynamic Art Museum portare la cryptoarte in uno spazio fisico, creando un dialogo tra arte digitale e tradizionale, dimostrando che le opere NFT possono coesistere e arricchire lo spazio museale tradizionale. La mostra *DART 2121: Crypto Art is Now* e la sua seconda edizione hanno introdotto un'esperienza curatoriale che fonde presentazioni digitali con interazioni fisiche, utilizzando tecnologie come VR e allestimenti che stimolano la percezione sensoriale e la riflessione critica.

In entrambi i casi constatiamo una tendenza curatoriale che vede la cryptoarte non come un'entità isolata, ma come una forma d'arte che interagisce in modo significativo sia con l'ambiente virtuale che con quello fisico. Le metodologie curatoriali nel metaverso del MoCDA e nel contesto fisico del DART mostrano una convergenza di intenti: entrambi cercano di creare esperienze che sfidano le percezioni convenzionali e invitano a un'immersione più profonda nell'arte, ridefinendo al tempo stesso il ruolo del curatore a facilitatore di esperienze digitali, navigando tra le sfide tecniche e le

infinite possibilità disponibili. Il curatore è chiamato ad adottare un approccio di meta-curatela, diventando un mediatore in un dialogo polivocale tra arte, artisti e pubblico. Terminiamo il nostro discorso affermando che la curatela della cryptoarte, nel metaverso e in ambienti fisici, non solo riflette l'evoluzione tecnologica e artistica del nostro tempo, ma suggerisce anche nuove prospettive su come l'arte possa essere vissuta e compresa in futuro. La capacità di adattamento e la visione innovativa dei curatori di MoCDA e DART rivelano un'arte dinamica, capace di stimolare un dialogo continuo tra digitale e fisico, tra passato e futuro, tra esperienza individuale e collettiva. Questa ricerca non intende segnare certo un punto di arrivo, ma un punto di partenza per ulteriori studi e sperimentazioni più che necessarie in un ambito destinato a persistere nella sua evoluzione e ad offrire costanti spunti di notevole complessità. Si auspica, pertanto, che le riflessioni e i risultati qui esposti possano fungere da stimolo per ulteriori ricerche, e ispirare i curatori affinché plasmino il panorama artistico dell'era digitale con perspicacia e ingegno.

Elenco delle immagini

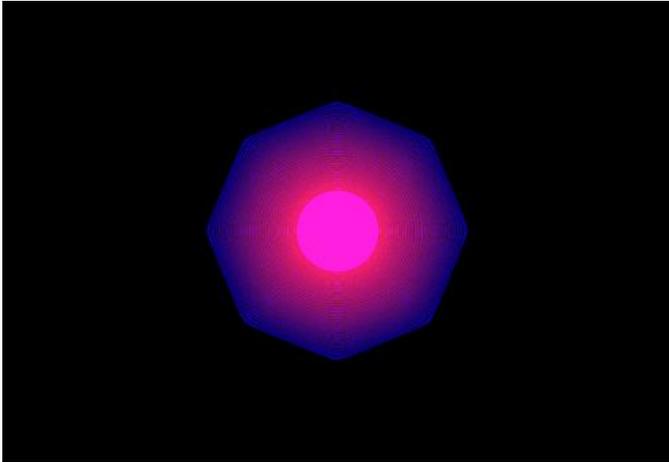


Fig. 1: Kevin McCoy,
Quantum, token non fungibile,
2014.

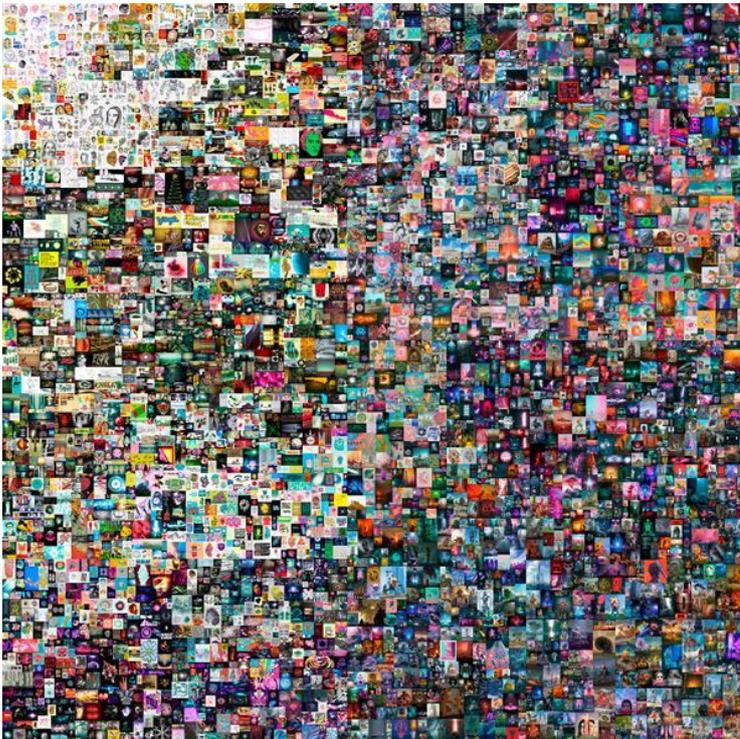


Fig. 2: Mike Winkelmann
(Beeple), *Everydays: The
First 5000 Days*, token non
fungibile, 2021.

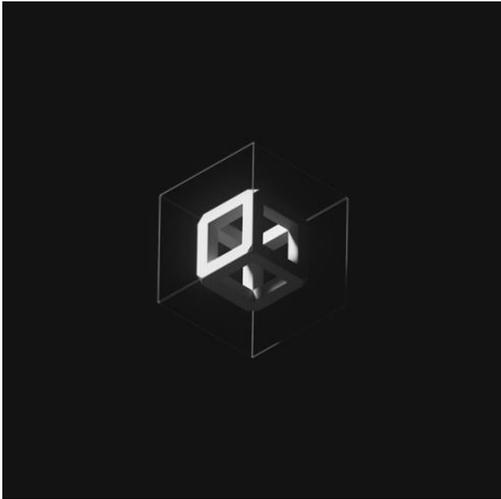


Fig. 3: Murat Pak, *A Cube*
#3211/5148, token non fungibile,
2021.



Fig. 4: Chris Torres, *Nyan Cat*,
token non fungibile, 2021.

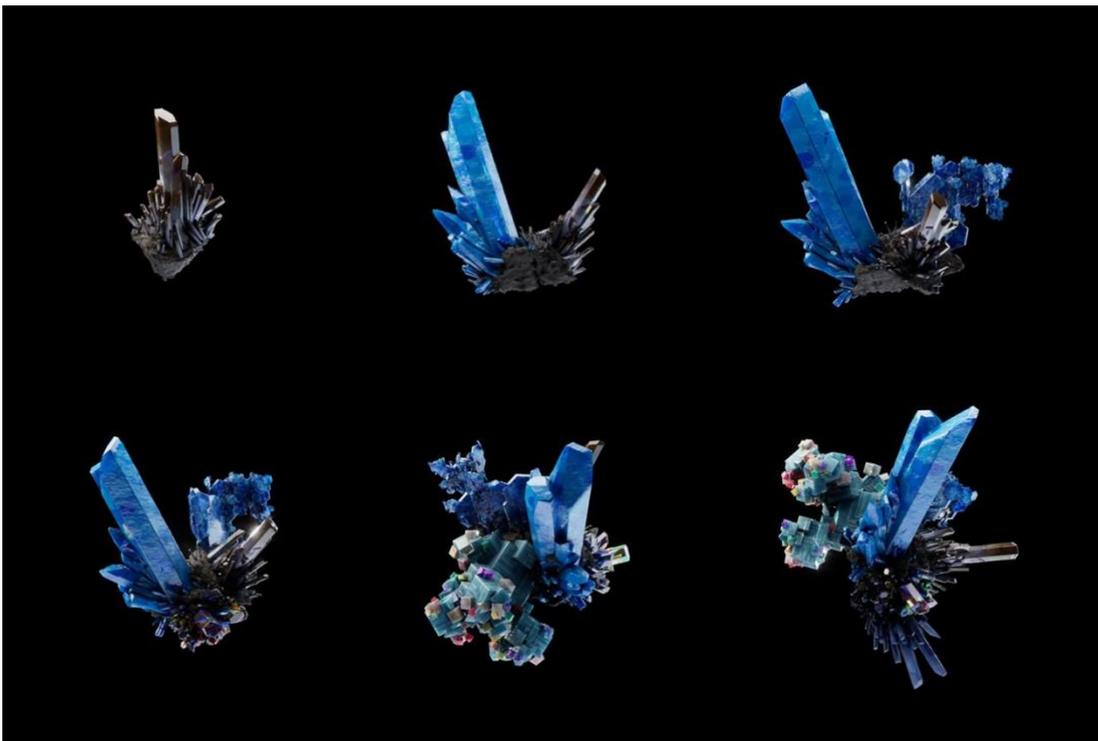


Fig. 5: Michael Joo, Danil Krivoruchko, *Crystal Reef*, token non fungibile
generativo, 2021.

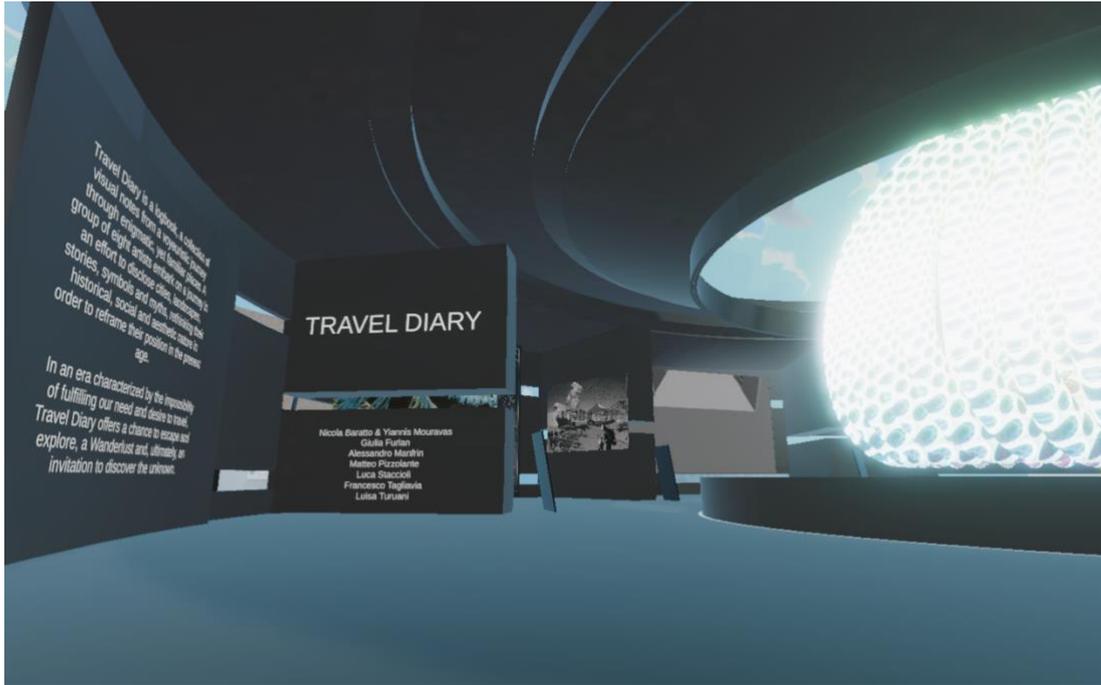


Fig. 6: Team di Snark.art, *Veduta della mostra Travel Diary*, 2021, Oval Gallery, Metaverso Decentraland.



Fig. 7: Team di Snark.art, *Veduta della mostra Travel Diary*, 2021, Oval Gallery, Metaverso Decentraland.



Fig. 8: Team del MoCDA, *Veduta della mostra Memento Minti, 2022*, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 9: Team del MoCDA, *Veduta della mostra Memento Minti, 2022*, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.

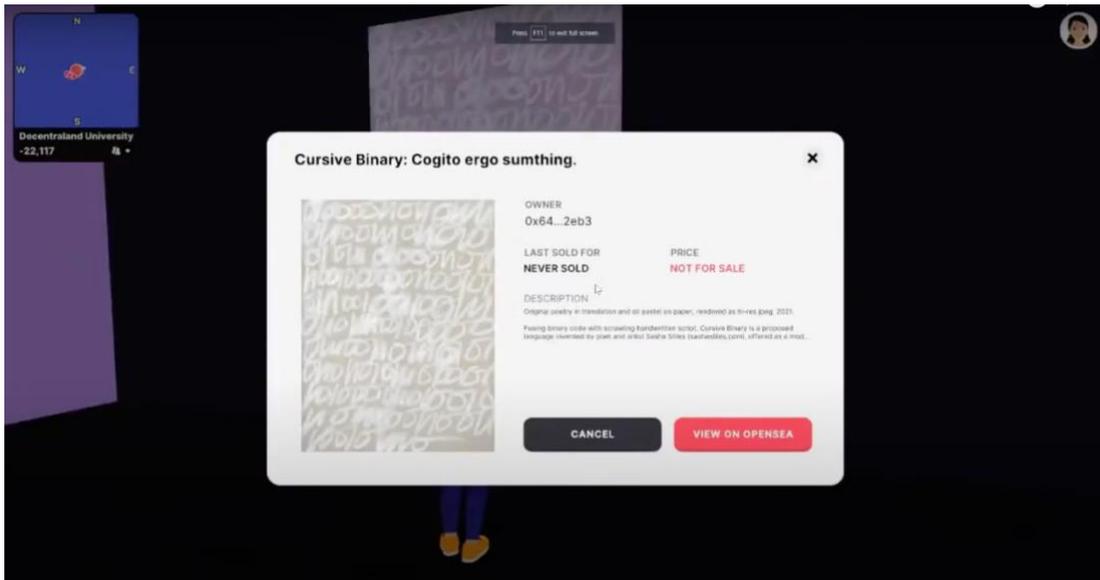


Fig. 10: Team del MoCDA, *Veduta di finestra pop-up, mostra Memento Minti*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 11: Team del MoCDA, *Veduta della sala di Jisu Choe (ingresso), mostra Memento Minti*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 12: Team del MoCDA, *Veduta della sala di Dancevatar, mostra Memento Minti, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 13: Team del MoCDA, *Veduta della sala di Silvio Lorusso, mostra Memento Minti, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 14: Team del MoCDA, *Veduta della sala di Nicolas Sassoon, mostra Memento Minti, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 15: Team del MoCDA, *Veduta della sala di Sasha Stiles, mostra Memento Minti, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 16: Team del MoCDA, *Veduta della mostra Not Only RGB*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 17: Team del MoCDA, *Veduta della mostra Not Only RGB*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 18: Team del MoCDA, *Veduta della sezione di Kevin Abosch, mostra Not Only RGB, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 19: Team del MoCDA, *Veduta della sezione di Matt Kane, mostra Not Only RGB, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*

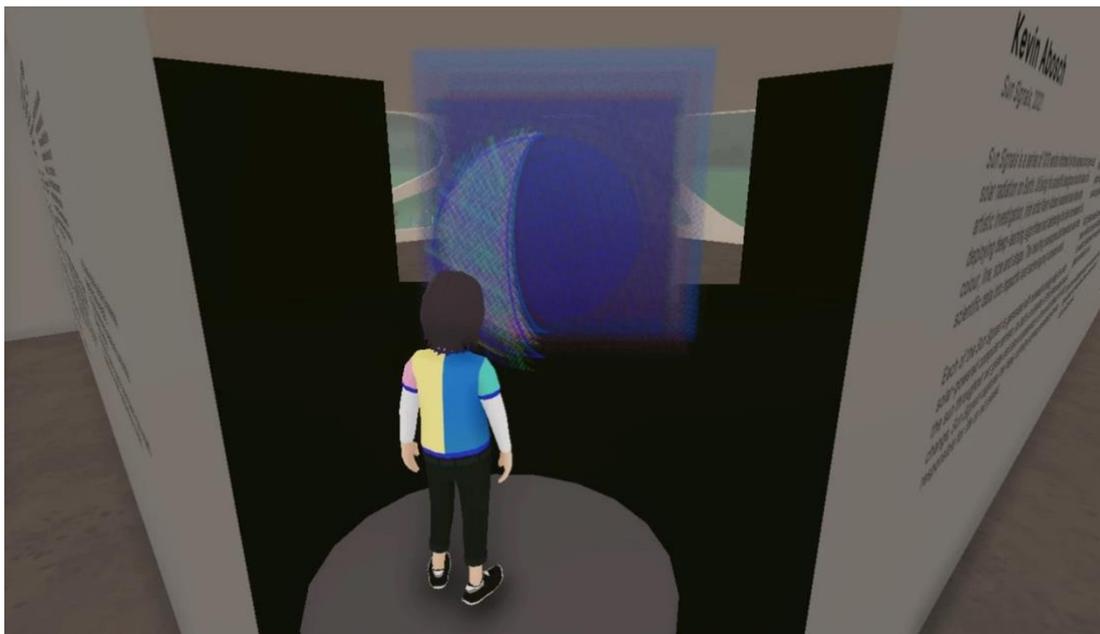


Fig. 20: Team del MoCDA, *Veduta dell'installazione di Matt Kane, mostra Not Only RGB, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*



Fig. 21: Team del MoCDA, *Veduta della sezione di Mathieu Merlet Briand mostra Not Only RGB, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.*

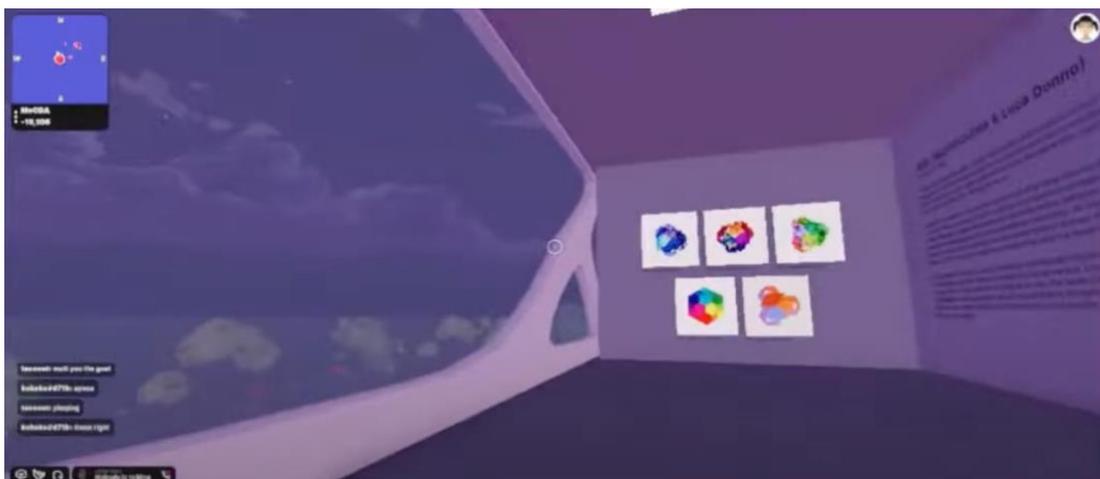


Fig. 22: Team del MoCDA, *Veduta della sezione di 38%*, mostra *Not Only RGB*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 23: Team del MoCDA, *Veduta della sezione di Sarah Meyohas*, mostra *Not Only RGB*, 2022, Sede del MoCDA, Metaverso Decentraland.



Fig. 24: Team del DART, *Veduta della mostra DART 2121: Crypto Art is Now*, 2021, Museo della Permanente, Milano, Italia.



Fig. 25: Team del DART, *Veduta della mostra DART 2121: Crypto Art is Now*, 2021, Museo della Permanente, Milano, Italia.



Fig. 26: Team del DART, *Veduta della sezione dei Collectibles, mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future, 2022, Museo della Permanente, Milano, Italia.*



Fig. 27: Team del DART, *Veduta della sezione dell'installazione di Ondrej Zunka, mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future, 2022, Museo della Permanente, Milano, Italia.*

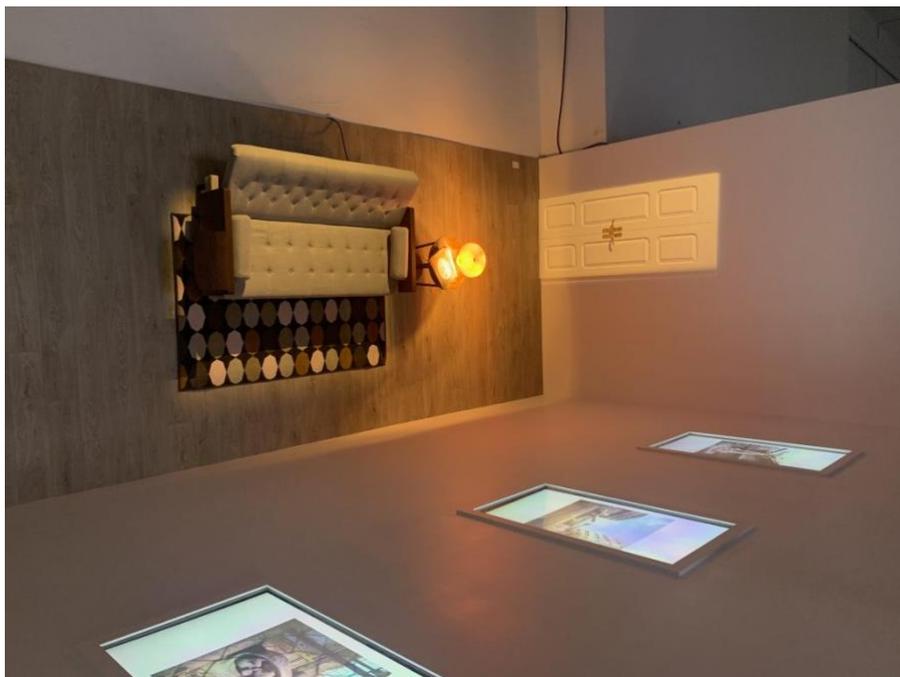


Fig. 28: Team del DART, *Veduta dell'installazione di Federico Clapis, mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future, 2022, Museo della Permanente, Milano, Italia.*



□
Fig. 29: Team del DART, *Veduta della sezione di Banksy, mostra DART 2121 Second Edition: NFT Art of the Future, 2022, Museo della Permanente, Milano, Italia.*

Bibliografia

- Annunziata, Filippo, Conso, Andrea, *NFT. l'arte e il suo doppio. non fungible token: L'importanza delle Regole, Oltre I Confini dell'arte*, Milano, Montabone, 2021.
- Balzer, David, *Curatori d'assalto: L'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi Editore, 2016.
- Balzola, Andrea, Rosa, Paolo, *L'arte fuori di sé: Un manifesto per l'età Post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2019.
- Boido, Claudio, Aliano, Mauro, *Digital art and non-fungible-token: Bubble or revolution?*, in "Finance Research Letters", n. 52, 2023, pp. 1-10.
- Brownlie, Philippa Jane, *Current Strategies for the Digital Curation of NFT Art: Museums as Marketplaces and Metaverse Platforms*, Tesi di Laurea, Leida, Università di Leida, Paesi Bassi, 2022.
- Colombo, Maria Elena, *Musei e Cultura Digitale: Fra Narrativa, pratiche E testimonianze*, Milano, Editrice Bibliografica, 2020.
- Concas, Andrea, *L'arte post Coronavirus: Ripartire con il digitale: le strategie per i professionisti dell'arte*, Segrate, Edizioni Piemme, 2020.
- Concas, Andrea, Brizi, Eleonora, *Crypto Art Begins*, Milano, Mondadori Electa, 2022.
- Egger, Benjamin, Ackermann, Judith, *Meta-Curating: Online Exhibitions Questioning Curatorial Practices in the Postdigital Age*, in "International Journal for Digital Art History", n. 5, 2021, pp. 318-335.
- Foti, Michele, *Una panoramica delle strategie di conservazione di opere d'arte digitale*, in "Umanistica Digitale", n. 2, 2018, pp. 173-234.
- Galansino, Arturo, Tabacchi, Serena, *Let's get digital!: NFT E nuove realtà dell'arte Digitale: Nfts and innovation in Digital Art*, catalogo della mostra, a cura di Galansino e Tabacchi, Venezia, Marsilio Arte, 2022.
- Graham, Beryl, Cook, Sarah, *Rethinking Curating: Art after New Media*, Cambridge, USA, The MIT Press, 2010.
- Hong, Rongman, He, Hao, *Interference and Consultation in Virtual Public Space: The Practice of Intermedia Art in Metaverse*, in *17th International Conference on Mobility, Sensing and Networking*, Exeter, United Kingdom, 2021, pp. 792-797.
- Hurst, William, Spyrou, Orestis, Tekinerdogan, Bedir, Krampe, Caspar, *Digital Art and the Metaverse: Benefits and Challenges*, in "Future Internet", n. 15, 2023, pp. 1-18.

Kwastek, Katja, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge, USA, The MIT Press, 2013.

Quaranta, Domenico, *Surfing con Satoshi: Arte, blockchain E NFT*, Milano, Postmedia books, 2021.

Rachmawanti, Ranti, Yuningsih, Cucu, *Art Exhibition in Digital Art Space as Social Interaction Arena for Artists Towards the Metaverse Era*, in “Jurnal Sositologi”, n. 21, 2022, pp. 141-148.

Serra Nevarro, David, *On Blockchain and Art: an interview with Ruth Catlow*, in *Arte, individuo y Sociedad*, n. 4, vol. 31, 2019, pp. 969-976.

Team del Dynamic Art Museum, *Dynamic Art Museum Presenta: “2121” e “I Capolavori delle Collezioni Private”*, Milano, Ufficio Stampa Dynamicartmuseum Milano, 2021.

Tornazzi, Kartiste, *Capire il legame metaversa nft e arte*, Independently published, 2023.

Sitografia

Agbo, Joel, *What Are Dynamic NFTs (dNFTs) And How Do They Work?*, in “Coingecko”, 2023, <<https://www.coingecko.com/learn/dynamic-nfts-dnfts#:~:text=Dynamic%20NFTs%20are%20designed%20to%20change%20over%20time,develop%20a%20system%20that%20automates%20the%20required%20changes.#:~:text=%23%20%E3%80%9010%E2%80%A0https%3A%2F%2Fwww.coingecko.com%2Flearn%2Fdynamic,that%20automates%20the%20required%20changes>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Arnoldi, Brian, *DART 2121: l'arte del futuro sbarca a Milano, tra NFT e metaverso*, in “Everyeye”, 2022, <<https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-dart-2121-arte-futuro-sbarca-milano-nft-metaverso-57416.html>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Armeta, *Building a Whole New World for the Fine Art Community*, in “Hackernoon”, 2022, <<https://hackernoon.com/building-a-whole-new-world-for-the-fine-art-community>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Ashmore, Dan, *A Brief History Of Web 3.0*, in “Forbes”, 2023, <<https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/what-is-web-3-0/#:~:text=Professional%20investors%20and%20art%20world,as%20useful%20for%20verifying>>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Barisan, Veronica, *CRYPTO ART. Una nuova prospettiva per l'arte contemporanea?*, in “ATP Diary”, 2021, <<https://atpdiary.com/crypto-art-nuova-prospettiva-arte/#:~:text=La%20mostra%20collettiva%20intitolata%20Travel,il%20mondo%20digitale%20quali>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Basili, Giorgia, *DART 2121: a Milano la seconda edizione della mostra sul mondo della Crypto Art*, in “Artribune,” 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/dart-2121-milano-mostra-crypto-art/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Basili, Giorgia, *Al Museo della Permanente di Milano “2121”, la più grande mostra sulla Crypto Art*, in “Artribune”, 2021, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/11/museo-permanente-milano-2121-mostra-crypto-art/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Besancia, *Art Domains and Snark Art: the future of digital art and blockchain*, in “Non Fungible”, 2022, <<https://nonfungible.com/news/art/art-domains-snark-art-interview>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Calveri, Claudio, *Il Metaverso dei musei e delle organizzazioni culturali: esperimenti, esplorazioni e questioni metodologiche*, in “Agenziacult”, 2022, <<https://www.agenziacult.it/notiziario/il-metaverso-dei-musei-e-delle->

[organizzazioni-culturali-esperimenti-esplorazioni-e-questioni-metodologiche/](#)], [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Capozucca, Roberta, *Il mercato dell'arte entra nel metaverso*, in "Ilsole24ore", 2022, <<https://www.ilsole24ore.com/art/il-mercato-dell-arte-entra-mevetarso-AE5jNRjB>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Carotenuto, Luciano, *Crypto Art: la spiegazione della curatrice d'arte Alisia Viola*, in "ArteInCampania", 2022, <https://www.arteincampania.net/crypto-art-la-spiegazione-della-curatrice-darte-alisia-viola/#Cosa_leggere>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Cervelli, Alessia, *NFT e metaverso rivoluzionano anche il ruolo del curatore*, in "Artribune", 2022, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/04/nft-metaverso-curatori/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Christov, Anthony, *Arte, tecnologia e ponte tra: esposizione di NFT e arte digitale*, in "Builtin", 2023, <<https://builtin.com/blockchain/exhibiting-nft-digital-art>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Cosenza, Vittorio, *Cos'è e come funziona Decentraland*, in "Osservatorio Metaverso", 2022, <<https://osservatoriometaverso.it/cose-e-come-funziona-%20decentraland/#:~:text=Decentraland%20%C3%A8%20un%20mondo%20digitale,Metaverso%20per%20%20il%20dato%20aggiornato>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Costantin, *CryptoVoxels Metaverse: Getting Started with 'Free Spaces'*, in "Medium", 2021, <<https://blog.indorse.io/cryptovoxels-metaverse-getting-started-with-free-spaces-ba2f13514e0c#:~:text=,of%20BlockBots%E2%80%99%20Metaverse%20Voxel%20Hackathon>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Cryptovirally, *3 Digital Art Galleries Inspiring a New Era of Art Trade and Ownership*, in "Hackernoon", 2022, <<https://hackernoon.com/3-digital-art-galleries-inspiring-a-new-era-of-art-trade-and-ownership>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

Curaro, *NFTs: Do Curators Have A Role In Digital Arts?*, in "Medium", 2021, <<https://curare.medium.com/nfts-do-curators-have-a-role-in-digital-arts-b060532ef81a>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

De Sanctis, Giulia, *La Crypto Arte è ora: la mostra al Museo della Permanente di Milano*, in "Exibart", 2021, <<https://www.exibart.com/arte-contemporanea/la-crypto-arte-mostra-al-museo-della-permanente-di-milano/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Deragni, Pietro, *Quando il metaverso e l'arte si incontrano*, in "Wired", 2022, <<https://www.wired.it/article/metaverso-arte-emergente-booming-metafiera-date/>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Di Candia, Alfredo, *How NFTs and Museums are Creating A Digital Art Revolution*, in “Hackernoon”, 2023, <<https://hackernoon.com/how-nfts-and-museums-are-creating-a-digital-art-revolution>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

Esposito, Eric, *SuperRare NFT Market: A Beginner's Guide*, in “Coindesk”, 2023, <<https://www.coindesk.com/learn/superrare-nft-market-a-beginners-guide/>>, [ultimo accesso 22 agosto 2023].

Exmundo, Jex, *Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, in “nftnow”, 2023, <<https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>>, [ultimo accesso 21 agosto 2023].

Fernández, María Paula, *A Conversation with Curator Lindsay Howard, Foundation's Head of Community*, in “Medium”, 2020, <<https://medium.com/ethberlin/a-conversation-with-curator-lindsay-howard-foundations-head-of-community-451456086df6#:~:text=Lindsay%20has%20an%20extensive%20art,When%20it%20comes>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Georgiev, George, *NFTs Absolutely in a Bubble, Says Beeple Following the Record \$69 Million Sale*, in “Cryptopotato”, 2021, <<https://cryptopotato.com/nfts-absolutely-in-a-bubble-says-beeple-following-the-record-69-million-sale/#:~:text=Mike%20Winkelmann%2C%20who%20is%20better,bubble%2C%20to%20be%20quite%20honest>>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Giaume, Giulia, *Anche il Vaticano entra nel Metaverso con una sua galleria di NFT*, in “Atribune”, 2022, <<https://www.atribune.com/progettazione/new-media/2022/05/anche-il-vaticano-entra-nel-metaverso-con-una-sua-galleria-di-nft/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Gramuglio, Fabrizio, *Il metaverso per i musei*, in “Metodoamuse”, 2023, <<https://www.metodoamuse.it/il-metaverso-per-i-musei/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Haigney, Sophie, *Next Stop: The Metaverse, ready to move into its permanent cryptoart salesroom, the auction house unveils Sotheby's Metaverse*, in “Sotheby's”, 2021, <<https://www.sothebys.com/en/articles/next-stop-the-metaverse#:~:text=The%20space%20is%20a%20replica,the%20use%20of%20blockchain%20technology>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

Hedgehog Digital, *Crypto and Art Collide: Virtual Showrooms Solve NFT Dilemma*, in “Hackernoon”, 2021, <<https://hackernoon.com/crypto-and-art-collide-virtual-showrooms-solve-nft-dilemma-c81c37ym>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Heidorn Christian, *The Truth About NFT Curator Jobs in 2023*, in “Tokenized”, 2023, <<https://tokenizedhq.com/nft-curator->

[jobs/#:~:text=A%20good%20NFT%20curator%20provides,what%20an%20NFT%20Curator%20does>](#), [ultimo accesso 15 settembre 2023].

Hill, Bralon, *British Museum embraces digital collectibles with The Sandbox partnership*, in “Crypto News”, 2023, <<https://crypto.news/british-museum-the-sandbox-collaboration/#:~:text=The%20British%20Museum%E2%80%99s%20partnership%20with,comfort%20of%20their%20own%20homes>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Hoogendoorn, Robert, *10 Major Brands Stepping into the Metaverse*, in “DappRadar”, 2022, <<https://dappradar.com/blog/10-major-brands-in-the-metaverse>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Ivelina, *Curators in the CryptoArt Scene – A Necessary Controversy*, in “NFT Plazas”, 2021, <<https://nftplazas.com/cryptoart-curation/>>, [ultimo accesso 12 settembre 2023].

Kaur, M, Gupta, B, *Metaverse Technology and the Current Market*, in “Insights2Techinfo”, 2021, <<https://insights2techinfo.com/metaverse-technology-and-the-current-market/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Kent, Charlotte, *Art needs curators—and so do NFTs*, in “Fast Company”, 2023, <<https://www.fastcompany.com/90831886/art-needs-curators-and-so-do-nfts>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Laeq, Kashif, *Metaverse: Why, How and What*, in “ResearchGate”, 2022, <https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Longhi, Lucia, *Gli NFT e la nuova mappa del mercato dell'arte: intervista a Nadia Taiga (snark.art)*, in “Collezione da Tiffany”, 2021, <<https://collezioneditiffany.com/gli-nft-e-la-nuova-mappa-del-mercato-dellarte-intervista-a-nadia-taiga-snark-art/>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Longhi, Lucia, *Il dibattito sugli NFT e la prima mostra italiana di Crypto Arte*, in “Collezione da Tiffany”, 2021, <<https://collezioneditiffany.com/nft-crypto-arte-italia-2021/>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Maccaferri, Alessia, *Gli Nft che sostengono i musei e guardano al futuro nel metaverso*, in “Il Sole24ore”, 2022, <<https://www.ilsole24ore.com/art/gli-nft-che-sostengono-musei-e-guardano-futuro-metaverso-AEjhsBnB>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

Madrid, Arthur, *Blockchain Metaverse: Where Players Can Build, Own, and Control a Platonic Republic of Gaming*, in “Medium”, 2020, <<https://medium.com/sandbox-game/blockchain-metaverse-where-players-can-build-own-and-control-a-platonic-republic-of-gaming->

[65e23f059e37#:~:text=Keeping%20aesthetic%20consistency%20in%20a,voxel%20graphics%20for%20several%20reasons>](#), [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Malatini, Matteo, *Voxels: cos'è e come funziona*, in “Osservatorio Metaverso”, 2022, <<https://osservatoriometaverso.it/voxels-cose-e-come-funziona/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Mihajlović, Marko, *Decentraland Tokenomics Explained*, in “Shrimpy Academy”, 2023, <https://academy.shrimpy.io/post/decentraland-tokenomics-explained>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Mishra Manjul, *Foundation NFT Marketplace review: Details and facts explained*, in “Today NFT News”, 2023, <<https://www.todaynftnews.com/foundation-nft-marketplace-review/#:~:text=What%20differentiates%20Foundation%20from%20other,other%20users%20with%20an>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Morris, David, *Can NFT Art Survive Its Own Addiction to Elitism?*, in “Coin Desk”, 2023, <<https://www.coindesk.com/layer2/2021/12/15/can-nft-art-survive-its-own-addiction-to-elitism/#:~:text=,By%20David%20Z>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Nicolella Maschietti, Giacomo, *DART 2121: This is Crypto. La prima grande mostra (fisica) in Italia dedicata alla crypto arte*, in “Artslife”, 2021, <<https://artslife.com/2021/11/24/dart-2121-this-is-crypto-la-prima-grande-mostra-fisica-in-italia-dedicata-alla-crypto-arte/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Ola, *Tutto sul mercato NFT dell'app Foundation*, in “NFT Evening”, 2022, <<https://nftevening.com/foundation-crypto-art-marketplace-the-exclusive-place-for-nfts/>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Ordano, Esteban, Meilich, Ariel, Jardi, Yemel, Araoz Mael, *Decentraland White Paper*, in “Decentraland”, 2018, <<https://decentraland.org/whitepaper.pdf>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Orenes-Lerma, Linda, *The Ultimate Guide to The Sandbox Metaverse*, in “Ledger Academy”, 2023, <<https://www.ledger.com/academy/the-ultimate-guide-to-the-sandbox-metaverse#:~:text=,worlds%20created%20by%20other%20users>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Oyebanji, Olayimika, “*I Am Pushing The Boundaries Of Art and Tech*”, Jay Rosen *On Bridging Art And Technology*, in “Hackernoon”, 2022, <<https://hackernoon.com/i-am-pushing-the-boundaries-of-art-and-tech-jay-rosen-on-bridging-art-and-technology>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Oyebanji, Olayimika, “*I Don't See NFT As a Bubble*”, Sebastian Clej *on NFT Art And Blockchain Technology*, in “Hackernoon”, 2022, <<https://hackernoon.com/i->

[dont-see-nft-as-a-bubble-sebastian-clej-on-nft-art-and-blockchain-technology](#)>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Paanar, Twobadour, *Buildings As Art — The B.20 Museums*, in “Medium”, 2021, <<https://medium.com/metapurse/buildings-as-art-the-b-20-museums-2f7703ac5746#:~:text=The%20big%20day%20is%20coming,the%20metaverse%20has%20never%20seen>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Parkhouse, Arthur, *Exclusive Look At Foundation’s Latest Worlds Update: ‘Moments’*, in “Nft Now”, 2023, <<https://nftnow.com/features/exclusive-look-at-foundations-latest-worlds-update-moments/#:~:text=,more%20within%20their%20existing>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Pedrazzi, Rebecca, “CRYPTO ART – Begins”: *l’intervista a Eleonora Brizi e Andrea Concas*, in “NotiziArte”, 2022, <<https://notiziarte.com/2022/11/29/crypto-art-begins-intervista-a-eleonora-brizi-e-andrea-concas/>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Preston, Monty, *Curators Will Play a Major Role in Fostering Art NFTs — Here’s Why*, in “Hackernoon”, 2022, <<https://hackernoon.com/curators-will-play-a-major-role-in-fostering-art-nfts-heres-why>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Proctor, Rebecca Anne, *Italy Is Emerging as an Unexpected Hub for Crypto Art. But Regulatory Challenges Are Stunting the Growth of Its NFT Market*, in “Artnet”, 2022, <<https://news.artnet.com/market/italy-crypto-art-2099081>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Redazione Digital Art Rights, *Art arrives on the metaverse of Decentraland*, in “Cryptonomist”, 2021, <<https://en.cryptonomist.ch/2021/06/22/art-arrives-on-the-metaverse-of-decentraland/>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

Rodrigo, Clara, *Cinque progetti artistici da visitare ora nel metaverso*, in “Domusweb”, 2022, <<https://www.domusweb.it/it/arte/gallery/2022/02/11/5-progetti-artistici-nel-metaverso0.html>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

Roncati, Elisabetta, *Digitalizzazione e Musei: scopriamo il MoCDA*, in “Elisabetta Roncati Art Nomade Milano”, 2020, <<https://elisabettaroncati.com/digitalizzazione-e-musei-scopriamo-il-mocda-art-nomade-milan/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Ronchi, Giulia, *Anche i giovani artisti italiani entrano nel mondo degli NFTs grazie a una mostra collettiva*, in “Artribune”, 2021, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/03/artisti-italiani-nfts-mostra-collettiva/#:~:text=Travel%20diary%2C%20la%20collettiva%20di,a%20una%20mostra%20collettiva%20La>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Rota, Ivan, *L'arte invade il metaverso*, in “Il Giornale d'Italia”, 2023, <<https://www.ilgiornaleditalia.it/news/cultura/454896/larte-invade-il-metaverso.html>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Scialò Luca, *OpenSea: come funziona il marketplace di NFT numero 1*, in “Webeconomia”, 2023, <<https://www.webeconomia.it/opensea/>>, [ultimo accesso 22 agosto 2023].

Sephton, Connor, *NFTs Are '100%' a Bubble and Buyers Should Be Careful, Bepple Warns*, in “Coinmarketcap”, 2021, <<https://coinmarketcap.com/academy/article/nfts-are-100-a-bubble-and-buyers-should-be-careful-beple-warns>>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Sergeenkov, Andrey, *What Is an NFT collection?*, in “Coinmarketcap”, 2023, <<https://coinmarketcap.com/alexandria/article/what-is-an-nft-collection>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

Shrestha, David, *NFTs Are Making Artists Rich – Is It The Next Crypto Bubble?*, in “Analytys India Mag”, 2021, <<https://analytysindiamag.com/nfts-industry-shaker-or-speculative-bubble/#:~:text=However%2C%20there%20are%20concerns%20about,NFTs%20base%20their%20value%20on>>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Shutler, Ali, *How Decentraland Is Using AI to Make the Metaverse Feel More Alive*, in “Decrypt”, 2023, <<https://decrypt.co/151894/how-decentraland-using-ai-make-metaverse-feel-more-alive>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Società per le Belle Arti ed Esposizione Permanente, *DART 2121 2nd edition: NFT art of the future*, in “La Permanente”, 2022, <<https://www.lapermanente.it/dart-2121-2nd-edition-nft-art-of-the-future-dal-30-marzo-al-24-maggio-2022/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Stimolo, Stefania, *Christie's 3.0: la nuova Casa d'Aste dedicata agli NFT on-chain*, in “Cryptonomist”, 2022, <<https://cryptonomist.ch/2022/09/29/christies-3-0-casa-aste-on-chain/>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

Stucchi, Noemi, *Dynamicart Museum*, in “Not Only Magazine”, 2023, <<https://www.notonlymagazine.it/dynamicartmuseum/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Talia, Adriana, *Intervista a Serena Tabacchi, educare all'arte digitale*, in “Insideart”, 2023, <<https://insideart.eu/2023/02/13/intervista-a-serena-tabacchi-educare-allarte-digitale/>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del Dynamic Art Museum, *Che cos'è il Dynamic Art Museum*, in “Dynamicartmuseum”, 2021, <<https://www.dynamicartmuseum.com/it/casa/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Team del Dynamic Art Museum, *D2I2I*, in “Dynamicartmuseum”, 2021, <<https://www.dynamicartmuseum.com/it/nft-arte/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Team del Metaverse Art Museum, *About Metaverse Art Museum*, in “Metaverse Art Museum”, 2022, <<https://metaverseartmuseum.com/about/>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Team del MoCDA, *About MoCDA*, in “MoCDA”, 2019, <<https://www.mocda.org/mocda>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del MoCDA, *Curator’s Corner*, in “MoCDA”, 2019, <<https://www.mocda.org/blog/categories/curators-corner>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del MoCDA, *Memento Minti*, in “MoCDA”, 2022, <<https://www.mocda.org/exhibitions/memento-minti>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del MoCDA, *MoCDA Blog*, in “MoCDA”, 2019, <<https://www.mocda.org/blog>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del MoCDA, *Not Only RGB*, in “MoCDA”, 2022, <<https://www.mocda.org/exhibitions/not-only-rgb>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team del MoCDA, *The MoCDA Team*, in “MoCDA”, 2019, <<https://www.mocda.org/team>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Team di Daisie, *Essential Skills for NFT Curator Roles: A Guide*, in “Daisie Blog”, 2023, <<https://blog.daisie.com/essential-skills-for-nft-curator-roles-a-guide/#knowledge-of-blockchain-technology>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

Team di Decentraland, *Decentraland Foundation Quarterly Update: Q3 2023*, in “Decentraland”, 2023, <<https://decentraland.org/blog/announcements/decentraland-foundation-quarterly-update-q3-2023#:~:text=2023%20Decentraland,happened%20and%20what%E2%80%99s%20coming%20next>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Team di Fintechnews, *Booming NFT Scene Has Critics Warn of Bubble*, in “Fintechnews Switzerland”, 2021, <https://fintechnews.ch/blockchain_bitcoin/booming-nft-scene-has-critics-warn-of-bubble/43711/>, [ultimo accesso 10 settembre 2023].

Team, di Foundation, *Between Heaven and Earth*, in “Foundation”, 2023, <<https://foundation.app/world/forever-projects/moment/20>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Team di Foundation, *Forever Projects FAQ*, in “Foundation”, 2023, <<https://help.foundation.app/hc/en-us/articles/18385702374811-Forever-Projects-FAQ#:~:text=What%20is%20Forever%20Projects%3F%20%E2%80%9CA,is%20Foundation%E2%80%99s%20dedicated%20curatorial%20brand>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Team di Foundation, *Get in on Foundation’s first NFT collection*, in “Foundation”, 2020, <<https://foundation.app/blog/get-in-on-foundations-first-nft-collection>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Team di Foundation, *Learn to Build Worlds*, in “Foundation”, 2023, <<https://foundation.app/learn/worlds>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Team di NFT Plazas, *Decentraland Spotlight Series: #8 Museum*, in “NFT Plazas”, 2020, <<https://nftplazas.com/decentraland-museum-district/#:~:text=Share%20The%20Museum%20district%20was,the%20core%20of%20its%20layout>>, [ultimo accesso 25 agosto 2023].

Team di Ogcrytals, *Og:Crystals: Brinding Digital & Physical Art*, in “Ogcrytals”, 2021, <<https://ogcrytals.com/#!#>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Team di The Shrimpy, *What Is Decentraland? A Metaverse Powered By MANA Explained*, in “Shrimpy Academy”, 2023, <<https://academy.shrimpy.io/post/what-is-decentraland-a-metaverse-powered-by-mana-explained>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Team di Snark.art, *About Snark.art*, in “Snark.art”, 2018, <<https://snark.art/about>>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Team di Snark.art, *Travel Diary*, in “Snark.art”, 2021, <https://drops.snark.art/travel_diary_1>, [ultimo accesso 16 settembre 2023].

Team di SuperRare, *“2121”, la prima mostra museale italiana sulla Crypto Art, inaugura insieme ai capolavori del passato*, in “SuperRare Magazine”, 2021, <<https://superrare.com/magazine/2022/01/04/2121-italys-first-museum-exhibition-on-crypto-art-inaugurates-alongside-past-masterpieces/>>, [ultimo accesso 15 dicembre 2023].

Team di Switchere, *The Sandbox Metaverse Review: A Complete Guide on Major Features 2023*, in “Switchere”, 2022, <<https://blog.switchere.com/the-sandbox-metaverse-review-a-complete-guide-on-major-features-2022/>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Thach, Cameron, *Why curation is a necessary paradox for the NFT Art world*, in “Sugar Glider Digital”, 2023, <<https://www.sugarglider.digital/blog/why-curation-is-a-necessary-paradox-for-the-nft-art-world>>, [ultimo accesso 15 settembre 2023].

The INX Digital Company inc, *Exploring the Metaverse with Sandbox and the SAND Token*, in “Inx”, 2023, <<https://www.inx.co/learn/beginners/exploring-the-metaverse-with-sandbox-and-the-sand-token/#:~:text=One%20of%20the%20more%20exciting,galleries%2C%20podcasts%20studios%2C%20and%20more>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Tom, Amy, *Blurring The Lines of Realism: Vancouver's First Outdoor Augmented Reality Art Gallery*, in “Hackernoon”, 2021, <<https://hackernoon.com/blurring-the-lines-of-realism-vancouver-s-first-outdoor-augmented-reality-art-gallery-bp1f33s9>>, [ultimo accesso 3 novembre 2023].

Tozzi, Alessio, *Diventare curatori di criptoarte. Intervista a Eleonora Brizi*, in “Artribune”, 2023, <<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2023/05/intervista-eleonora-brizi-curatrice-criptoarte/>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

Travis, Alyssa, *Five Art Galleries You Should Check Out in Cryptovoxels*, in “Hi Arts”, 2021, <<https://www.hi-arts.com/post/five-art-galleries-you-should-check-out-in-cryptovoxels#:~:text=,the%20MakersPlace%20NFT%20art%20marketplace>>, [ultimo accesso 26 agosto 2023].

Tribusinaite, Kotryna, *Could you become an NFT Curator?*, in “Medium”, 2022, <<https://artadvance.medium.com/could-you-become-an-nft-curator-e80becf2e4bd>>, [ultimo accesso 15 ottobre 2023].

Verma, Nikita, *How To Open Art Gallery in Metaverse: Ultimate Guide*, in “Metaverse Unpacked”, 2022, <<https://metaverseunpacked.com/how-to-open-art-gallery-in-metaverse/#:~:text=5%20Ways%20To%20Open%20Your.1>>, [ultimo accesso 26 ottobre 2023].

Westall, Mark, *Daata launch first NFT collection on Foundation*, in “Fad Magazine”, 2021, <<https://fadmagazine.com/2021/05/12/daata-launch-first-nft-collection-on-foundation/#:~:text=,Foundation%20from%20today%20May%2012th>>, [ultimo accesso 18 settembre 2023].

Yara, Olena, *How Museums are Using NFTs to Monetize and Preserve Art*, in “Hackernoon”, 2023, <<https://hackernoon.com/how-museums-are-using-nfts-to-monetize-and-preserve-art>>, [ultimo accesso 20 agosto 2023].

Zalewski, Tomasz, *The Sandbox and the Metaverse*, in “Bird&Bird”, 2022, <<https://www.twobirds.com/en/insights/2022/global/the-sandbox-and-the-metaverse#:~:text=,hosted%20on%20Amazon%20Web%20Services>>, [ultimo accesso 23 agosto 2023].

Videografia

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: 38%*, in “Youtube”, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=1yDL1ZnsFa8>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Jisu Choe and Silvio Lorusso*, in “YouTube”, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=g_uNszOGULU>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Kevin Abosch*, in “Youtube”, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=C_rqZrZALUY>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Nicolas Sasson and Sasha Stiles*, in “YouTube”, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=nHK3KffvPiI>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Mathieu Merlet Briand*, in “Youtube”, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=JBTsd1_Sl0c>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Artist Talk: Matt Kane*, in “Youtube”, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=9Ek-Datx9n4>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Memento Minti - Official Virtual Tour*, in “YouTube”, 2022, <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oKK2_3OHboM>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

MoCDA: The Museum of Contemporary Digital Art, *Opening of the exhibition "Not Only RGB"*, in “YouTube”, 2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=jIc5O3ZBdgU>>, [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Ringraziamenti

Il mio interesse per la cryptoarte è nato nel 2022, quando casualmente ho scoperto questo genere artistico navigando sui social media dedicati all'arte contemporanea. Il mio fascino è cresciuto ulteriormente visitando una mostra interamente dedicata alla cryptoarte presso il Palazzo Strozzi di Firenze, dove sono rimasto affascinato dalle opere d'arte digitali e dalle modalità espositive innovative. Da allora, ho seguito con fervore gli sviluppi della cryptoarte e ho deciso di dedicare la mia tesi di laurea magistrale allo studio della curatela della cryptoarte, ispirato dalla sua modernità e dalle sfide uniche che presenta nel mondo dell'arte contemporanea.

Desidero innanzitutto esprimere la mia gratitudine alla professoressa Silvia Burini, che per ben due volte ha accettato di essere la mia relatrice, consentendomi di portare i miei argomenti di interesse per la tesi di laurea triennale e ora magistrale. Altrettanta riconoscenza desidero rivolgere alla dottoressa Maria Redaelli, mia correlatrice, per il suo prezioso aiuto, la gentilezza dimostrata e l'attenzione dedicata durante tutto il periodo di stesura della tesi. La sua competenza e il suo supporto hanno arricchito il mio percorso di ricerca e contribuito al successo di questo lavoro. Un sentito ringraziamento va anche ai miei amici e a tutti i membri della mia famiglia che non hanno mai smesso di sostenermi e incoraggiarmi lungo questo percorso accademico. Il loro affetto e il loro incoraggiamento sono stati una fonte costante di ispirazione e forza nei momenti di difficoltà.