

(2024), Federica Cavaletti and Enrico Terrone, "Immagini in serie e fuoriserie", in *Storia e teoria della serialità. 3: Le forme della narrazione contemporanea tra arte, consumi e ambienti artificiali*, eds. Giovanni Boccia Artieri and Giovanni Fiorentino, Milano, Meltemi, pp. 235-257.

Immagini in serie e fuoriserie¹

1. Serialità e immagini

Una serie è un gruppo di elementi connessi tra di loro da due diverse relazioni: la connessione temporale e la corrispondenza strutturale. Questo significa che gli elementi devono essere ordinati lungo l'asse del tempo e devono assomigliarsi sotto qualche aspetto rilevante. Entrambe queste relazioni devono sussistere perché si possa parlare di serie, perlomeno nel senso che intendiamo in questo capitolo.

Le molecole d'acqua del pianeta Terra hanno tutte la stessa struttura ma non costituiscono una serie perché non c'è nessuna connessione temporale significativa che le connetta. Specularmente, la mera connessione temporale non assicura la serialità: posto che il fuoco bruciò il bastone che aveva picchiato il cane che aveva morsicato il gatto che aveva mangiato il capretto (come racconta la filastrocca ebraica *Chad Gadya*), allora il capretto, il gatto, il cane, il bastone e il fuoco sono connessi temporalmente, però non hanno nessuna corrispondenza strutturale significativa, e pertanto nemmeno loro costituiscono una serie. Si ha invece una serie quando elementi strutturalmente affini sono connessi in una catena temporale. I romanzi *Harry Potter e la pietra filosofale*, *Harry Potter e la camera dei segreti*, *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, *Harry Potter e il calice di fuoco*, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, *Harry Potter e il principe mezzosangue* e *Harry Potter e i Doni della Morte*, ad esempio, formano una serie perché si susseguono temporalmente come pianificato della

¹ Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR); e nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon Europe (grant agreement No. 101040535 PEA), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento DAFIST dell'Università degli Studi di Genova.

I contenuti concettuali e la struttura di questo capitolo sono stati elaborati in modo congiunto dai due autori. Enrico Terrone si è occupato della stesura dei paragrafi 1 e 2; Federica Cavaletti della stesura dei paragrafi 3 e 4.

scrittrice J. K. Rowling ed esibiscono importanti corrispondenze strutturali a livello sia stilistico sia narratologico, come suggerito già dai titoli.

L'obiettivo di questo capitolo è capire in quali modi le immagini possano costituire una serie, e come è cambiata la serializzazione delle immagini con l'irrompere delle tecnologie digitali. Nel solco di Ernst Gombrich (1960) e Richard Wollheim (1980), per immagine intendiamo un qualsiasi prodotto dell'ingegno umano che abbia la funzione di suscitare un'esperienza percettiva di ciò che viene rappresentato. La parola 'sorriso' ci fa pensare a un sorriso ma non ce lo fa vedere, al più ce lo lascia immaginare. Invece l'icona 😊 rappresenta un sorriso facendocelo vedere, e in tal senso conta come immagine. Le immagini possono farci percepire qualcosa in maniera piuttosto semplificata e schematica, come nell'esempio suddetto, oppure in forma decisamente più dettagliata, come nella pittura e nella fotografia, o persino ricorrendo a un dispiegamento temporale, come nel fumetto e nel cinema, o addirittura permettendoci di interagire con ciò che viene rappresentato, come nel videogioco o nella realtà virtuale. Ma tutte le immagini, al di là delle loro differenze di struttura e di potenziale, hanno in comune la capacità di suscitare un'esperienza percettiva, anziché meramente cognitiva o immaginativa, di ciò che rappresentano.

Le immagini possono essere serializzate in due modi fondamentali, a seconda del tipo di corrispondenza strutturale che sussiste tra gli elementi connessi temporalmente. Se si tratta di una corrispondenza tra immagini distinte, abbiamo quella che si potrebbe definire una *serie tematica*; ad esempio gli autoritratti dipinti da Rembrandt tra il 1626 e il 1669 costituiscono una serie tematica in cui differenti immagini sono concatenate temporalmente in quanto rappresentazioni che l'artista ha voluto dare di sé (https://www.wga.hu/html_m/r/rembrandt/27self/index.html). Se invece si tratta di una corrispondenza tra occorrenze della stessa immagine, abbiamo quella che chiameremo una *serie ontologica*; tale è ad esempio la serie delle stampe dell'acquaforte di Dürer intitolata *Ratto di Proserpina su un unicorno*. Le due nozioni di serie possono combinarsi. Ad esempio, *L'Apocalisse* è una serie *tematica* di quindici xilografie di Albrecht Dürer, ciascuna delle quali, in quanto incisione, dà vita a una propria serie *ontologica* di stampe.

Nel genere delle serie tematiche, possiamo poi distinguere due specie: la serie di elementi che *sono opere* e le serie di elementi che *costituiscono una singola opera*. Ad esempio, sia il cinema sia la televisione si prestano alla serialità tematica, ma una serie cinematografica ha di solito come elementi opere distinte, mentre una serie televisiva è un'unica opera costituita da una pluralità di elementi chiamati episodi o puntate. *Il padrino*, *Il padrino – Parte II* e *Il padrino – Parte III*, per dire, sono solitamente valutati come tre film distinti che entrano a far parte di una serie tematica che ha la forma della trilogia. Gli ottantasei episodi dei *Soprano*, invece, vanno a costituire una singola opera che è la serie stessa (cfr. Nannicelli 2016). Nel medium televisivo la serialità tematica assume dunque

una portata ontologica che mancava nel medium cinematografico. Si potrebbe addirittura sostenere che la serie tematica degli episodi sostanzia il “format” (Cavell 1982) o “concept” (Bandirali e Terrone 2021) di un’opera televisiva in maniera paragonabile a quella in cui la serie ontologica delle esecuzioni sostanzia lo spartito di un’opera musicale.

Tutte le immagini sono in linea di principio serializzabili in senso tematico, ma vi sono immagini che non risultano serializzabili in senso ontologico. Tali sono, ad esempio, la maggior parte—se non proprio la totalità—dei dipinti. La *Madonna del popolo* di Federico Barocci, per dirne uno, non è ontologicamente serializzabile. Non è possibile costruire una serie di elementi che contino come occorrenze di questo dipinto. C’è un’unica occorrenza della *Madonna del popolo* che si trova agli Uffizi. L’unico modo che abbiamo per incontrare quell’opera è recarci in quel luogo. È pur vero che potremmo vedere la *Madonna del popolo* anche tramite una sua fotografia, ma si tratterebbe soltanto di una riproduzione dell’opera, non di una sua occorrenza: non avremmo davvero incontrato il capolavoro del Barocci, ma soltanto incamerato alcune informazioni visive che lo riguardano. I dipinti, in tal senso, assomigliano alle persone: sono individui la cui collocazione spaziotemporale risulta unica, per cui l’unico modo per incontrarli dal vivo è recarsi nel luogo dove si trovano a un dato istante.

In una prospettiva ontologica, immagini come i dipinti si contrappongono a immagini come le incisioni, che sono serializzabili in modo tale da svincolarsi dall’unicità della collocazione spaziotemporale. L’acquaforte del Barocci intitolata *L’Annunciazione*, ad esempio, non ha un’unica collocazione. Se per incontrare la *Madonna del popolo* ci si deve recare per forza agli Uffizi, per incontrare *L’Annunciazione* va bene un qualunque luogo in cui si trovi una stampa appartenente alla serie ontologica che scaturisce da quell’opera.

Filosofi come Peter Strawson (1959) e Gregory Currie (1989) hanno accarezzato l’ipotesi che una tecnologia futura, che Currie chiama “super-fotocopiatrice” possa permetterci di creare serie ontologiche anche a partire da opere apparentemente uniche come la *Madonna del popolo*, riproducendole molecola per molecola. Altri filosofi come Jerrold Levinson (2006) e Carolyn Korsmeyer (2019) hanno però sostenuto che quella tecnologia non renderebbe i dipinti ontologicamente affini alle incisioni, perché si potrebbe continuare a identificare l’opera con l’oggetto che l’artista ha creato con le sue mani, trattando i prodotti della super-fotocopiatrice come riproduzioni—di altissima qualità sì, ma pur sempre riproduzioni, non occorrenze. Come che sia, allo stato attuale la “super-fotocopiatrice” è ancora ben di là da venire, per cui immagini come i dipinti resistono egregiamente alla serializzazione ontologica, come testimoniano le torme di turisti assiepati nelle sale delle grandi pinacoteche per incontrare “dal vivo” i capolavori della storia dell’arte.

2. Dalla serialità analogica alla serialità digitale

Fino al XIX secolo, le immagini non ontologicamente serializzabili come i dipinti avevano fatto fronte all'avanzata delle tecnologie di incisione e di stampa. Con l'invenzione della fotografia e del cinema, tuttavia, la serializzazione fa un salto di scala. Irrompe sulla scena un nuovo tipo di immagine, l'immagine fotografica, che—fatte salve alcune eccezioni, dal dagherrotipo alla polaroid—risulta ontologicamente serializzabile. Le fotografie e i film sono le immagini paradigmatiche che Walter Benjamin ha in mente quando scrive *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936). Egli definisce “aura” di un'opera d'arte il suo *hic et nunc*, ossia l'unicità della sua collocazione spaziotemporale che la rende simile a una persona. I dipinti avevano aura, le fotografie e i film l'hanno persa, al loro posto è subentrata la riproducibilità tecnica. Per Benjamin questo non è di per sé qualcosa di negativo: in una prospettiva dialettica si tratta piuttosto di un mutamento dello spirito del tempo. Il punto fondamentale resta comunque la capacità della tecnologia di indurre un cambiamento ontologico mediante un processo di serializzazione. A un mondo in cui l'arte visiva dominante—la pittura—resisteva alla serializzazione in virtù dell'aura dei dipinti, subentra un mondo in cui le nuove arti visive—la fotografia e il cinema—si prestano alla serializzazione ontologica in virtù della riproducibilità tecnica della pellicola.

C'è tuttavia un senso in cui anche la fotografia e il cinema, nell'originario formato analogico, preservano un residuo auratico, che andrà perso definitivamente soltanto con l'avvento delle tecnologie digitali. Per capire come questo accada, occorre introdurre la distinzione di Nelson Goodman (1968; 1984) tra opere autografiche e allografiche.

Un'opera allografica, scrive Goodman (1984, 149), è tale per cui “l'identificazione di un oggetto o evento come occorrenza dell'opera non dipende affatto da come o quando o per mano di chi quell'oggetto o evento è stato prodotto”. Vale a dire che un'occorrenza di un'opera *allografica* può essere identificata semplicemente considerando il suo aspetto, senza curarsi della storia di produzione di quell'occorrenza, mentre per identificare un'occorrenza di un'opera *autografica* occorre considerare non soltanto la sua apparenza ma soprattutto “come o quando o per mano di chi” è stata prodotta.

La distinzione tra autografico e allografico è trasversale a quella tra opere ontologicamente serializzabili e non serializzabili. I dipinti, come abbiamo visto, non sono serializzabili ontologicamente mentre le incisioni lo sono, eppure pittura e incisione sono entrambe forme d'arte autografiche. Nel caso dei dipinti, la ragione è ovvia: c'è un'unica occorrenza dell'opera, e ciò che la rende tale è la sua connessione originaria con l'attività creativa del pittore, per cui per identificare un'occorrenza con la vera opera occorre stabilire “come o quando o per mano di chi” è stata prodotta. Nel caso dell'incisione, un'opera può avere una serie di occorrenze, ma per identificare ciascuna di

queste come membro genuino della serie occorre considerarne la storia di produzione: non basta che una stampa assomigli all'incisione, occorre anche che sia ricavata proprio da quell'incisione; una stampa che assomigliasse in maniera impressionante all'*Annunciazione* senza derivare dall'acquaforte originaria del Barocci non potrebbe contare come occorrenza di quell'opera. La ragione, spiega Goodman (1968), è che “minime discrepanze possono sempre passare inosservate; non vi è ragione per escluderne nessuna come inessenziale. L'unico modo per accertare se una stampa è autentica è scoprire se è stata presa da una certa lastra”.

Arti allografiche sono invece la letteratura e la musica, che permettono di identificare le loro occorrenze senza bisogno di considerare la storia di produzione. Un pianoforte che emette le note della *Sonata per pianoforte n. 32* di Beethoven produce un'occorrenza di quella sonata quale che sia la storia di produzione di quell'evento sonoro—potrebbe anche averlo prodotto una scimmia pianista ignara di Beethoven, sarebbe comunque un'occorrenza della *Sonata per pianoforte n. 32*. Analogamente, un testo che corrisponde all'*Infinito* di Leopardi conta come occorrenza di quella poesia quale che sia la storia di produzione di quel testo—potrebbe anche averlo prodotto una scimmia dattilografa ignara di Leopardi, sarebbe comunque un'occorrenza dell'*Infinito*. Al più, in casi come il celebre Pierre Menard che riscrive Don Chisciotte nel racconto di Borges, si potrebbero aver due *opere* diverse ma si avrebbe comunque identità del *testo* proprio in ragione dell'allografia (Terrone 2018, 74; Koblížek, Kořátko, Pokorný 2013).

Secondo Goodman, ciò che rende tali le arti allografiche è la disponibilità di una notazione, cioè un sistema di simboli e regole che governa l'individuazione delle occorrenze. Il linguaggio è la notazione che ci permette di individuare un'occorrenza dell'*Infinito* indipendentemente dalla sua storia, così come la notazione musicale ci permette di individuare un'occorrenza della *Sonata per pianoforte n. 32* indipendentemente dalla sua storia. La mancanza di una notazione è invece ciò che rende autografiche tanto la pittura quanto l'incisione, sebbene la seconda risulti ontologicamente serializzabile e la prima no.

Lo stesso discorso vale per le fotografie e i film in formato analogico: sebbene tecnicamente riproducibili, non c'è una notazione che permetta di identificare un'occorrenza senza tenere conto della sua storia di produzione. L'unico modo per accertare che una stampa sia un'occorrenza di una fotografia (o di un film) è situarla nella catena causale che si origina con lo scatto di quella fotografia (o con le riprese di quel film); una stampa incredibilmente simile a una fotografia (o a un film) ma disconnessa causalmente dall'evento dello scatto (o delle riprese) non potrebbe contare come sua occorrenza.

Le immagini, in quanto tali, sembrano dunque resistere all'allografia, indipendentemente dal fatto che siano o non siano serializzabili. Con l'avvento delle tecnologie digitali, tuttavia, il codice

binario fornisce una notazione che permette, in linea di principio, di rendere allografiche le immagini fotografiche e cinematografiche, e più in generale tutte le immagini digitali (cfr. D’Cruz e Magnus 2014; Terrone 2018). Per accertare infatti che una matrice di pixel sia un’occorrenza di un’immagine digitale non occorre considerare la sua storia di produzione; è sufficiente confrontare le cifre digitali della matrice con quelle dell’immagine originaria: se sono le stesse, l’identità è assicurata.

Nella loro forma analogica, fotografie e film mantenevano un residuo di aura dovuto alla loro connessione autografica con l’origine. L’immagine fotografica o cinematografica in epoca analogica era sì serializzata, ma ogni elemento della serie risultava tale soltanto in virtù della sua appartenenza a una catena causale scaturita dall’evento di creazione. A differenza del dipinto, l’immagine analogica non era l’esito diretto e unico dell’atto creativo, ma restava comunque connessa alla sua origine tramite una concatenazione di processi di stampa. Con l’immagine digitale si spezza anche quell’ultimo filo che legava l’immagine alla sua origine. L’immagine è ora una matrice di cifre e per replicarla è sufficiente replicare quelle cifre, senza più passare per un processo concreto di stampa radicato nell’evento di creazione. Mentre la serialità delle immagini analogiche era vincolata dalle costrizioni materiali dei procedimenti di stampa, la serialità delle immagini digitali cresce esponenzialmente in termini di rapidità e capillarità di diffusione, potendosi realizzare semplicemente con la replica di una matrice di cifre. Tutto questo sembra suggerire che le tecnologie digitali portino la serializzazione ontologica delle immagini al suo limite estremo. In quanto segue, tuttavia, considereremo alcuni tipi di immagini digitali che sembrano resistere alla serialità più che assecondarla.

3. La dialettica tra digitale e serialità

La digitalizzazione delle immagini, riducendo fino virtualmente a eliminarla l’importanza della storia della loro realizzazione, ha un impatto soprattutto su quegli ambiti in cui sono centrali l’originalità, l’autorialità e la proprietà di un’immagine. Primo tra tutti, a questo proposito, è l’ambito artistico.

Non mi è ovvio, in quanto creatrice di un’opera digitale che si sia moltiplicata in rete, dimostrare che la specifica occorrenza di quell’opera che si trova sul mio computer sia *la prima*, e che l’abbia davvero prodotta io. Certo, posso raccogliere e presentare a mio supporto le tracce del suo processo di costruzione. Ma questo processo è davvero rilevante, se per duplicarne il prodotto finale, vale a dire l’immagine che io chiamo originale, è sufficiente ripetere la sua struttura di dati, saltando a piè pari le operazioni che ho addotto a prova?

Questo potrebbe spiegare perché un importante dispositivo di resistenza agli eccessi della serializzazione incontrollata abbia trovato un’applicazione fortunata proprio nel campo dell’arte

digitale. Il riferimento è agli ormai ben noti NFT, *non-fungible tokens* (Quaranta 2021). Il termine *token*, nel lessico di Peirce, designa un'occorrenza concreta e circoscritta, l'attualizzazione di un *type*, che è la sua forma astratta. Per riprendere a grandi linee l'esempio seminale proposto da Peirce, in una pagina come questa ci saranno una dozzina di *token* della parola italiana «un» intesa come *type* (Peirce [1906] 2003, 220). Un *token* è *non fungibile* quando risulta non interscambiabile con altri. In questa pagina, ogni concreto «un» è fungibile in quanto può essere impiegato in luogo di qualunque altro. Ma la sedia del bar di fronte all'Università Statale di Milano sulla quale si è seduta Lady Gaga durante le riprese di *House of Gucci* non è fungibile in quanto non sarà più interscambiabile con nessun'altra (e infatti si trova appesa e “incorniciata”).

Come si intuisce da questo esempio, spesso ciò che rende un oggetto insostituibile è la sua storia, ma come si applica questo agli NFT?

Un NFT è un oggetto digitale archiviato su una blockchain, cioè una sorta di libro mastro digitale costituito da una serie di pacchetti di dati concatenati tra loro e controllati non da un'autorità unica, ma tramite verifiche decentralizzate; e ancorato a un cosiddetto *smart contract*, vale a dire un programma informatico personalizzabile finalizzato alla gestione dei diritti di proprietà intellettuale. L'iscrizione all'interno della blockchain e l'associazione allo *smart contract* registrano e testimoniano la storia dell'NFT, dalla sua creazione alle varie tappe di circolazione ed eventualmente compravendita cui esso va incontro. Un'opera digitale a cui sia associato univocamente un NFT è facilmente riconoscibile come *originale* rispetto a sue eventuali copie non autorizzate, e questo anche in virtù della tracciabilità della sua storia. Questo è applicabile non soltanto alle opere d'arte ma a qualunque tipo di immagine digitale: un selfie, una foto del tramonto scattata dal mio appartamento, un meme particolarmente ben riuscito, il video di una tempesta che si abbatte sulla costa galiziana che ho girato con il mio cellulare durante l'ultima vacanza in Spagna.

Ma allora, in riferimento a quanto detto sopra, ci troviamo di fronte a una particolare rinegoziazione dello statuto dell'immagine digitale, almeno quando essa sia agganciata a un NFT. Da un lato, in quanto di per sé infinitamente riproducibile, tramite operazioni notazionali anche non più complesse di un copia-incolla, essa mantiene la sua originaria natura allografica. D'altro canto, però, l'esistenza di una certificazione che identifica l'immagine prima in quanto tale fa sì che, come nel caso delle opere autografiche, l'apparenza non sia tutto ciò che conta, e che sia invece necessario tenere in considerazione anche “come e quando o per mano di chi” l'immagine sia stata realizzata. L'immagine prima acquisisce così uno statuto che la differenzia significativamente rispetto a quelle che possono essere definite, diversamente da quanto faremmo con un'opera allografica “standard”, le *copie* di un'immagine *autentica*. Vero è, come sottolinea Quaranta (2021), che l'autenticità in questo caso è *fabbricata*, e non semplicemente certificata: è infusa tramite mezzi esterni a un oggetto che continua

di fatto a essere riprodotto in serie. Tuttavia, questa fabbricazione è sufficiente a rendere le immagini associate a NFT diverse, in un senso importante, dagli oggetti digitali cui siamo abituati.

Un altro settore mediale in cui si riscontrano tentativi di mettere argine alla serializzazione incontrollata è quello del videogioco. Questi tentativi risultano di particolare interesse alla luce del fatto che l'industria videoludica è storicamente improntata a una produzione di larghissima scala, talvolta così spinta da eccedere di gran lunga le esigenze reali del mercato. Eloquentemente, a questo proposito, la curiosa vicenda della "sepoltura dei videogiochi Atari", riferita alla circostanza in cui la compagnia statunitense si vide costretta – negli anni Ottanta – a liberarsi di quantitativi ingenti di cartucce e componenti hardware rimaste invendute letteralmente interrando in una discarica.

In un simile contesto, sono emerse strategie volte a contrastare la diffusione di massa attraverso la ricerca di una rinnovata *unicità* o per lo meno di una certa *rarietà*. Un esempio è *Chain World*, presentato da Jason Rohrer alla Game Design Challenge del 2011. *Chain World* era un videogioco installato su una singola chiavetta USB, un artefatto unico destinato a circolare di mano in mano tra giocatori individuali, contravvenendo in modo drastico alle logiche di produzione e distribuzione delle grandi compagnie industriali (Fassone 2017).

Al netto del loro fascino, è evidente che il valore di operazioni di questo tipo è simbolico più che fattuale: i principi e l'andamento concreto del mercato di massa del videogioco non ne sono certamente scalfiti, né tantomeno capovolti. Una pratica che incide più nel profondo sulla serializzazione digitale è quella delle cosiddette *mods*, vale a dire modifiche di un determinato videogioco, che agiscono sul prodotto esistente alterandone in modo sostanziale la presentazione visiva, le regole, le finalità, o altri aspetti costitutivi. Videogiochi particolarmente popolari sono tipicamente soggetti a numerose *mods*, che talvolta si trasformano poi in prodotti indipendenti. Un esempio è *The Forgotten City*, presentata nel 2015 come una delle svariate *mod* del diffusissimo videogame fantasy *The Elder Scrolls V: Skyrim* e portata a sviluppo come videogame autonomo nel 2021.

La pratica del *modding* è un'istanza concreta di una caratteristica emergente dei media digitali, che già Manovich ([2001] 2012) identificava con il termine «modularità»: il fatto di basarsi su elementi discreti di diversa natura e scala, dal pixel allo script, che possono essere isolati, prelevati e riassembleati in varie combinazioni, sostituendo la creazione *ex novo* con il riuso e la variazione sul tema. La modularità così intesa imprime alla serializzazione una declinazione differente rispetto a quella propria dell'epoca predigitale. Nel contesto di quest'ultima – pensiamo per esempio alla stampa meccanica – una certa matrice, un'immagine prima, un *originale*, erano moltiplicati in forma identica a partire dal supporto materiale di partenza. La produzione digitale, per contro, non basandosi su un modello fisico ma su elementi quali quelli segnalati da Manovich, non è vincolata a questo

modello di serializzazione. Dato un certo originale, non deve limitarsi a riprodurlo identico a se stesso o ad abbandonarlo, ma può *modificarlo*, variarlo, svilupparlo in modo tendenzialmente illimitato: una logica che prende il nome di «digital mass customization» (Carpo 2017, 2023), in cui concetti che in epoca predigitale si sarebbero detti del tutto incompatibili, come massa e personalizzazione, arrivano a una inattesa ma organica fusione.

4. Il digitale oltre la serialità

Finora, nel discutere l'evoluzione della natura seriale delle immagini digitali, ci siamo concentrati sul *supporto* del videogioco. C'è però un altro fronte sul quale la resistenza di quest'ultimo alla serializzazione è molto più decisa, ed è quello del *gameplay*, o in termini più generali dell'*esperienza*. In effetti, dal punto di vista della replicabilità, le sessioni di gioco presentano una natura biface. Pensiamo a un caso molto semplice e molto noto, come quello dello storico *Pac-Man*. Da un lato, ogni volta che il nostro avatar muore, è possibile riavviare la sessione e ripetere il tentativo di battere i fantasmi che ci inseguono. Dall'altro, ogni tentativo successivo difficilmente risulterà del tutto uguale al precedente, e questo per via della variabilità del comportamento degli attori coinvolti e del nostro scambio con essi. La riproduzione esatta di una certa esperienza videoludica diventa via via più ardua con il crescere della complessità del gioco e dunque con il moltiplicarsi delle possibilità di interazione con gli elementi "architettonici" e con i personaggi. L'imprevedibilità dell'esperienza, e dunque la difficoltà della sua serializzazione, raggiungono probabilmente il loro picco nel caso dei cosiddetti *Massively Multiplayer Online (MMO) Games*, nei quali più giocatori convergono e interagiscono in un unico mondo, tipicamente online. Un'esperienza come quella proposta da *Fortnite Battle Royale*, per esempio, prevede che cento giocatori atterrino su un'isola condivisa; raggiungano (prima che lo facciano altri) punti di rifornimento dotati di armi, munizioni, o strumenti di primo soccorso; e che poi si sfidino ed eliminino a vicenda fino a incoronare un unico vincitore. La numerosità dei fattori coinvolti rende l'esito dell'interazione di ciascun giocatore con i propri avversari e con l'ambiente del tutto aperta. Di conseguenza, realizzare una replica esatta di una data esperienza diventa altamente implausibile, se non impossibile. Nel caso di un film, invece, le esperienze delle varie proiezioni tendono ad assomigliarsi fino quasi a coincidere.

Differisce ugualmente dal cinema, in tal senso, un altro medium che molto deve al videogioco, vale a dire la realtà virtuale, in cui l'utente, grazie soprattutto all'utilizzo di caschi ma anche di apposite stanze immersive (CAVEs), è calato letteralmente al centro dell'ambiente digitale (Modena, Pinotti e Pirandello 2021). La distribuzione dell'immagine a 360° fa sì che media come il videogioco o la realtà virtuale, in opposizione al cinema, siano interattivi in un senso minimale, ma non meno

sostanziale per la nostra argomentazione, anche quando non lo siano nel senso comune del termine. Infatti, anche qualora, per esempio, un'esperienza in realtà virtuale permetta soltanto di osservare un certo ambiente, essa rimarrà dipendente dall'utente perlomeno nella misura in cui il processo di apparizione progressiva, o di uscita dal campo visivo, dell'immagine tridimensionale sarà inevitabilmente legata ai movimenti della testa e del collo di chi indossi un visore, o a quelli più ampi nello spazio di chi si muova all'interno di un CAVE (Dalmaso 2022).

Come si evince dal discorso svolto fino a questo punto, essenziale per la messa in discussione della serialità dell'*esperienza* di alcuni media digitali è dunque la loro *interattività*. Ora, questa non è di per sé una caratteristica inedita (Montani 2022), se è vero che essa si riscontra nei termini della necessaria partecipazione del fruitore fin dai media puramente testuali (Ingarden [1931] 2011).

Tuttavia, l'interattività propria del videogioco o della realtà virtuale si distingue per il fatto che l'esperienza altera non solo se stessa ma anche il proprio oggetto in rapporto allo specifico comportamento del fruitore. Se la notazione soggiacente a una determinata opera videoludica o di realtà virtuale materialmente non cambia, essa però "si sfilaccia" in uno spettro di manifestazioni quanto mai variegato, poiché a ogni gesto del fruitore corrisponde l'attivazione di una piuttosto che di un'altra direttrice del suo tessuto. Per questo il videogioco e la realtà virtuale sono molto meno simili a un libro di quanto non lo siano a un'installazione o a una *performance*. Un tratto fondamentale di queste ultime, almeno secondo determinate teorie (Caldarola 2020; Fischer-Lichte [2004] 2008), è proprio l'indebolimento della distinzione tra produzione e fruizione.

Un'ultima sfida digitale alla serialità si riscontra infine nel più recente medium di produzione di immagini (e non solo): l'intelligenza artificiale generativa, e in particolare i sistemi *text-to-image* come Midjourney o DALL-E (Somaini 2022; Somaini 2023).

Come suggerisce il loro nome, questi sistemi raccolgono un *input* o *prompt* testuale, le istruzioni dell'utente, e generano una o più immagini che vi corrispondano. Midjourney, per esempio, sulla base di un singolo prompt che richiede di generare una spiaggia fornirà quattro immagini di spiagge. Tipicamente, l'utente ne sceglierà una per avviare un processo di perfezionamento, chiedendo per esempio di aggiungere o togliere degli scogli, di cambiare la luminosità del cielo per renderla più simile a quella di un'alba, e così via. La generazione proposta dall'intelligenza artificiale ha dunque un carattere *iterativo*: il prodotto finale viene lavorato tramite una variazione progressiva dell'immagine di partenza, che viene ripetuta con delle modifiche (Young e Terrone, draft). Si tratta di un processo che non si discosta per certi versi dalla «mass customization» che abbiamo introdotto più sopra, e che suggerisce uno dei sensi in cui probabilmente si potrà parlare di serializzazione in rapporto ai prodotti dell'intelligenza artificiale generativa.

Un altro aspetto del suo funzionamento, d'altra parte, avvicina quest'ultima alla logica dell'installazione e della performance per come l'abbiamo appena delineata. Non va infatti dimenticato che il sistema generativo non sempre rispetta in modo stretto le indicazioni contenute nel *prompt* che riceve, e che dunque l'esito delle operazioni di generazione o modifica lasciano un margine piuttosto consistente di incertezza (Young e Terrone, draft). Per esempio, chiedendo di eliminare qualche arbusto dalla nostra spiaggia, potremmo però vedere aggiunte delle palme, o semplicemente trovarci con gli stessi arbusti modificati però per forma o colore. L'intelligenza artificiale generativa, dunque, ha qualcosa dell'imprevedibilità di media digitali dal funzionamento performativo, come il videogioco o la realtà virtuale; allo stesso tempo, però, si riprende parte del potere decisionale dell'utente, proprio nel momento in cui questi tenta di passare a pieno titolo dal fronte del fruitore a quello del produttore. La negoziazione che si rende necessaria su piattaforme come Midjourney, con la sua alleanza o conflittualità tra enti umani e artificiali, annuncia la necessità di ripensare non soltanto il concetto di serialità, ma anche quelli, strettamente connessi, di originalità e autorialità.

Riferimenti bibliografici

Bandirali L., Terrone, E., *Concept TV: An Aesthetics of Television Series*, Lexington Books, Lanham, 2021.

Baroni, L., Toccaceli, L., *Federico Barocci. La stampa dell'Annunciazione, Due letture a confronto*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2020.

Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* [1936]. Einaudi, Torino, 1991.

Caldarola, E., *Filosofia dell'arte contemporanea*, Quodlibet, Macerata, 2020.

Carpo, M., *Beyond Digital. Design and Automation at the End of Modernity*, The MIT Press, Cambridge (MA) – London 2017.

Carpo, M., *The Second Digital Turn. Design Beyond Intelligence*, The MIT Press, Cambridge (MA) – London 2023.

Cavell S., *The Fact of Television*, in "Daedalus", Vol. 111, No. 4, 1982, pp. 75-96

Currie, G., *An Ontology of Art*, Macmillan, Londra, 1989.

D'Cruz Jason and P. D. Magnus, *Are Digital Images Allographic?*, in "Journal of Aesthetics and Art Criticism" 72, 2014, pp. 417–427.

- Dalmaso, A.C., *Calco mobile. La costruzione del reale nelle produzioni di non-fiction immersiva*, in “Philm. Rivista di filosofia e cinema”, n. 1, 2022, pp. 111-130.
- Fassone, R., *Every Game Is an Island. Ending and Extremities in Video Games*, Bloomsbury, New York – London 2017.
- Fischer-Lichte, E., *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell’arte* [2004], Carocci, Roma 2014.
- Gombrich, R., *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica* [1960], Einaudi, Torino, 1965.
- Goodman, N., *I linguaggi dell’arte* [1968]. Il Saggiatore, Milano, 1976.
- Goodman, N., *Of Mind and Other Matters*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 1984.
- Ingarden, R., *L’opera d’arte letteraria* [1931], Fondazione Centro Studi Campostrini, Verona 2011.
- Koblížek, T., Kořátko, P., Pokorný, M. (a cura di), *Text + Work: The Menard Case*, Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Praga 2013.
- Korsmeyer, C., *Things: In Touch with the Past*, Oxford University Press, Oxford, 2019.
- Levinson J., *Contemplating Art: Essays in Aesthetics*, Clarendon, Oxford, 2006.
- Manovich, L., *Il linguaggio dei nuovi media* [2001], Olivares, Milano 2012.
- Modena, E., Pinotti, A., Pirandello, S., 360°. *L’immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata*, in “Piano B. Arti e Culture Visive”, vol. 6, n. 1, 2021, pp. I-II.
- Montani, P., *Technological Destinies of the Imagination*, Mimesis International, Milano – Udine 2022.
- Nannicelli. T., *Appreciating the Art of Television*. Routledge, New York, 2016.
- Peirce, C.S., *Iconismo e grafi esistenziali* [1906], in *Opere*, Bompiani, Milano 2003, pp. 211-250.
- Quaranta, D., *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia books, Milano 2021.
- Somaini, A., *Algorithmic Images. Artificial Intelligence and Visual Culture*, in “Grey Room”, n. 93, 2023, pp. 74-115.
- Somaini, A., *On the Altered States of Machine Vision: Trevor Paglen, Hito Steyerl, Grégory Chatonsky*, in “AN-ICON. Studies in Environmental Images”, n. 1, 2022, pp. 91-111.
- Strawson, P. F. *Individui* [1959], Mimesis, Milano-Udine, 2008.

Terrone, E., *Appearance and History: The Autographic/Allographic Distinction Revisited*, “British Journal of Aesthetics”, 58, 1, 2018, pp. 71-87.

Wollheim, R., *L'arte e i suoi oggetti* [1980], Marinotti, Milano, 2013.

Young, N., Terrone, E., *Growing the Image: Gardening and Generative AI*, draft.