



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics,
and New Media Theories

Vol. V Num. 1 2019

ISSN 2465-1060
[online]

Estetica dal mondo

a cura di Marta Vero

powered by



UNIVERSITÀ DI PISA

Comitato Direttivo/Editorial Board:

Daniilo Manca (Università di Pisa, editor in chief), Francesco Rossi (Università di Pisa),
Alberto L. Siani (Università di Pisa).

Comitato Scientifico/Scientific Board

Leonardo Amoroso (Università di Pisa), Christian Benne (University of Copenhagen),
Andrew Benjamin (Monash University, Melbourne), Fabio Camilletti (Warwick
University), Luca Crescenzi (Università di Trento), Paul Crowther (NUI Galway),
William Marx (Université Paris Ouest Nanterre), Alexander Nehamas (Princeton
University), Antonio Prete (Università di Siena), David Roochnik (Boston University),
Antonietta Sanna (Università di Pisa), Claus Zittel (Stuttgart Universität).

Comitato di redazione/Executive Committee:

Alessandra Aloisi (Oxford University), Daniele De Santis (Charles University of
Prague), Agnese Di Riccio (The New School for Social Research, New York), Fabio
Fossa (Università di Torino), Beatrice Occhini (Università di Napoli "L'Orientale"),
Elena Romagnoli (Scuola Normale Superiore di Pisa), Marta Vero (Università di Pisa,
journal manager).

ODRADEK. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics, and New Media Theories.
ISSN 2465-1060 [online]

Edited by Università di Pisa



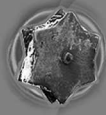
License Creative Commons

Odradek. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories is
licensed under a Creative Commons attribution, non-commercial 4.0 International.

Further authorization out of this license terms may be available at <http://zetesisproject.com> or writing to: zetesis@unipi.it.

Layout editor: Stella Ammaturo

Volume editor: Marta Vero



DRADEK

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics,
and New Media Theories

Vol. V Num. 1 2019

ISSN 2465-1060
[online]

Estetica dal mondo

a cura di Marta Vero

powered by



UNIVERSITÀ DI PISA

Principi di Remixologia

Una Assiologia per il XXI Secolo e Oltre

David J. Gunkel

Traduzione di Fabio Fossa

Abstract

Among the many forms of artistic expression that characterize the digital era, remix occupies a rather central position. At the same time, however, the success of remix as an artistic practice raises several hard questions. What is original and what is derived? How can we sort out and make sense of questions concerning origination and derivation in situations where one thing is appropriated, reused, and repurposed for something else? What theory of moral and aesthetic value can accommodate and explain these situations where authorship, authority, and origination are already distributed across a network of derivations, borrowings, and re-appropriated found objects? This paper develops a response to these questions, and it does so in three steps or movements. The first briefly introduces the concept of remix and the opportunities and challenges that this now wide-spread, content

creation practice presents to existing models and theories of moral and aesthetic value. The second outlines the three elements of what I call “remixology”—a new axiology (or theory of moral and aesthetic value) that is designed to scale to these new opportunities and challenges. The third and final movement investigates the consequences of this proposal, demonstrating how remixology can be read backwards through time, providing us with some new perspectives on artistry and creativity in all human endeavors, and read forwards into the emerging challenges that have been made available by innovations in algorithmic content generation and computational creativity.

Contrariamente a quanto si prende per un'indiscutibile perla di saggezza popolare e, in quanto tale, spesso si ripete, si può (e si dovrebbe) giudicare un libro dalla sua copertina. Ciò vale in particolar modo per il mio *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix* di cui la copertina dice tutto. L'immagine riportata in sovraccoperta (fi-

gura 1) è tratta da un bordo strada di Cheltenham, Inghilterra, dove l'artista di strada Banksy – almeno lo si crede, non c'è modo di saperlo con certezza – ha fatto propria una cabina telefonica disegnando delle sagome su un muro esterno di una fila di case a schiera. L'opera d'arte, dal titolo *Spy Booth*,

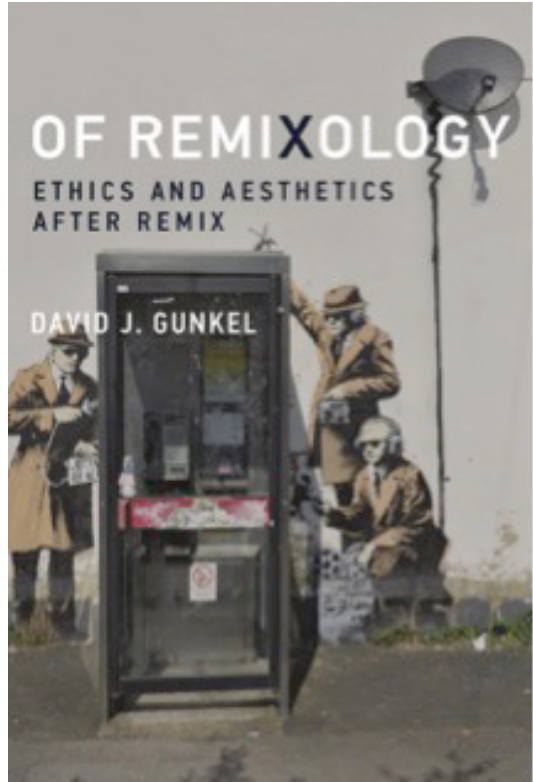


Figura 1 – Immagine di copertina di *Of Remixology*

venne poi fotografata da Neil Munns, distribuita attraverso la libreria di immagini della Corbis, e utilizzata da Margarita Encomienda (grafica presso l'MIT Press) come immagine di copertina del mio libro. La domanda che si fa avanti in questa serie di riappropriazioni e copie di copie è chiara: che cosa è originale, che cosa derivato? Come possiamo formulare e comprendere domande relative a originalità o derivazione in situazioni dove una cosa è prima fatta propria, poi riprodotta, e infine riutilizzata per un altro scopo? Quale teoria del valore, sia etico o estetico, può soddisfare le esigenze e rendere conto di situazioni in cui autorialità, autorità e originalità sono già distribuite in una rete di derivazioni, prestiti, e riappropriazioni di oggetti dati?

Le prossime pagine provano ad offrire una risposta a queste domande e si articolano in tre passaggi o movimenti. Il primo introduce brevemente il concetto di remix nonché le opportunità e le sfide che questa pratica di creazione di contenuti, ora assai diffusa, presenta alle teorie contemporanee del valore estetico e morale. Il secondo delinea i tre elementi di ciò che chiamo remixologia – una nuova assiologia (o teoria del valore morale e estetico) pensata per cogliere tali nuove opportunità e affrontarne le relative sfide. Il terzo e ultimo movimento approfondisce le implicazioni insite nella proposta, offrendo una prova di come la remixologia getti nuova luce non solo tanto sul presente quanto sul passato, aprendo nuove prospettive sul talento artistico e la creatività in ogni pratica umana, ma anche sulle sfide future che emergono dalle innovazioni nel campo della generazione algoritmica di contenuti e della creatività computazionale.

1. Introduzione

Cominciamo, come sempre, da una definizione. Una buona fonte da interrogare quando si è alla ricerca di una definizione di *remix* è Wikipedia, essa stessa un prodotto di *remix*:

“Il *remix* è il risultato della modifica di un prodotto mediale attraverso l’aggiunta, la rimozione o il cambiamento di una o più delle sue parti. Una canzone, un’opera d’arte, un libro, un video o una fotografia possono tutti essere “remixati”. La caratteristica principale del remix è quella di modificare un prodotto per creare qualcosa di nuovo.”



Figura 2 – Immagine di copertina remixata del mash up di Mark Vidler “Girl wants (to say goodbye to) Rock And Roll

Questa è una caratterizzazione del tutto adeguata, ma forse possiamo fare di meglio per mezzo di un esempio. Nello specifico, consideriamo “Girl Wants (to Say Goodbye to) Rock and Roll” di Mark Vidler (a.k.a. Go Home Productions). Questo mash-up è composto da musica tratta dalla canzone “Rock and Roll” dei Velvet Underground, la terza traccia dell’album *Loaded* edito dalla Atlantic Records (l’ultima delle registrazioni in studio dei Velvet con Lou Reed), e dal cantato patinato e altamente processato di “What a Girl Wants” di Christina Aguilera (RCA, 1999).

Il risultato della manipolazione di dati digitali effettuata da Vidler non solo combina il contenuto testuale e la melodia delle registrazioni originali, ma preserva l’esatto *sound* e l’intonazione unica sia della musica rock dei Velvet, incentrata sulla chitarra rock, sia del caratteristico stile pop della Aguilera. Il remix di Vidler, dunque, non suona semplicemente come la Aguilera che canta su una base che ricorda il *sound* dei Velvet Underground, ma è proprio Christina Aguilera che canta accompagnata dai Velvet Underground, sebbene una simile collaborazione non sia mai avvenuta. Di conseguenza, la traccia “Girl Wants (to Say Goodbye to) Rock and Roll”, che Vidler ha distribuito sul Web in formato mp3, non è la registrazione documentale di alcuna precedente e irripetibile esibizione musicale. Al contrario, essa simula una performance virtuale che, in senso stretto, non è mai avvenuta in quanto tale.

Questa pratica, tuttavia, non riguarda esclusivamente la musica pop. Esempi di remix pullulano in

tutte le forme di media e di creazione di contenuti. Si danno remix letterari, come il racconto *Pasto Nudo* William Burroughs¹, composto secondo la tecnica del *cut-up*, e l'impianto, tentato da Seth Grahame-Smith, del classico romanzo di Jane Austen *Orgoglio e Pre-giudizio* su una trama da film di serie B sugli zombie²; remix visivi, il cui caso forse più celebre è l'iconico poster "Hope" che Shepard Fairey ha prodotto per la campagna presidenziale di Barack Obama del 2008; remix cinematografici, di cui uno dei casi meglio riusciti è *Kill Bill* di Quentin Tarantino, un film che attinge molto e in modo del tutto intenzionale dalla storia del cinema; e, infine, mash-up digitali, implementazioni del Web 2.0 che fanno propri e combinano contenuti da due o più fonti in rete con lo scopo di offrire agli utenti applicazioni integrate e multifunzione. Considerata l'apparentemente irrefrenabile diffusione della pratica in ogni interstizio della cultura contemporanea, lo scrittore di fantascienza cyberpunk William Gibson ha innalzato il remix a caratteristica distintiva del XXI secolo:

"Il remix è la natura stessa del digitale. Oggi un processo ricombinatorio senza fine, di carattere essenzialmente sociale, genera innumerevoli ore di prodotti creativi (un altro termine obsoleto?) [...]. Il ricombinato (il bootleg, il remix, il mash-up) è diventato il vero perno del volgere del secolo".³

1 Burroughs (2006).

2 Grahame-Smith (2009).

3 Gibson (2005), p. 118.

Malgrado la sua popolarità, o forse proprio per questa, la critica ha accolto il remix in due modi, apparentemente opposti. Da una parte si schierano i “plagiari utopici”⁴, i sostenitori del *copyleft*, gli appassionati del remix e i produttori-consumatori (*prosumers*)—cioè tutti quegli individui e tutte quelle organizzazioni che salutano il remix e altre pratiche di ritaglio e collage come modi inediti e originali di creare e distribuire contenuti mediali. Dalla parte opposta serrano le fila i critici – non solo avvocati dell’industria dello spettacolo, fedelissimi del copyright, e legislatori di ogni credo e partito politico, ma anche artisti creativi, produttori visionari, e innovatori culturali. Nella loro opinione, il campionamento e la ricombinazione di materiali preesistenti non è altro che un mezzuccio facile e conveniente, messo in atto da dilettanti senza talento che non hanno niente di nuovo da dire e, quindi, riciclano il lavoro altrui. Ciò che è davvero interessante in questo dibattito, tuttavia, non è necessariamente quanto divide i due schieramenti. Ciò che è degno di nota, e deve essere ulteriormente esaminato e criticato, è il terreno condiviso dalle fazioni, che permette a entrambe di mettere piede nel dibattito e occupare i rispettivi posti di combattimento. Nonostante le molte differenze, entrambe le fazioni hanno a cuore e si adoperano in difesa dei medesimi valori: originalità, innovazione, e la figura dell’artista laborioso e di talento. L’uno schieramento vede il remix come una fonte di nuovi modi di espressione originale che richiede abilità e sforzi non indifferenti da parte di chi lo pratica. Lo

⁴ CAE (1994).

schieramento opposto sostiene invece che non ci sia poi tanta originalità, innovazione, e impegno nel non far altro che campionare e remixare materiale preesistente.

Questi valori sono antichi, tanto antichi da essere stati originalmente registrati per noi nel *Fedro* di Platone, un dialogo che contiene la prima registrazione di un resoconto circa una tecnologia di registrazione. Per gli antichi greci, la tecnologia di registrazione non coincide con ciò a cui si pensa ora, quando si incontrano le parole ‘tecnologia’ e ‘registrazione’. In quel tempo, la nuova tecnologia che animava gli entusiasmi e le preoccupazioni di molti era la scrittura – un’arte o *technè* che si credeva fosse giunta in Grecia dall’Egitto. Alla fine del *Fedro*⁵, Socrate e Fedro dialogano sulle conseguenze sociali di questa nuova tecnologia, la scrittura. Socrate, di natura un po’ conservatrice, è preoccupato che la nuova tecnologia renda gli uomini, e in particolare i giovani di Atene, antisociali, pigri, introversi (cosa che non dovrebbe suonare poi così strana a chi conosca i dibattiti relativi alla potenziale influenza negativa di tecnologie quali gli smartphone sui giovani⁶). Mentre costruisce il suo argomento, Socrate introduce una assiologia – una teoria del valore – che eleva gli originali sulle copie, le esibizioni dal vivo sulle registrazioni trascritte, e stabilisce i diritti di paternità di cui gli autori godono sulla propria opera scritta, paragonata da Socrate a una specie di figlio illegittimo.

⁵ Plato, *Phaedr.*, 274c-277e.

⁶ Turkle (2011).

2. Elementi fondamentali di remixologia

Ciò di cui c'è bisogno, dunque, è un'accurata e completa messa in discussione e rivalutazione di questi valori condivisi, come l'avrebbe descritta Nietzsche⁷. Non già perché questi abbiano in qualche modo smesso di funzionare, ma perché funzionano fin troppo bene e spesso esercitano la loro influenza senza che siano mai revocati in dubbio o esaminati con piglio critico. Fintantoché il dibattito sul remix continua ad essere incardinato su questa assiologia – questa teoria del valore morale e estetico che ha una certa età, risalendo indietro nel tempo almeno fino a Platone – poco o nulla potrà cambiare. Ogni schieramento continuerà ad ammassare nuove prove e argomenti in supporto della propria posizione; ma, essendo entrambi impegnati a proteggere e promuovere i medesimi principi basilari e valori soggiacenti, otterranno ben poco di più che concordare di essere in disaccordo. L'obiettivo, quindi, consiste nel battere una via alternativa per pensare il remix che non solo metta alla prova e superi i limiti del dibattito contemporaneo, ma anche faccia più che aderire semplicemente all'una o all'altra fazione. Ora, tre sono gli elementi fondamentali di questa nuova assiologia: simulazione, ripetizione, e non-autorizzazione.

⁷ Nietzsche (1983), p. 23.

2.1. Simulazione

Secondo il modo comune di pensare, bisogna distinguere tra originali e copie. Per esempio, c'è per noi differenza tra una esibizione originale di un musicista e la registrazione del concerto; e tipicamente accordiamo maggior valore all'evento dal vivo che alla sua registrazione o trascrizione⁸. Il remix introduce un terzo termine, un *simulacro*, che non è né un originale né una copia. Si tratta invece di una copia di una copia che (ri)produce un nuovo originale. Il simulacro, come lo descrive Gilles Deleuze⁹, “distrukge, assorbe ogni fondamento come istanza che ponga la differenza tra l'originario e il derivato”. Di conseguenza, l'etica o l'estetica della simulazione non è costituita né dalla fedeltà né dal suo pieno opposto. È tanto in contrasto con l'infedeltà promiscua e la mera pagliacciata quanto lo è con la fedele rappresentazione di un concetto originale di originalità.

Un remix come *The Grey Album* di DJ Danger Mouse, un mash-up musicale che unisce l'iconico *White Album* (Apple, 1968) dei Beatles ai testi e ai cantati di *The Black Album* (Def Jam, 2003) di Jay-Z, non è solo una concatenazione causale e arrischiata di cose diverse. È piuttosto una forma deliberata e calcolata di blasfemia nell'ambito della cultura pop. Invece di essere valutato sulla base della sua innovativa originalità, secondo un'argomentazione proposta più e più volte dai suoi sostenitori della fazione del *copyleft*, o sulla base del suo statuto di basso rango in quanto “copia di una co-

⁸ Auslander (1999).

⁹ Deleuze (1971), p. 114.

pia”, come ragionano il più delle volte i suoi detrattori della fazione del *copyright*, il remix riesce nella misura in cui trasmuta quelle che sarebbero dovute essere solo delle copie in simulacri che bestemmiano l'intero ordine assiologico ereditato da Platone.

2.2. Ripetizione

I simulacri, minando deliberatamente i concetti di originalità e derivazione, decostruiscono anche quelli di storia, di tempo lineare, e tutti i relativi elementi che questi concetti organizzano e regolano. Il remix, quindi, perdura in una proliferazione di cose dove non c'è inizio né fine. Si tratta di un eterno ritorno o di una infinita rimessa in circolo dove, come nel caso del principio di conservazione della massa, nulla si crea né si distrugge, ma tutto si trasforma. Il remix, quindi, reindirizza quanto era stato concepito come una critica e lo interpreta come una sorta di manuale di istruzioni. Theodor Adorno propose la seguente critica della musica popolare (in particolare di quella statunitense):

“l'inizio di ogni *chorus* è sostituibile con l'inizio di un numero infinito di altri *chorus*. Il rapporto reciproco tra i singoli elementi o la relazione degli elementi con il tutto non verrebbero modificati. In Beethoven, la posizione è importante solo in una relazione vitale tra una totalità concreta e le sue parti concrete. Nella *popular music*, la posizione è assoluta. Ogni dettaglio è sostituibile; esso svolge la sua funzione solo come un dente in un ingranaggio”.¹⁰

¹⁰ Adorno (2004), p. 70.

Il remix non è altro che una forma estrema di tale replicazione e sostituibilità meccanica. I produttori di remix e i DJ si appropriano della accusa di Adorno e ne fanno una sorta di vademecum, ripetendo e sostituendo deliberatamente una cosa per un'altra con poco e nessun riguardo per l'integrità del cosiddetto 'originale'.

Di fronte all'incremento delle forme di riproduzione meccanica—modi di rappresentare e copiare che ora, con l'avvento dei media digitali, sembrano esser giunti al loro pieno compimento, per così dire—la reazione apparentemente corretta sembrerebbe coincidere con il tentativo di preservare quanto Walter Benjamin¹¹ definì l'"aura" dell'originale, che corre rischio di essere replicata a morte. Ma questo sarebbe esattamente il modo sbagliato di reagire. Di fronte alla riproducibilità scatenata, il compito—e il compito dell'arte nello specifico—consiste nel ripetere la ripetizione ad un grado e in modo tale da estrarre da questa, e non in opposizione a questa, qualcosa di diverso. Ciò che conta non è proteggere gli originali dalla proliferazione di copie non autorizzate, ma sfruttare gli strumenti, le tecniche, e le tecnologie di ripetizione meccanica così da estrarre da questa "quella piccola differenza" che fa la differenza¹².

11 Benjamin (2000).

12 Deleuze (1971), p. 465.

2.3. Non-autorizzazione

Nel circolo di cose senza fine né inizio dove tutto è sempre e già in processo, ciò che importa non è uscire dal circolo, ma imparare a starci dentro nel modo giusto e escogitare una reazione appropriata. Ciò significa, seguendo Roland Barthes¹³, che si deve abbandonare il concetto di autore originale come unica fonte di autorialità sul lavoro creativo e il concetto di talento come espressione di un genio individuale creativo che ha qualcosa di unico da dire. Significa un passaggio da questa figura moderna di autorità alla figura postmoderna, se non in verità già premoderna, del remix dj—che tale può essere considerato perché esattamente così Nietzsche ha descritto la figura dell'artista e l'attività artistica nel contesto politeista precristiano:

“Che il singolo si eriga il suo *proprio* ideale e derivi da esso la sua legge, le sue gioie e i suoi diritti – questa fino a oggi è stata considerata come la più mostruosa di tutte le umane aberrazioni e come idolatria in sé: in realtà quei pochi che osarono ciò hanno sempre sentito la necessità di una apologia di fronte a se stessi, ed essa di solito si esprimeva in questi termini: ‘Non io! non io! bensì *un Dio* attraverso di me!’”¹⁴

In tempi antichi, l'atto di porsi come l'origine o l'unico genio artistico di un qualche artefatto era considerato alla stregua di una rivendicazione oltraggiosa e aberrante, una sorta di idolatria, una forma di tra-

¹³ Barthes (1988).

¹⁴ Nietzsche (1977), p. 172.

cotanza. Invece, chiunque era riconosciuto come un ‘artista’ rendeva conto di quanto fatto rinviando e riferendo ad altro da sé. Quanto descritto da Nietzsche è proprio una sorta di DJ premoderno e pagano che riverbera il materiale e le energie creative altrui. O, come dice Mark Amerika, riverberando un pensiero spesso attribuito a Marcel Duchamp¹⁵,

“la remixologia concepisce l’artista come un mediatore di postproduzione che si fa strumento mentre conduce esperimenti radicali nel campo della creatività inconsciamente proiettata.”¹⁶

3. Risultati e Implicazioni

Il remix non impone solamente la necessità di mettere in dubbio le attuali teorie del valore morale e estetico, ma offre anche l’occasione per formulare una nuova assiologia della simulazione, della ripetizione e della non-autorizzazione – a cui ho dato il nome di “remixologia” facendo proprio e reindirizzando materiale tratto da Mark Amerika¹⁷. L’impatto e gli effetti di questa nuova assiologia, però, non si limitano alla situazione contemporanea dei contenuti remixati nei media digitali. Le sue conseguenze si riflettono sia indietro che avanti nel tempo. Concludo quindi mostrando le opportunità e le sfide aperte nel remix e dal remix nel suo estendersi, da questo momento, tanto indietro quanto in avanti.

¹⁵ Duchamp (1973), p. 138.

¹⁶ Amerika (2011), p. 58.

¹⁷ Amerika & Gunkel (2012), p. 58.

3.1. Rewind

Se volgiamo lo sguardo alla storia dell'arte e del talento artistico, la remixologia apre nuove vie per rendere conto di concetti quali creatività, innovazione e originalità nella produzione di opere d'arte. In altre parole, essa ci aiuta a vedere tutto ciò sotto una luce nuova, da una prospettiva diversa. Così argomenta Kirby Ferguson nel suo *Everything is a Remix* (figura 3). In questo documentario distribuito via Internet, che si articola in quattro parti, Ferguson mostra che il remix, lungi dall'essere un fenomeno moderno, descrive il processo stesso di ogni forma di creatività umana. Solo un dio crea *ex nihilo*, dal nulla. Gli esseri umani, nella loro finitezza, innovano costruendo su quanto già dato, trasmutano ciò che copiano e, così facendo, producono qualcosa di nuovo o, per lo meno, differente. E lo stesso documentario di Ferguson, generato tramite appropriazione e montaggio di campionature tratte da materiale preesistente, mostra del tutto chiaramente come ciò avvenga nelle arti visive, soprattutto nel cinema hollywoodiano.

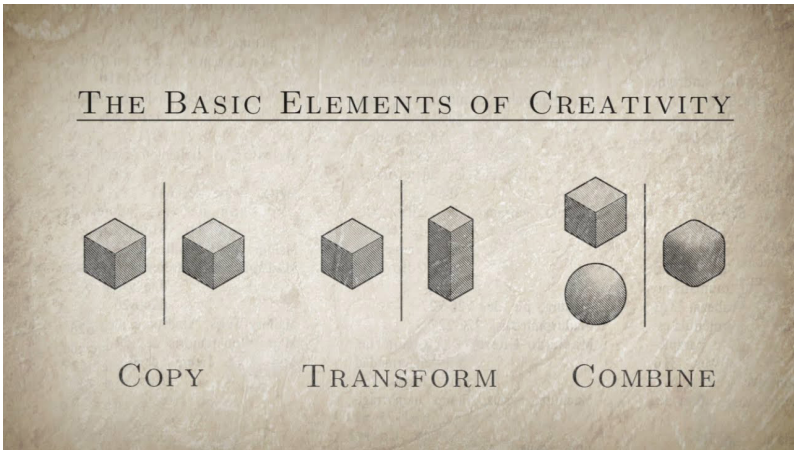


Figura 3 - *Elementi Fondamentali della Creatività*, tratto da Kirby Ferguson, *Everything is a Remix* (2014).

Nemmeno questa intuizione è nuova. Anch'essa è un remix di qualcosa che già era stato pensato e detto da altri. Si prenda per esempio la seguente affermazione tratta da *Originality and Quotation* di Ralph Waldo Emerson¹⁸, la quale è poi stata campionata e remixata da Paul D. Miller, a.k.a. DJ Skoopy that Subliminal Kid:

“Il nostro debito nei confronti della tradizione, per tramite della lettura e della conversazione, è così corposo, la nostra protesta così inconsistente e insignificante – e pur sempre basata su altre letture o ascolti – che in senso assai lato si potrebbe ben dire che non esiste alcuna originalità pura. Tutte le menti citano. Il vecchio e il nuovo sono la trama e l'ordito di ogni momento. Nessun filo sfugge al loro intreccio”.¹⁹

¹⁸ Emerson (2010).

¹⁹ Miller (2004), p. 68.

In questo passaggio, estratto dal testo di Emerson e ricucito nel tessuto del libro di Miller, *Rhythm Science*, si trova la descrizione di una comprensione alternativa della produzione artistica che non attribuisce autorità al genio originale dell'autore e alla sua creazione *ex nihilo*, ma cala il portato creativo in una rete di relazione testuali già esistenti – che Brian Eno ha ribattezzato, per contrasto, “scenio” [sincresi di “scena” e “genio”, *n.d.t.*]²⁰ – per cui la creatività è da intendere nel senso della ripresa, della riconfigurazione, e del reindirizzamento di materiali rimaneggiati già a disposizione e in circolazione.

3.2. Fast Forward

La remixologia non contribuisce solo a comprendere il passato, ma assiste anche nell'affrontare sfide e opportunità che il futuro ha in serbo—come, ad esempio, i problemi sollevati dai ‘contenuti originali’ prodotti da algoritmi, intelligenze artificiali (IA), e robot. Dal lato del consumo, sono ormai gli algoritmi a determinare quali libri leggiamo, quali film guardiamo, che musica ci piace. Netflix stima che più del 75% del contenuto visto dagli utenti del loro servizio è determinato da un algoritmo²¹. Analoghi sistemi di raccomandazione sono in uso in Pandora (per quanto riguarda la musica) e Amazon.com (inizialmente solo in relazione ai libri, ora a ogni tipo di prodotto). Ciò significa che il consumo di prodotti

²⁰ Straw (1999), pp. 206-207.

²¹ Amatriain & Basilico (2012).

culturali quali film, letteratura e musica non è determinato dai critici, dai recensori umani, o dalla nostra cerchia sociale, ma calcolato, elaborato e controllato da una macchina.

Il panorama non è poi così diverso dal lato della produzione. Algoritmi di elaborazione del linguaggio naturale, come *Wordsmith* della *Automated Insight* o *Quill* della *Narrative Science*, cominciano ormai a ‘scrivere’ buona parte dei contenuti che leggiamo sia nei media a stampa che su internet. Invitato dalla rivista *Wired* a predire la percentuale di articoli di giornale che saranno scritti da algoritmi nel giro di dieci anni, il cofondatore di *Narrative Science* Kristian Hammond ha risposto con un 90% che fa riflettere²². Nel campo delle arti visive c’è poi *The Painting Fool* di Simon Colton, un pittore automatico progettato per “esibire comportamenti che possano essere ritenuti fini, lodevoli, e pieni di immaginazione” tanto quanto quelli di un artista umano. *The Painting Fool* ha prodotto opere “esibite in gallerie tanto reali quanto digitali”²³ e aspira ad essere “preso seriamente come un artista creativo a tutti gli effetti”²⁴. Pure nel campo della musica macchine compongono e suonano composizioni ‘originali’. Ad esempio, per quanto riguarda la musica classica, l’*Experiment in Musical Intelligence* (EMI, pronunciato però di solito ‘Emmy’) di David Cope, e il suo successore *Emily Howell* sono compositori algoritmici capaci di analizzare preesistenti composizioni per orchestra e di

²² Levy (2012).

²³ Painting Fool (2017).

²⁴ Colton (2012), p. 16.

creare nuove, originali incisioni comparabili ai lavori canonici di Bach, Chopin, e Beethoven²⁵. Nel mondo della musica Jazz, invece, Shimon è un suonatore di marimba robotico costruito dalla Georgia Tech University capace di improvvisare in tempo reale insieme a musicisti umani²⁶.

C'è poi, ancora, Amper – un'intelligenza artificiale per la creazione di musica che ha prodotto (o 'è stato utilizzato per produrre', e la scelta delle parole è davvero importante in questo frangente) un intero album in collaborazione con la cantautrice Taryn Southern. Amper non è semplicemente uno strumento digitale per musicisti e compositori, ma automatizza il lavoro solitamente svolto da compositori, produttori e musicisti. Servendosi di una forma di apprendimento automatico [*machine learning*], Amper identifica *pattern* nei dati utente esistenti e basandosi su queste informazioni genera, suona e produce 'musica originale'. "Amper", spiega Drew Silverstein, "permette a chiunque, per la sua felicità, di creare musica originale e di qualità professionale istantaneamente e senza bisogno di alcuna preparazione"²⁷. Ciò significa che chiunque può creare musica, senza che sia più necessario studiare, esercitarsi per anni, o comprare costosi strumenti e apparecchiature. Tutto ciò è presentato dal team di Amper come uno sviluppo positivo, ma le stesse ragioni – fare musica senza educazione, talento o strumenti – sono proprio quelle che stanno alla base degli strali scagliati contro la

²⁵ Cope (2011).

²⁶ Hoffman & Weinberg (2011).

²⁷ Silverstein (2017).

musica remixata (come l'hip hop). Di conseguenza, ripensare l'arte e il talento artistico attraverso la mediazione del remix dj può anche aiutarci a formulare un'assiologia che sappia fare i conti con, e rispondere a, le molte opportunità e sfide aperte dalle innovazioni nel campo della creatività computazionale.

Bibliografia

- Adorno, T. W. (2004): *Sulla popular music*, a cura di M. Santoro, Roma: Armando Editore.
- Amatriain, X., & Basilico, J. (2012): *Netflix Recommendations: Beyond the 5 Stars*, «The Netflix Tech Blog», <http://techblog.netflix.com/2012/04/netflix-recommendations-beyond-5-stars.html>
- Amerika, M. (2011): *remixthebook*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Amerika, M., & Gunkel, D.J. (2012): “Source Material Everywhere [G.]Lit/ch RemiX]: A Conversation with Mark Amerika”, in: Gunkel D.J. & Gournelos T. (Eds.), *Transgression 2.0: Media, Culture, and the Politics of a Digital Age*, New York: Continuum International Publishing, pp. 57-68.
- Auslander, P. (1999): *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, New York: Routledge.
- Barthes, R. (1988): “La morte dell’autore”, in: Idem, *Il brucio della lingua. Saggi critici IV*, trad. it. B. Bellotto, Torino: Einaudi, pp. 51-56.
- Benjamin, W. (2000): *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. E. Filippini, Torino: Einaudi.
- Burroughs, W. S. (2006): *Pasto nudo*, trad. it. F. Cavagnoli, Milano: Adelphi.
- CAE - Critical Art Ensemble (1994): *The Electronic Disturbance*, New York: Autonomedia.

- Colton, S. (2012): “The painting fool: Stories from building an automated painter”, in: McCormack, J., & d’Inverno, M. (Eds.), *Computers and Creativity*, Berlin: Springer Verlag, pp. 3-38.
- Cope, D. (2001): *Virtual Music: Computer Synthesis of Musical Style*, Cambridge: MIT Press.
- Deleuze, G. (1971): *Differenza e Ripetizione*, trad. it. G. Gu- glielmi, Bologna: il Mulino.
- Duchamp, M. (1973): *Salt Seller. The Writings of Marcel Du- champ*, ed. by M. Sanouillet & E. Peterson. New York: Ox- ford University Press.
- Emerson, R. W. (2010): “Quotation and originality”, in: Idem, *The Collected Works of Ralph Waldo Emerson, vol. 3: Letters and Social Aims*, Cambridge: Harvard University Press, pp. 93–107.
- Ferguson, K. (2014): *Everything Is a Remix* (4-part video se- ries), <http://everythingisaremix.info/>.
- Gibson, W. (2005): *God’s little toys: Confessions of a cut and paste artist*, «Wired», 13, 7, pp. 118–119, <https://www.wired.com/2005/07/gibson-3/>.
- Grahame-Smith, S., & Austin, J. (2009): *Pride, Prejudice, and Zombies*, Philadelphia: Quirk Books; trad. it. I. Maranesi e R. Zuppet, *Orgoglio e pregiudizio e zombie*, 2009, Milano: Nord.
- Gunkel, D.J. (2016): *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix*, Cambridge: MIT Press.
- Hoffman, G. & Weinberg, G. (2011): *Interactive improvisation with a robotic marimba player*, «Autonomous Robots», 31, 2-3, pp. 133-153, <https://doi.org/10.1007/s10514-011-9237-0>.

- Levy, S. (2012): *Can an algorithm write a better news story than a human reporter?*, «Wired», <https://www.wired.com/2012/04/can-an-algorithm-write-a-better-news-story-than-a-human-reporter/>
- Miller, P.D. (2004): *Rhythm Science*, Cambridge: MIT Press.
- Nietzsche, F. (1977): *La gaia scienza e idilli da Messina*, trad. it. F. Masini, Milano: Adelphi.
- Nietzsche, F. (1983): *Il crepuscolo degli idoli*, trad. it. F. Masini, Milano: Adelphi.
- Painting Fool (2017): *The Painting Fool*, <http://www.the-paintingfool.com/>.
- Silverstein, D. (2017): *The Future of Music: A Collaboration Between Humans and AI*, «Amper Music», <https://www.ampermusic.com/>.
- Straw, W. (1999): “Authorship”, in: Horner, B., & Swiss, T. (eds.), *Key Terms in Popular Music and Culture*, Oxford: Blackwell, pp. 199–208.
- Turkle, S. (2011): *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less From Each Other*, New York: Basic Books.
- Wikipedia (2017): “Remix”, <https://en.wikipedia.org/wiki/Remix>.