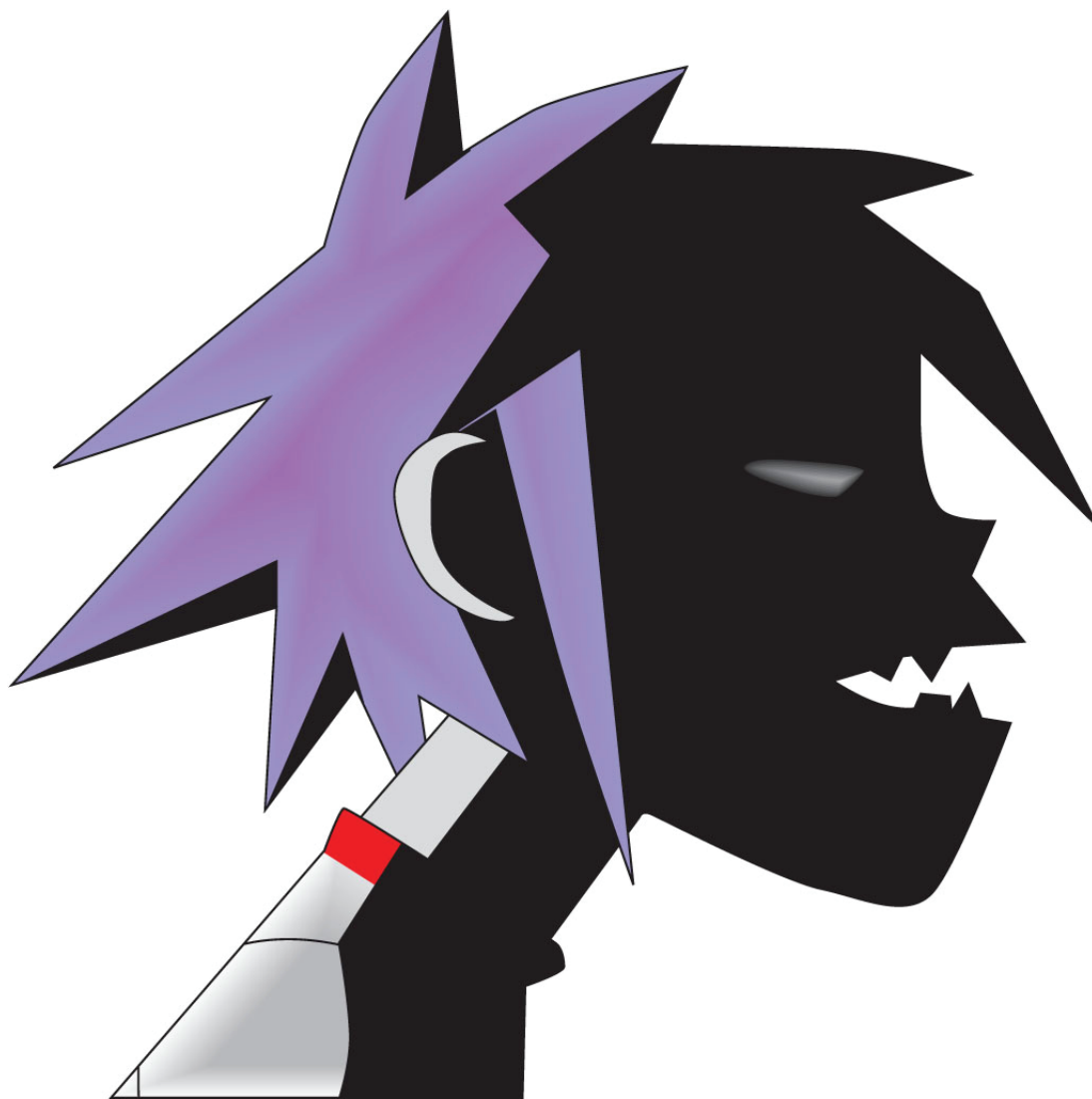


gruppoGRUPPO.

comunità di pratiche in ambito artistico



Comunità di pratiche in ambito artistico

Il mondo del progetto si sta spostando dalla creatività privata alla creatività condivisa, superando la retorica del design (per tradizione basata sull'individuo creativo che da soluzioni brillanti) molti progettisti scelgono oggi un altro approccio, che comunque costituisce un modello di business remunerativo.

La medesima tendenza è riscontrabile nel settore dei prodotti artistici, vi sono esempi di come l'ideazione dell'opera stia traslando verso un approccio più progettuale e soprattutto condiviso. Per tradizione le arti sono fortemente connotate dal diritto d'autore, dalla proprietà intellettuale dell'opera detenuta dal singolo, tanto che proliferano i falsi e i tentativi d'imitazione dei grandi artisti. Le comunità di pratiche in ambito artistico, come nel caso del design, condividono un'attività per raggiungere un obiettivo comune, ricorrendo ad un repertorio condiviso, specifico del settore. Si abbandona il patrocinio esclusivo dell'opera per la partecipazione alla creazione.

Vi sono casi in cui gli artisti decidono deliberatamente di non dichiarare propria l'opera d'arte e di renderla, per così dire, "collettiva" e quindi di lasciare che chiunque possa manipolarla o metterci mano.

Il rifiuto della proprietà intellettuale trova le sue radici nel contributo lasciato dall'Internazionale Situazionista, una delle più importanti prese di posizione del movimento è sicuramente la riflessione sul diritto d'autore. Su ogni opera (libro, video, volantino ecc.) era specificato che questa poteva essere fotocopiata in pezzi o intera, modificata o distribuita, sempre a patto che ciò non fosse fatto a scopo commerciale. Tuttora questa posizione influenza notevolmente le riflessioni intorno al diritto d'autore, come il dibattito sul copyleft o sulle licenze Creative Commons. Anche gli stessi progetti wikipedia, wikicommons o wiki-source si possono considerare esempi di una libera condivisione del sapere che cerca, per quanto possibile, di porsi oltre le logiche del copyright.

L'Internazionale Situazionista

L'Internazionale Situazionista fu un movimento rivoluzionario in campo politico e artistico, con radici nel marxismo, nell'anarchismo e nelle avanguardie artistiche dell'inizio del Novecento. Formatosi nel 1957, restò attivo in Europa per tutti gli anni sessanta, aspirando ad importanti trasformazioni sociali e politiche.

Nel corso degli anni sessanta si scisse in vari gruppi, tra cui la Bauhaus Situazionista e la Seconda Internazionale Situazionista. La Prima Internazionale Situazionista si sciolse nel 1972.



I membri della nascente Internazionale Situazionista (1957)
(fotografia di Ralph Rumney)

Gorillaz, un esempio di collettivo dinamico

La band Gorillaz si rivolge al pubblico attraverso quattro personaggi virtuali, rappresentati con disegni, animazioni o ologrammi da Jamie Hewlett. Il fatto di comunicare al pubblico un'identità virtuale che sia costante nel tempo e consenta di individuare un prodotto dei Gorillaz è stata una scelta fondamentale. La musica della band è infatti il frutto della collaborazione tra numerosi artisti, differenti in ogni album, Damon Albarn è l'unico contributore permanente, nonché l'artista con il quale si identifica maggiormente il marchio Gorillaz.

Il progetto Gorillaz ha il merito di essersi svincolato dal concetto classico di band (formata da un numero costante di membri) per aprirsi a nuove possibilità e sperimentazioni, potendo contare potenzialmente, per ogni nuovo album, su tutti i musicisti in circolazione. Gli artisti hanno messo in secondo piano il riconoscimento personale diretto, partecipando ad un collettivo dinamico e dando il loro contributo ad un progetto collettivo. I Gorillaz hanno fatto della collaborazione il proprio punto di forza, concentrando tutte le energie esclusivamente sulla qualità del prodotto musicale nella sua interezza.

"I Gorillaz ora per noi non sono più come quattro personaggi animati, è più come un'organizzazione di persone che lavora a nuovi progetti. Questo è il mio modello ideale, i Gorillaz sono un gruppo di persone che vi ha dato questo, e ora vuole darvi nuove cose"

Damon Albarn

Gorillaz

I Gorillaz sono una band inglese creata nel 1998 da Damon Albarn, leader dei Blur e dei The Good, the Bad and the Queen, e Jamie Hewlett, co-creatore del comic book Tank Girl. La band è costituita da quattro personaggi sotto forma di animazioni: 2D, Murdoc, Noodle e Russel. La musica della band è frutto di una collaborazione tra vari artisti, essendo Albarn l'unico contributore permanente. Il loro stile è per lo più alternative rock, ma con molte influenze che includono: britpop, dub, hip-hop e musica pop.



Illustrazione di Jamie Hewlett che raffigura i Gorillaz

Radiohead, pay what you want

Il settimo album dei Radiohead è stato pubblicato il 10 ottobre 2007 in forma di download digitale e, a partire dal 3 dicembre 2007, è disponibile in formato tangibile "discbox".

L'opera ha sfruttato un innovativo sistema di distribuzione digitale: fino alla distribuzione nei negozi è stato infatti possibile scaricare i brani esclusivamente dal sito della band, ad un prezzo a libera scelta del compratore, anche gratuitamente. Insomma è l'utente stesso a stabilire quanto vale l'intero album. L'offerta media è stata di circa 5 dollari, dunque nel complesso l'operazione è stata molto remunerativa per il gruppo, grazie anche al fatto che nella pubblicazione dell'album non intermediava alcuna casa discografica.

Questo sistema era già stato attuato in precedenza da numerosi gruppi, ma mai da un gruppo di calibro mondiale aveva azzardato finora un tal esperimento, può essere letto come un tentativo di rivoluzionare il mercato provando uno dei possibili modelli alternativi ai canali tradizionali di vendita. Molti artisti negli ultimi tempi, messi in crisi anche dal download illegale, stanno cercando altre strade per proporre la propria musica.

Inoltre la realizzazione dei videoclip per i singoli estratti dall'album è stata affidata ad un concorso di animazione, così da coinvolgere i fan e renderli partecipi alla realizzazione del prodotto. La qualità dei video selezionati è davvero impressionante.



Radiohead

I Radiohead sono una rock band inglese proveniente dall'Oxfordshire, formatasi nel 1985. Hanno venduto circa 25 milioni di dischi in tutto il mondo. La band è formata da Thom Yorke (voce, chitarra, pianoforte), Jonny Greenwood (chitarra, tastiere), Ed O'Brien (chitarra, voce di supporto), Colin Greenwood (basso elettrico, sintetizzatori) e Phil Selway (percussioni).

La rivista statunitense Rolling Stone ha inserito i Radiohead alla posizione numero 73 nella lista dei 100 migliori artisti.

La copertina dell'album
IN RAINBOWS
(2007)

Creative Commons, oltre il copyright

Creative Commons è un'organizzazione non profit dedicata all'espansione della portata delle opere di creatività offerte alla condivisione e all'utilizzo pubblici. Essa intende altresì rendere possibile, com'è sempre avvenuto prima di un sostanziale abuso della legge sul copyright, il ricorso creativo a opere di ingegno altrui nel pieno rispetto delle leggi esistenti. L'intenzione è quella di evitare i problemi che le attuali leggi sul copyright creano per la diffusione e la condivisione delle informazioni.

Ultimamente si sta assistendo ad una notevole diffusione di musica Open Source, che fa uso delle licenze Creative Commons.



Il logo della licenza
Creative Commons

Le etichette Open Source sono una reazione a quello che una parte dei musicisti vede come un controllo dei poteri forti sulla musica per mezzo del copyright. Essi credono che la creatività richieda che gli artisti possano riappropriarsi e reinterpretare la musica e i suoni, così da poter creare composizioni veramente innovative.

La musica è pubblicata sotto la cosiddetta licenza copyleft, che protegge la paternità delle opere, ma che dà anche la libertà agli altri di distribuire gratuitamente e modificare queste ultime.

Arte digitale, creatività condivisa

Nell'ambito dell'arte digitale l'open source è un concetto diffuso da decenni, con esperimenti più o meno interessanti.

Big Buck Bunny è il primo cortometraggio di animazione a contenuto aperto, realizzato dal Blender Institute. Il lavoro di un piccolo team di sette animatori reclutati nella comunità Blender di artisti 3D, è iniziato nell'ottobre 2007, e il film è stato ufficialmente pubblicato il 10 aprile 2008, debuttando ad Amsterdam. Il download del film e dei contenuti è stato reso disponibile il 30 maggio 2008. Con contenuto aperto si intende che la trama e il materiale di lavoro sono stati resi pubblici a partire dalle prime fasi di lavorazione e aperti ad ogni tipo di contributo, si tratta di informazioni che normalmente restano chiuse tra i muri di produzione sino alla pubblicazione ufficiale.

Il film è il primo progetto della Blender foundation creato dal Blender Institute, una divisione della fondazione creata specificatamente per facilitare la creazione di film e giochi dal contenuto libero.

Il film è stato finanziato dalla Blender Foundation, con donazioni della comunità di Blender, prevendite del DVD del film e sponsorizzazioni. Un interessante aspetto di marketing è stata la campagna promozionale avvenuta sul web, che è riuscita a coinvolgere appassionati e sviluppatori nella realizzazione del film, numerosi i contributi per il miglioramento del software utilizzato Blender sia da parte del team del cortometraggio sia da parte della comunità di sviluppatori Blender, e l'incoraggiamento alla partecipazione del pubblico per cui chi ha contribuito al film con l'acquisto del DVD entro ottobre 2008 è stato inserito nei ringraziamenti dei titoli di coda.

Blender Foundation

La Blender Foundation è un'organizzazione non-profit responsabile per lo sviluppo di Blender, un software open source per la modellazione tridimensionale.

Coordinato da Ton Roosendaal, l'autore originario del programma, Blender è finanziato da donazioni utilizzate per mantenere a tempo pieno Roosendaal come suo principale sviluppatore. La fondazione si identifica con un elevato obiettivo, "dare alla comunità di Internet di tutto il mondo accesso alla tecnologia 3D in generale, con Blender come cuore."



La locandina del film d'animazione Big Buck Bunny

Super Flex, collettivo anti-copyright

Il concetto stesso di diritto d'autore è messo in discussione da Super-Flex, un collettivo di artisti dedicati a smontare la convenzione culturale sulla proprietà intellettuale.

Super Flex descrive i propri progetti come strumenti messi a disposizione del pubblico, proposte che invitano alla partecipazione attiva, comunicano lo sviluppo di modelli sperimentali che alterano le condizioni prevalenti oggi nella produzione economica. I progetti sono assistiti da esperti che contribuiscono fornendo le loro competenze specifiche, questi strumenti possono tuttavia essere ulteriormente implementati e modificati dagli utenti.

In un loro recente esperimento hanno inventato il "copy shop", ovvero il negozio dove si può duplicare tutto ciò che ha valore in quanto protetto da copyright.

CopyShop è un luogo dove si può fotocopiare tutto, dai testi alle immagini. Il negozio si propone come un centro per la diffusione dell'informazione e di studio dei fenomeni di copiatura. E' possibile modificare le opere originali, migliorarle e dar vita così ad un nuovo originale. CopyShop effettuerà il controllo della qualità nello stesso luogo in cui i testi sono prodotti e distribuiti: il mercato. Inoltre, Copy-Shop funge da punto di raccolta per un gruppo eterogeneo di persone che condivide una visione critica sulla proprietà intellettuale.

Super Flex

Super Flex è un gruppo di artisti danesi fondato e diretto da Jakob Fenger, Rasmus Nielsen e Bjørnstjerne Christiansen. Il collettivo sta lavorando dal 1993 a una serie di progetti relativi alle forze economiche presenti nelle condizioni di produzione democratiche ed auto-organizzate. L'obiettivo è di esporre e mettere in discussione le strutture economiche esistenti. Il gruppo non è necessariamente contrario al mercantilismo e alla globalizzazione ma cerca di rendere visibili le strutture economiche e di stabilire un nuovo equilibrio.



Il negozio CopyShop di Knoxville

Vores Ol, la birra Open Source

Vores Ol è stata presentata come la prima birra Open Source. La ricetta è pubblicata sotto Licenza Creative Commons, tutti gli utenti sono invitati a migliorarla con consigli e suggerimenti. La birra è stata proposta da alcuni studenti dell'IT-University di Copenaghen insieme a Superflex.

L'obiettivo è quello di illustrare come il concetto di open source possa essere applicato anche al di fuori del mondo digitale.

Un'operazione analoga è stata effettuata per una variante open della Coca Cola, marchio che custodisce gelosamente la propria ricetta, la Open Cola è invece aperta al contributo di chiunque.

Conclusioni, il copyright oggi

I casi studio sopra presentati illustrano come, nel mondo dell'arte si stiano abbandonando i modelli classici di produzione, distribuzione e patrocinio delle opere. Questo cambiamento è spinto dalla richiesta di un sistema più aperto e fluido da parte degli stessi professionisti che operano nel settore; la collaborazione e la possibilità di intervenire sul lavoro altrui alimentano la creatività e alzano il livello qualitativo del prodotto finale.

Al di là dei discorsi etici che riguardano la proprietà intellettuale, questi approcci che si stanno diffondendo costituiscono un modello di business valido e in grado di sostituire il sistema fondato sulle royalty e sul controllo esercitato dai grandi produttori e distributori.

Sorge spontaneo domandarsi qual sia oggi il ruolo del copyright nella società e per quanto questa forma di tutela della proprietà sul proprio lavoro sopravviverà limitando la diffusione della cultura e della creatività.



Bottiglie di Free Beer