

SIMONE ARCAGNI

NFT | CINEMA

NFT | CINEMA di Simone Arcagni

NFT | CINEMA

di Simone Arcagni

Curatela editoriale di Mattia Nicoletti

Con la collaborazione di
Rai Cinema
ANICA - Unione Editori e Creators Digitali

Si ringrazia Cinecittà SpA per l'ospitalità
della mostra a RomeVideoGameLab



—kaplan—

NFT | CINEMA

© edizioni kaplan 2022
Via Saluzzo, 42 bis - 10125 Torino
Tel. 011-7495609
info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com
Tipografia: star7 Printing -Asti

ISBN 978-88-9955-9618



9 788899 559618

Paolo Del Brocco
(Amministratore Delegato di Rai Cinema)

Il nostro primo NFT presentato in occasione del lancio del Metaverso di Rai Cinema è un ulteriore tassello del nostro percorso di posizionamento sui temi dell'innovazione e di costruzione di una cultura digitale nel campo dell'audiovisivo. Oltre al ruolo principale di affiancare e promuovere la produzione cinematografica, Rai Cinema ha il compito di garantire un presidio culturale italiano dei media innovativi, sostenere ed alimentare i nuovi linguaggi e storytelling digitali con l'obiettivo di avvicinare nuovi pubblici alla cultura cinematografica.

Francesco Rutelli
(Presidente ANICA)

Dopo il clamore suscitato dagli NFT per alcune valutazioni eccezionali che hanno sconvolto il mondo dell'arte (il caso Beeple tra tutti), è giunto il momento di una più serena esplorazione delle possibilità e degli impatti di questo sistema economico nato nei mondi digitali. Parliamo di possibilità e di impatti che, sempre meno timidamente, investono anche il mondo del cinema, in particolare i settori della comunicazione e del marketing. Ma non mancano esempi virtuosi di opere prodotte direttamente come NFT, oppure operazioni di crowdfunding e altri modelli produttivi. E persino il mondo della sala manda segnali di interesse, come nel caso del circuito UCI Cinema che si serve degli NFT per attrarre e fidelizzare il pubblico che sceglie la magia della sala.

Manuela Cacciamani
(Presidente della Unione editori e creators digitali)

Gli NFT rappresentano a oggi uno dei valichi preferenziali per entrare nel mondo del Metaverso di cui stiamo assistendo ai primi (quanto significativi) passi. Ed è quindi emblematico e, direi anche naturale, che una mostra sugli NFT preveda una sua espansione nel mondo del Metaverso. In questo caso lo spazio di Rai Cinema all'interno di The Nemesis predisposto in modo da allestire una vera e propria mostra "phygital". Ma oltre alle evidenti possibilità creative e narrative che un nuovo territorio inaugura, va anche considerato come questo fatto rivoluzionario porti con sé anche la possibile esplorazione di nuovi pubblici e la necessità di formare nuove maestranze che devono vivere in piena contiguità con il mondo del cinema e in generale dell'audiovisivo.

Antefatto: À propos de cinéma

Su un letto di morte, in una stanza squallida e claustrofobica illuminata da una luce vivida e fredda, un anziano David Cronenberg esala i suoi ultimi sospiri. Questo cortometraggio è un NFT.

I poster dedicati a Deadpool 2 sono stati tokenizzati e venduti con un certo successo su Open Sea.

UCI Cinema, la nota catena di sale cinematografiche, ha premiato quanti hanno acquistato un biglietto di Jurassic World II Dominio nelle sue sale offrendo un NFT esclusivo del film.

Mark O'Connor ha messo in vendita gli NFT del suo film Oui, Cannes ciascuno a 5.000 dollari. NFT che danno diritto allo 0,14% dei profitti.

Per il lancio del nuovo film di Dario Argento Occhiali neri è stato previsto il rilascio di 588 NFT, ognuno di essi legati a un vero paio di occhiali.

E questi sono solo alcuni esempi di un rapporto che si sta iniziando ad instaurare e che alcuni enti, produttori, registi, distributori e sale stanno cercando di esplorare. Potrebbe essere il cinema il nuovo campo in cui gli NFT avranno un boom? Magari sulla scia di quanto successo nel mondo dell'arte?

In effetti le premesse ci sono tutte: a partire dal fatto che il cinema è un mercato, e che quindi si basa su un sistema economico e finanziario che potrebbe avere un sostegno da parte di un diverso modello. In secondo luogo il cinema è il più formidabile serbatoio di immagini, immaginari, forme ed estetiche del visivo e dell'audiovisivo. Un modello unico per corti, poster, GIF. Il cinema, cioè, è ancora un grande sistema di storytelling, ma anche di emozioni, di spettacolo, a cui molti artisti, creativi e registi attingono.

NFT. Una premessa

Partiamo dagli NFT. Inesorabilmente. Per alcuni si tratterà di materia già nota ma risulta necessario fare chiarezza su alcune definizioni, a partire proprio da quella di NFT. Per NFT si intende un Non-Fungible Token, cioè un gettone non fungibile o riproducibile. Un oggetto unico (o meglio, un atto di proprietà unico che spesso si confonde con l'opera stessa). Iniziamo quindi subito a chiarire un passaggio: quando compro un NFT non compro, nello specifico, un'opera bensì un contratto che attesta la sua identità. Parliamo quindi di un certificato di autenticità scritto su una blockchain e che identifica un bene unico (o una serie rara e quindi numerata di beni).

Si basa quindi su un sistema DAO (Decentralized Autonomous Organization), cioè organizzazioni decentralizzate, dove la garanzia di autenticità o di scambi viene assicurata, non da un ente centrale, ma da una community che si affida a un pacchetto di regole codificato applicate su una blockchain attraverso uno smart contract. Le blockchain sono quindi le "catene" di "blocchi".

La storia ci consegna un nome mitico all'origine di questo modo alternativo di pensare la rete (decentralizzata) a cui molti si rivolgono con il termine di Web3, e che deriva da un pensiero alternativo chiamato open source dove le risorse e gli accessi sono utopisticamente per tutti e la garanzia è data dalla community. Il nome a cui ci riferiamo è quello, fittizio, di Satoshi Nakamoto che nel 2009 "conia" i cosiddetti bitcoin (le monete digitali) basandosi sulla blockchain. La blockchain è un registro che indica chi ha cosa e quanto di quel qualcosa possiede. A garantirlo c'è il codice di regole su cui la community si è creata e le connessioni a blocco che la trasportano immutabile. Ogni blocco contiene dati. Qualsiasi dato: info, messaggi, criptovalute e inoltre il registro di tutte le transizioni, così che ciascuno può controllare in ogni momento ogni fase di scambio. Una volta che un blocco ha raggiunto la sua capienza massima viene chiuso e sigillato. Questo sigillo crittografato è una funzione non invertibile

chiamata hash che garantisce che, una volta chiuso, il blocco non potrà più essere aperto. Ogni hash chiude e apre un blocco successivo. Ogni modifica di un blocco implica la modifica dell'hash e quindi la sua rete di connessioni verrebbe completamente smembrata.

La ricchezza è la programmazione. Questo significa che i bitcoin in realtà non vengono “battuti” e nemmeno “conciati” ma “estratti” (mining,) attraverso spesso lunghe sessioni di programmazione che, una volta attestate, liberano un certo numero di bitcoin. Le sessioni constano nella capacità di risoluzione di complessi calcoli matematici. Questo significa computer potenti e una certa capacità informatica. Parliamo quindi di community molto specifiche, ma anche di consumi piuttosto elevati (fatto che ha sollevato un giusto movimento di pensiero e di attivismo legato alla sostenibilità di questo mondo). Senza contare che un altro tema giustamente sollevato è quello legato al possibile sfruttamento di lavoro sottopagato. E questo, a sua volta, ha aperto altre due questioni fondamentali: la nascita, da una parte, di reti e di centri di estrazioni garantiti, sorvegliati, che dichiarano i propri consumi, e soprattutto che si impegnano ad adottare forme di riduzione dei consumi stessi. E dall'altra parte la penetrazione in questo mondo di soggetti ben poco “decentralizzati” che si propongono come mediatori, facilitandone sicuramente l'accesso, ma andando così a intaccare le presunta purezza delle reti dal basso.

Ma torniamo alle pratiche estrattive. Ogni computer che realizza coding si chiama miner e oltre a programmare è anche il garante delle transazioni e della sicurezza. Il premio per l'estrazione sono appunto le criptovalute che infine vengono immesse in una sorta di cartella che chiamiamo wallet (portafogli). I wallet non si riempiono e nemmeno si svuotano di valute, bensì custodiscono le chiavi per muoverle. Ovviamente si possono acquisire criptovalute anche senza operare estrazioni. Così come si possono acquistare NFT anche con le carte di credito o altre forme collegate alle valute “tradizionali” (questo mondo è ancora molto fluido).

Il sistema di vendita è piuttosto semplice: normalmente un'asta con un tempo definito per i rilanci. Oppure una vendita diretta o una raccolta in charity. Le revenue sono decise e iscritte nel contratto. E come tutti i contratti possono essere definite secondo diverse modalità: si guadagna alla prima vendita o si tiene un margine anche per le vendite successive secondo percentuali da stabilire di volta in volta.

Al momento Ethereum è una delle blockchain più importanti e conosciute e quella che ha promosso

la nascita degli NFT. Mentre Open Sea si presenta come il più vasto e importante marketplace di NFT. Oltre a questi possiamo ricordare: Rarible, Mintbase, SuperRare, Nonfungible, Nifty Gateway, NFT-Bank, NFTfi, Cryptokitties, CryptoPunks.

L'idea che sta alla base è un fiducia algoritmica nelle regole impresse a un codice condiviso. Se i bitcoin, proprio come le monete, sono fungibili, gli NFT invece non lo sono. L'idea degli NFT è quella di portare la rarità, o meglio ancora l'unicità nel digitale. Si capisce quindi perché il mercato dell'arte è stato uno dei primi ad accorgersi del suo potenziale e a sfruttarlo. Proprio perché quello dell'arte è un mercato che vive di pezzi unici. Gli NFT da questo punto di vista hanno preso a prestito una pratica già da tempo consolidata nel mondo dei videogame, e cioè quella di comprare pezzi unici per i propri mondi sintetici.

Dal successo del mondo dell'arte il virus NFT si è propagato in diversi ambiti. Alla base l'unità, l'immutabilità e la tracciabilità di un oggetto digitale che può anche essere il gemello di un oggetto reale (avremo quindi collectibles, opere di cryptoarte, oggetti e asset del mondo dei game, soprattutto carte, musiche e terreni, ovviamente virtuali). Questo ha aperto a diverse opzioni di mercato. Sì perché, vale la pena ricordarlo ancora, il mondo degli NFT è sostanzialmente un mondo economico; è la possibilità di immettersi in un sistema di scambi, di acquisti, di vendite, di aste e di portafogli nel mondo digitale non (direttamente) sostenuto da reti centrali, ma da una rete decentralizzata e che si autogarantisce.

Inoltre questo sistema facilita la porosità con i mondi virtuali e quindi il Metaverso. Parliamo di un mercato si appresta a crescere, cioè quello dei mondi virtuali per cui si acquistano innanzitutto identità (gli avatar), gli ambienti, dai singoli palazzi ad aree vere e proprie che vanno a fondare il cosiddetto Earth 2. E poi vestiarì e gadget per i propri avatar o per i propri appartamenti, case e uffici. Una maniera per osservare da vicino le potenzialità, i processi e gli impatti possibili è ritornare a gettare un'occhiata a un mondo famoso qualche anno fa, quello di Second Life. Mentre metaversi al momento piuttosto vivaci sono Roblox, Fortnite, Decentraland, Sandbox, VR Chat e anche l'italiano The Nemesis. Esistono poi piattaforme di Metaverso e di mercato NFT come Enjin, Axie Infinity, Metahero, Wilder World, Bloktopia. Mentre SushiSwap e Render sono specificatamente mercati di NFT.

Talk about money

Ricordiamocelo, stiamo parlando di soldi. Cioè di un sistema economico e finanziario che implica sia questioni di carattere estetico che culturale e sociale, ma sempre nel mondo economico siamo domiciliati quando parliamo di NFT. Gli NFT riscontrano un rapido e spettacolare successo dopo una breve gavetta nel mondo dei videogame - in particolare MMOG (Massively Multiplayer Online Game) e MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) – nel mondo dell’arte, soprattutto a seguito delle incredibili quotazioni raggiunte dalla cosiddetta cryptoarte. Ricordiamo il caso ormai emblematico di Beeple, ma non dimentichiamo anche il mondo degli Bored Ape, per citare l’aspetto più pop e frivolo, o quello di Casey Reas, se vogliamo invece riferirci a un’artista vero e solido.

Ad un immediato successo mediatico ha corrisposto un altrettanto immediato dibattito, sollevato in particolare su alcune questioni. Saremo sintetici ma possiamo indicare almeno tre filoni: da una parte il fatto che si passa da una finanza tradizionale a una algoritmica. Cioè si sostituisce una governance centralizzata con una (in teoria) decentralizzata. Il problema è che resta un potere economico gestito da pochi: dai pochi poteri economici tradizionali si passa a quelli “informatici”. L’utopia delle reti di pari (peer) decentralizzata sussiste solo riponendo una fiducia quasi cieca nell’algoritmo, e di conseguenza in chi quell’algoritmo è in grado di produrlo o contribuire a svilupparlo. Parliamo quindi di oligopoli diversi ma pur sempre oligopoli (con le dovute eccezioni, ovviamente). Tant’è che, data una certa difficoltà di entrare nel mondo economico crypto, si apprestano ad accompagnarci i soliti noti che hanno ben presto apparecchiato pacchetti semplici all’uso. Il rischio è che cambi ben poco.

L’altro enorme problema sollevato è quello della sostenibilità. L’utopia di un cloud sostenibile è proprio tale, un’utopia, senza riscontro nel reale. Fare mining, stockare, costruire piattaforme e wallet, costa sia in termini di energia che di forza lavoro (che rischia sempre di essere sfruttata... ricordiamo i

famigerati mechanical turk di Amazon). Il tema è ampio e investe soprattutto il mondo del Metaverso e le sue possibilità, fino all'orizzonte del cosiddetto Web3 che dovrebbe assumere tutte le funzioni dei social e dei media e trascinarle in un universo immersivo e responsivo a metà tra la realtà virtuale, quella mista e il gaming. Parliamo di un modello di pensiero spaziale che magari non si evolverà come hanno in mente Zuckerberg e Microsoft, ma che sicuramente non ci lascerà, anzi.

NFT : le vie del cinema

Il caso NFT cinema è diverso da quello dell'arte (ma forse neanche troppo): alla fine si tratta di esplorare delle possibilità economiche attraverso un mezzo, un linguaggio e un'espressione creativa. Possiamo così distinguere alcuni specifici ambiti di intervento:

- marketing: e quindi la comunicazione e la creazione di eventi, come lanci o anteprime. Il marketing può usare il mondo degli NFT per raggiungere nuovi spazi e piattaforme e, di conseguenza, nuovi pubblici e per ingenerare curiosità e comunicazione, ma anche realizzare un engagement diverso e creativo. Gli NFT possono anticipare il film, accompagnarlo, sostenere il suo ingresso in sala o in canali distributivi diversi;
- funding: che si tratti di nuovi mezzi per realizzare crowdfunding o equality crowdfunding, oppure che si tratti di nuove esperienze di ricerca fondi, gli NFT sono essenzialmente un sistema economico differente creato intorno a nuovi modelli di finanziamento per community, e infatti stiamo parlando di un'opportunità a cui stanno guardando sia i produttori che i registi indipendenti. E allo stesso modo il mondo dei documentari, quello del cortometraggio, del cinema di ricerca, di animazione etc.;
- fandome: è il mondo dei fan, il mondo dei "media convergenti" studiato da Henry Jenkins e Frank Rose (tra gli altri) che ora acquista un nuovo sistema. Gli NFT possono essere oggetti rari, ricordi, memorabilia del cinema, collezionabili. Oppure riscritture pariorite dal fandome e reimmesse nel mondo digitale. O ancora, community di fan che si organizzano attraverso oggetti riconoscibili o un nuovo merchandising, e quindi la base di un nuovo collezionismo. Gli NFT possono inoltre svolgere un ruolo simile a quello una volta occupato dagli extra dei DVD sostenendo la fedeltà a

un film, a un regista, a un genere o a una saga attraverso opere para-cinematografiche (dai trailer alle interviste fino ai making of);

- arte: esiste (o forse sarebbe meglio dire può esistere) una cryptoarte cinematografica. Da una parte parliamo di opere d'arte, di digital art dedicate o collegate al cinema, dall'altra proprio quel mondo di oggetti collezionabili per i fan che abbiamo menzionato poco sopra. Si tratta di un sistema di collezioni che possono animare, oltre i computer e i metaversi degli appassionati, archivi, cineteche e musei del cinema. Sottolineando una volta ancora il ruolo del cinema nella nostra società, e cioè il suo configurarsi come un luogo di appartenenza emozionale a cui fanno riferimento il mondo dell'arte, della moda, dell'architettura, della letteratura, del design e della creatività in generale. Un grande bacino di immagini e immaginari da cui attingere e da rinverdire continuamente.

Il cinema alla prova degli NFT

Proviamo a tirare allora le prime somme di questa storia che - ricordiamolo sempre - è ai suoi primi balbettii.

E iniziamo con un autore di culto, Quentin Tarantino che può vantare persino una propria pagina (Tarantino NFTs) in cui propone i suoi NFT creati in collaborazione con Secret Network e Secret Lab per un film altrettanto di culto, Pulp Fiction:

“The original, handwritten screenplay has remained a personal creative treasure that Quentin Tarantino has kept private for decades. Today, in collaboration with SCRT Labs, he has turned it into a one-of-a-kind NFT collection.

Each NFT in the collection consists of the original script from a single iconic scene, as well as personalized audio commentary from Quentin Tarantino himself.

The collector who purchases one of these limited-edition rare NFTs will be the first to look into the mind and unique creative process of Quentin Tarantino. The NFTs containing this incredible content are issued on Secret Network, the first blockchain with privacy by default for smart contracts.”

L'operazione del regista è ovviamente focalizzata sui fan: a partire dalla sceneggiatura di Pulp Fiction nella sua prima stesura originale crea, con gli NFT, un ulteriore oggetto collezionabile, realizzando in questo modo una sorta di archivio digitale pensato appositamente per gli amanti del suo cinema. L'operazione di Tarantino ci mostra così l'aspetto più cinefilo dell'uso degli NFT, e quindi il potenziale sia nella creazione di ulteriori community di fan (fandome), sia nella realizzazione di fondi per eventuali musei, archivi e cineteche, sia per solleticare un mercato (tra il fan e il cinefilo) sempre alla ricerca di pezzi unici e collezionabili, intersecando così logiche e sistemi che normalmente appartengono o al mondo dell'arte o a quello del collezionismo di rarità. L'italiana Cintech ha trasformato in NFT

62 scene di *La leggenda di Kaspar Hauser* dando nuova vita a un film d'autore del passato (l'asta è avvenuta su Open Sea). Un'operazione simile, ma che si smarca per originalità, è quella realizzata da *Made in Tomorrow* che ha trasformato in NFT due scatti originali di Marcello Geppeti e che ritrae Liz Taylor e Richard Burton che si baciano. Ma oltre alle foto originali, attraverso la tecnica del morphing digitale, hanno trasformato le due foto (una prima del bacio e l'altra nel famoso atto), in un breve cortometraggio che esiste solo in digitale e come NFT.

Un'operazione con simili finalità è anche quella proposta dal regista di Hong Kong Wong Kar-vai. Anche in questo caso parliamo di un film di culto, *In the Mood for Love*, da cui viene estratta una breve ripresa, tokenizzata e venduta all'asta in un Sotheby's Modern Art Evening Sale. In questo caso viene esaltato il valore di un film d'autore comparato a un'opera artistica.

Rimaniamo allora nel cinema d'autore. Singolare è anche l'operazione realizzata da David Cronenberg: un breve filmato, protagonista Cronenberg stesso sul letto di morte. Alla regia la figlia mentre la produzione è affidata allo stesso autore. Il cortometraggio è stato trasformato in NFT e messo all'asta guadagnando 71.000 dollari. In questo caso l'autorialità è la leva per immaginare un mercato alternativo soprattutto di certo cinema, come il cortometraggio. Sicuramente l'asta è stata animata dai fan del regista, ma allo stesso tempo l'operazione ha mostrato il potenziale di un sistema di distribuzione e di economia del cortometraggio verso cui molti stanno guardando. Laddove la sala cinematografica, così come i canali video e digitali sono poco ricettivi verso la forma corto, il mondo del web invece sembra premiare questo modello, e allora gli NFT si candidano a sostenere economicamente questo tipo di produzione.

Non a caso stanno nascendo diverse piattaforme che vanno in questa direzione come DCP (Decentralized Pictures) fondata da Roman Coppola che raccoglie fondi tramite NFT per produrre opere di registi emergenti e sottorappresentati. Hanno realizzato già un'operazione dal titolo *FILM Crew* in cui gli utenti potevano acquistare uno tra i 56 NFT messi all'asta sulla piattaforma *Rarible*. Ogni NFT rappresentava un personaggio di un film.

Il tentativo è quello di rispondere a forme consolidate e tradizionali di accesso al mondo del cinema contrapponendo idee e progetti differenti che altrimenti non vedrebbero la luce. Si tratta, quindi, di un'organizzazione no-profit basata sulla blockchain. Funziona come una vera e propria community creativa in cui si possono caricare idee e progetti che vengono poi votati e adottati

dal pubblico. Ogni fase di presentazione e votazione viene premiata con dei token e così l'intero processo rimane all'interno del mondo decentralizzato blockchain. DCP viene sostenuta da alcune case di produzione come Extension 765 e Gotham Film & Media Institute.

Argo, invece, è una piattaforma dedicata a registi e produttori emergenti che offre loro la possibilità di trovare negli NFT un luogo per mostrare i propri progetti, ma anche (e soprattutto) finanziarli. Tra le opere prodotte c'è anche una serie di cortometraggi intitolati Bad Assistant realizzati dal regista ButcherBilly.

Mentre sta facendo molto parlare l'operazione realizzata da Versus Entertainment e Ridley Scott per la realizzazione di un documentario tratto dal saggio Infinite Machine di Camila Russo. Il documentario si occupa della piattaforma Ethereum e il suo finanziamento passa proprio attraverso questa piattaforma (l'asta invece avviene su Open Sea).

Vuele invece è una piattaforma di distribuzione in streaming di film tramite NFT. Il primo titolo è Zero Contact diretto da Rick Dugdale e che vede come protagonista Anthony Hopkins.

Lavorano in proprio i Licaoni, gruppo italiano noto soprattutto per le produzioni web (webserie, web-doc, web film) e che dopo aver saggiato le possibilità dei più tradizionali crowdfunding ora provano a testare questa forma di finanziamento attraverso gli NFT per realizzare il loro lungometraggio Twinky Doo'd Magic World.

Le piattaforme rappresentano un elemento centrale perché divengono l'hub attraverso cui creare NFT, distribuirli e magari metterli a disposizione per la visione (anche in streaming nel momento in cui parliamo di audiovisivi). Il discorso qui sarebbe lungo perché le piattaforme nascono e muoiono in questi mesi con velocità inaspettata. Potremmo citare ancora AtomicHub o OP3N, una dapp dedicata agli NFT su Avalance (per dapp si intende è una app decentralizzata che sfrutta le piattaforme blockchain e quindi risulta indipendente dai marketplace centralizzati). Fondamentale al momento è cercare di capire le logiche che sostengono queste piattaforme.

Un caso divenuto ormai storico è, per esempio, il cortometraggio horror Trick Not Treat prodotto da Lawford County Productions in collaborazione con Terror Cards. L'NFT è stato generato da WAX che ha una propria criptovaluta. Viene poi messo in vendita sulla piattaforma AtomicHub che fin da subito ha creduto nella possibilità di NFT di peso e audiovisivi (cosa almeno all'inizio più difficile sulle più classiche piattaforme come Ethereum, Polygon e Binance). Anche se poi la stessa Ethereum ha pro-

mosso Step Apart, cortometraggio NFT distribuito poi su Open Sea.

Il cinema indipendente che già aveva guardato con interesse il mondo del crowdfunding e dell'equity crowdfunding sta già investigando il potenziale di questo tipo di strategie di finanziamenti dal basso sfruttando le reti decentralizzate e gli NFT. Così per esempio ha fatto Miguel Faus per il suo Colladita (raccolta gestita da Nouns DAO in Ethereum). Una campagna complessa che ha previsto anche diversi omaggi in tema NFT come la t-shirt Bored Ape.

Anche il più famoso Kevin Smith, regista di film cult come Clerks, sta testando il sistema NFT per cercare risorse produttive per il suo prossimo film, una antologia horror dal titolo Killroy Was Here. Smith esplora anche nuovi territori, andando incontro ad alcune strategie tipiche del fandom e delle opere transmediali. Il ragionamento è semplice: se compri l'opera diventi proprietario dell'opera e in quanto tale puoi anche smontarla, tagliarla, riassemblarla a piacimento. Gli NFT quindi aprono alla possibilità di un riutilizzo che è patrimonio genetico del digitale, basti pensare a tutto il pensiero open source e all'estetica del remix e del mash-up che hanno contraddistinto la cultura digitale fin dalle origini.

Anche il cinema di animazione si dimostra attento al fenomeno degli NFT come possibile bacino finanziario: Plush, per esempio, è un cortometraggio d'animazione che è stato finanziato attraverso la vendita dei plush. I simpatici orsetti protagonisti dell'opera che venduti al costo di 1250 euro ciascuno hanno permesso la realizzazione del film rendendo gli acquirenti produttori veri e propri.

Ma ritornando al cinema d'autore un altro caso interessante è quello di Martin Scorsese che ha prodotto A Wing and a Prayer interamente con una campagna NFT realizzata da NFT Studios. Anche in questo caso si segnala l'appeal di uno dei grandi autori americani. Oltre a ciò si registra l'interesse di Hollywood che al momento sembra orientata a sfruttare il fenomeno in chiave di marketing. E quindi si registrano diverse strategie di uso degli NFT legati al lancio di un film, come nel caso di Thor: Love and Thunder (un concorso a premi permetterà ai mille vincitori di ricevere un'edizione speciale del film sotto forma di NFT) o Spider Man: No Way Home per cui AMC e Sony hanno rilasciato 86.000 NFT (realizzati con blockchain Wax) con materiale promozionale. Per accedervi bisognava acquistare un biglietto del film presso una sala della catena AMC. O, ancora, l'ultimo capitolo della saga di Jurassic ovvero Jurassic World II Dominio. Acquistando un biglietto nelle sale UCI Cinemas si riceveva un NFT da collezione.

E' interessante notare come il mondo digitale degli NFT in questi casi viene movimentato a supporto

della sala. Cinemark, AMC, UCI Cinemas sono catene di sale cinematografiche che stanno intensificando l'utilizzo degli NFT per allettare pubblici diversi a ritrovare il piacere della sala cinematografica.

Rari e collezionabili, i frammenti di cinema (dalle colonne sonore alle pagine di sceneggiatura, i frame, gli scatti dal set e altro ancora) formano un repertorio artistico di NFT che spesso si appoggia alle piattaforme di arte (abbiamo visto il caso di Wong Kar-vai) e vanno a formare una sorta di genere a se stante di cryptoarte cinematografica. Un ulteriore esempio è Applausi di Dario Bellini, un breve video che cattura Federico Fellini e parte del cast di Ginger e Fred al Teatro 5 di Cinecittà nel 1985. Un pezzo di "dietro le quinte" del cinema che si pone come frammento di archivio che trova una propria dimensione artistica.

C'è poi un settore dell'arte che prende e a prestito modi, modelli, immaginai e immaginari del cinema. Un fenomeno sicuramente interessante ma meno legato alla produzione cinematografica vera e propria e riconducibile in maniera più diretta al mondo dell'arte (che si fa suggestionare dal cinema).

Un ulteriore modello è quello degli NFT per il Metaverso. E cioè come il cinema, inteso come locandine, trailer, interviste in esclusiva, director's cut, making of, edizioni limitate e così via potrebbe andare ad animare non solo aste ma anche veri e propri cineclub, sale cinematografiche e musei del cinema immersivi. Che il mercato sia interessante lo aveva già intuito Second Life che nel tempo aveva organizzato visioni, anteprime, trailer, interviste esclusive e così via. Ora sia Fortnite che Roblox si stanno attrezzando per eventi live o registrati organizzati dalle produzioni soprattutto cinematografiche e musicali. Si tratta di un mondo da esplorare come sta facendo Rai Cinema che ha inaugurato un proprio spazio virtuale nel metaverso The Nemesis con tanto di anteprime, room specifiche e proiezioni. E uno spazio dedicato al Museo Nazionale del Cinema di Torino che per l'occasione ha allestito una versione digitale della mostra su Diabolik.

Bibliografia

Aa.Vv., *NFT e Metaverso*, *Il Sole 24 Ore*, Milano, maggio 2022.

Annunziata Filippo, Conso Andrea, *NFT. L'arte e il suo doppio. Non fungible token: l'importanza delle regole, oltre i confini dell'arte*, Montabone, Milano, 2021.

Ball Matthew, *The Metaverse. And How I twill Revolutionize Everything*, Liveright Pub Corp, New York, 2022.

Cappannari Lorenzo, *Futuri possibili. Come il metaverso e le nuove tecnologie cambieranno la nostra vita*, Giunti, Firenze, 2022.

Garavaglia Roberto, *Tutto sugli NFT. Cripto art, token, blockchain e loro applicazioni*, Hoepli, Milano, 2022.

Gerosa Mario, *Second Life*, Meltemi, Roma, 2007.

Giovanardi Eugenio, De Simone Diego, *Siamo tutti non fungibili. La guida per il tuo viaggio negli NFT*, GoWare, Firenze, 2022.

Leising Matthew, *Out of the Ether. The Amazing Story of Ethereum and How a 55 Million Heist Almost Destroyed It All*, Wiley, Hoboken (New Jersey), 2020.

Quaranta Domenico, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia, Milano, 2021.

Russo Camila, *The Infinite Machine. How an Army of Cryptohackers is Building the Next Internet with Ethereum*, Harper Collins, New York, 2022.

Shin Laura, *The Cryptonians. Idealism, Greed, Lies, and the Making of the First Big Cryptocurrency Craze*, Public Affairs, New York, 2022.

Sonvilla-Weiss Stefan, *(In)visible. Learning to Act in the Metaverse*, Springer, Wien-New York, 2008.

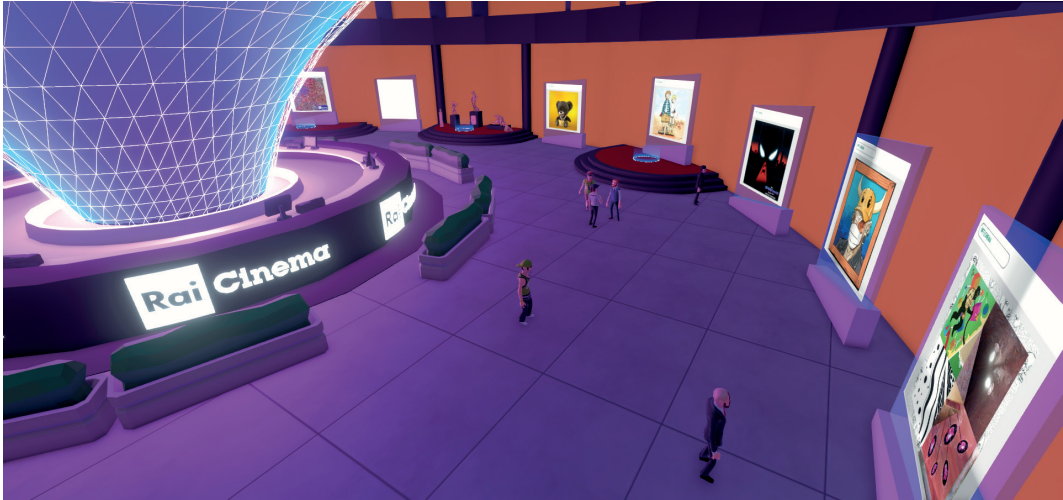


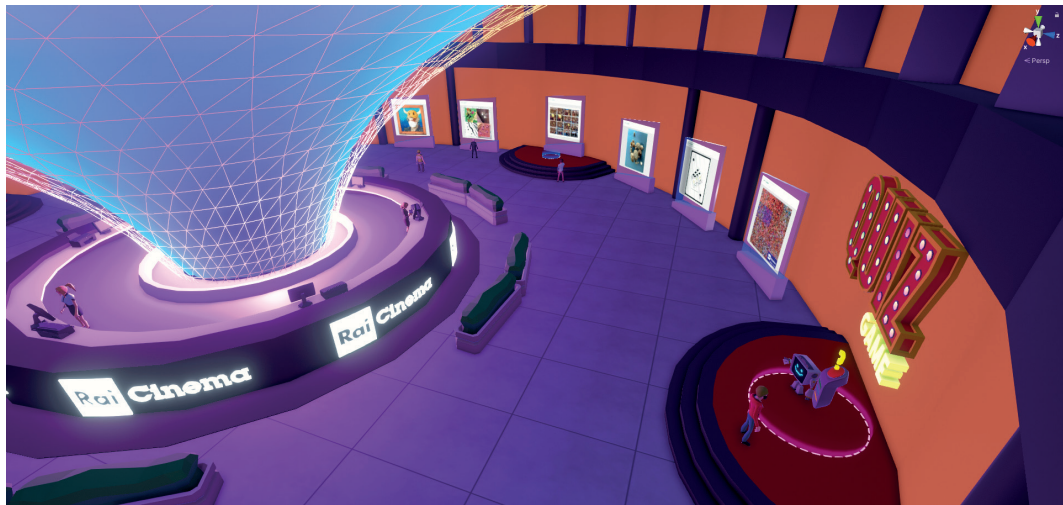
Mostra NFT | Cinema nel metaverso, The Nemesis













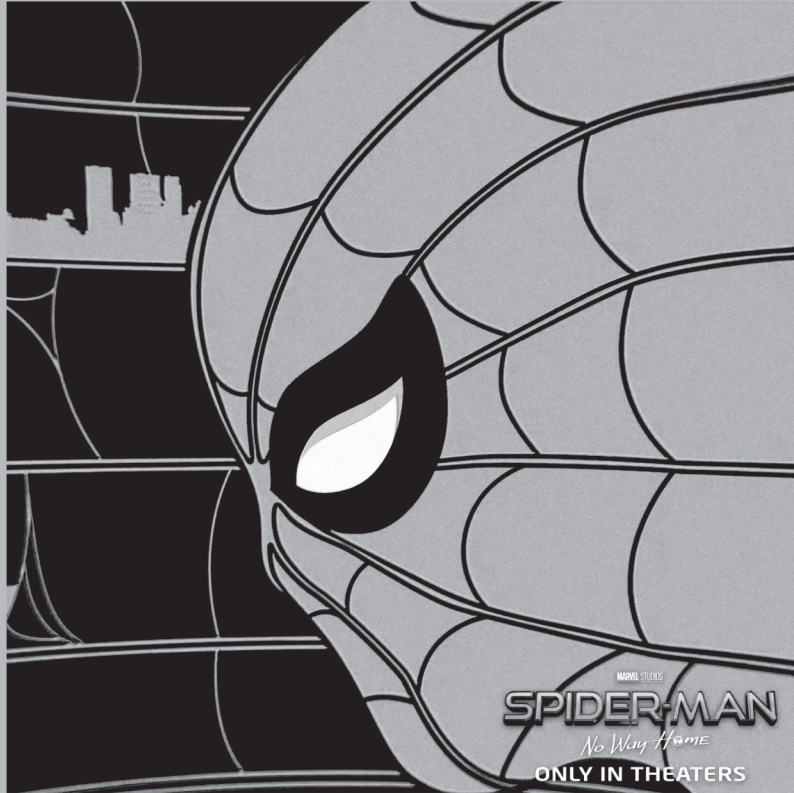


NFT | CINEMA



Deadpool 2, 20th Century Fox, OpenSea, 2019

NFT | CINEMA



Spiderman - No Way Home, Sony Pictures/AMC Theatres, WAX, 2021

NFT | CINEMA



Infinite Machine, Camila Russo, Francisco Gordillo e Alejandro Miranda, OpenSea, 2021

NFT | CINEMA



Applausi, Dario Bellini, OpenSea, 2022

NFT | CINEMA



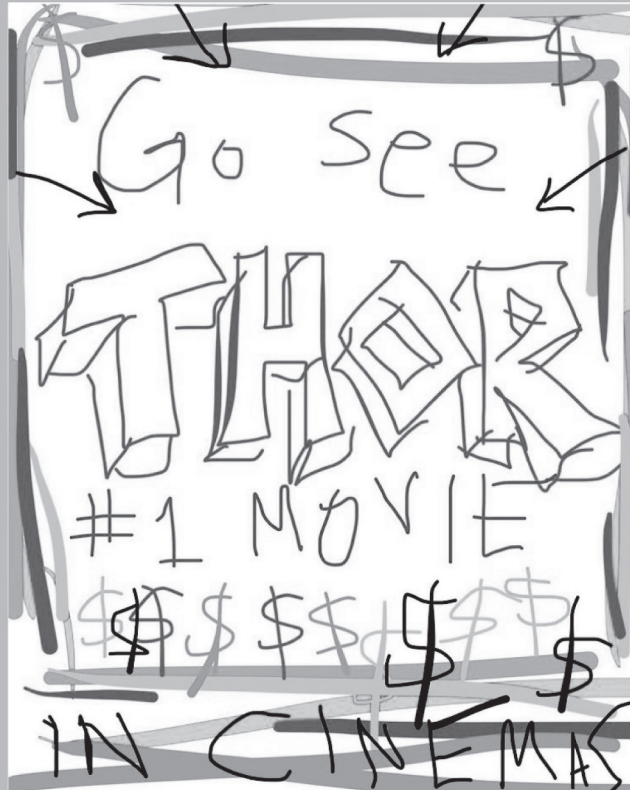
The Death of David Cronenberg, David Cronenberg e Caitlin Cronenberg, SuperRare, 2021

NFT | CINEMA



In The Mood For Love - Day One, Wong Kar-Wai, OpenSea, 2021

NFT | CINEMA



Thor: Love and Thunder, Disney/Cinemark, VeVe, 2022

NFT | CINEMA



RaiCinema2500Pics, Brivido&Sganascia per RAICINEMA, The Nemesis, 2022

Si sta parlando molto di NFT ultimamente. I Non Fungible Token, ovvero gli oggetti digitali rari, sono divenuti famosi soprattutto per i noti casi di opere d'arte digitale vendute a prezzi fantasmagorici. Un fatto che ha permesso di gettare la luce su una tecnologia e un settore che sembrava solo per pochi eletti. Parlo delle blockchain e quindi delle cosiddette DAO (Decentralized Autonomous Organization), dei bitcoin (e quindi le criptovalute) e, di conseguenza, del Metaverso (altro termine che ultimamente ha goduto di parecchia fortuna) e del Web3.

Questa piccola mostra è frutto di una ricerca più ampia che intende interrogare queste tecnologie mettendo in evidenza i processi e i possibili impatti, con un focus sul mondo della produzione cinematografica. Attraverso una serie di casi emblematici si analizza un settore creativo che può riservare sorprese sia per quanto riguarda la comunicazione e il marketing, ma anche la promozione di film (anche in sala), il collezionismo di cinema e persino la produzione (il crowdfunding, la distribuzione digitale etc.).

NFT | CINEMA

ISBN 978-88-9955-9618



€ 4,80