

## SPECIALE Immagine eri, immagine tornerai: pratiche di appropriazione e postproduzione nella *cosplay photography*

### *Immagine eri: incarnare un testo*

Insieme alla nebulosa di prodotti della cultura pop giapponese giunti sino a noi, in epoca digitale, grazie a una convergenza di innesti pregressi e dinamiche *bottom-up* di circolazione e appropriazione, poi seguite da adozioni a livelli più istituzionali, si è verificata, nel corso degli anni Duemila, anche una notevole espansione di pratiche socioculturali, come quella del *cosplay*<sup>1</sup>, provenienti dal Giappone e nel decennio precedente ancora sconosciute ai più, almeno su territorio europeo. Sebbene il fenomeno presenti forti legami con la cultura *manga*, in realtà esso possiede un'identità e un'origine meticce, come sottolinea la maggior parte dei testi a esso dedicati<sup>2</sup>, i quali ne collocano i prodromi in seno alle comunità statunitensi di fan della fantascienza. Del resto, nelle sue diverse manifestazioni e contaminazioni, quella del *cosplay* è ormai diventata una pratica senza patria, avendo perso, lungo il processo di globalizzazione, gran parte del proprio "odore culturale"<sup>3</sup> ed essendo entrata a far parte di un diffuso esperanto visuale.

Proprio nell'ottica di una più che tollerata cultura partecipativa che ruba testi e immagini preesistenti va vista l'attività di fabbricare manualmente costumi e interpretare, come in un gioco di ruolo, personaggi di fumetti, cartoni animati, videogiochi, film e serie TV, dando così vita e corpo a segmenti emblematici di un determinato prodotto culturale. L'abito del *cosplayer* e la sua vestizione non si collocano né all'inizio né alla fine di un processo produttivo, bensì in un tratto di percorso intermedio: in tutta probabilità dopo la tavola del fumetto, il disegno del film d'animazione, il fotogramma della versione cinematografica, l'illustrazione della locandina o quella del *card-game*, il *videogame* e l'*action figure*, ma altrettanto probabilmente essi saranno seguiti (non senza generare a loro volta dei cortocircuiti transmediali rientrando 'dalla finestra' nei media appena menzionati) da una *afterlife* fatta di fotografie, videoclip, film, *crossover* di ogni genere, siti Web, *tutorial* su Youtube, avatar, meme, gif animate, sfilate di moda, concerti di *pop idol*, materiale porno, trasmissioni televisive, bacheche Facebook e Pinterest, aste e annunci su Ebay o Etsy<sup>4</sup>.

In questo articolo si vuole prendere in esame un anello in particolare di questa infinita catena di appropriazioni: quello della *cosplay photography*, una forma di *fan practice* (ma anche un mestiere o parte di esso) che, come vedremo in seguito, rientra nelle logiche della postproduzione su almeno due fronti. In senso lato, le fotografie dei *cosplayer* rappresentano la pratica più comune, nelle sue multiformi manifestazioni, tramite la quale prolungare nel tempo e nello spazio l'altrimenti effimera esperienza performativa del *cosplay*, fissandola per sempre nella sua migliore realizzazione possibile: se infatti la lunga e laboriosa gestazione del costume trova un senso e un'espressione nel climax di una sfilata o di un concorso inseriti in un contesto "eterotopico"<sup>5</sup> come la fiera del fumetto, durante il quale essa si coniugherà a una sorta di fugace e "puntuale" *reenactment* del prodotto culturale di riferimento, la nascita dei *social network* ha offerto ai *cosplayer* risorse irrinunciabili per inscrivere e diffondere la performance in nicchie digitali per certi versi equivalenti allo spazio della fiera ma prive, oltre che della sua dimensione rituale, dei limiti geografici e temporali che lo caratterizzano. Le possibilità della *cosplay photography*, tuttavia, non si esauriscono in un'attestazione meramente documentaria e archivistica: al contrario, esse si sono evolute e stratificate, nel corso degli anni, in una vasta gamma fenomenologica che spazia dai *selfie* scattati dai *cosplayer* stessi e pubblicati sui *social network* più comuni o su siti appositi come il giapponese Cure (<https://worldcosplay.net>) e lo statunitense Cosplay.com (<http://cosplay.com>), ai *reportage* realizzati da professionisti, appassionati e curiosi, alle contaminazioni con la fotografia di moda, a raccolte caratterizzate da un maggior grado di progettualità e coerenza autoriale. Un esempio particolarmente interessante di quest'ultimo caso, soprattutto per quel che concerne il nostro discorso, è l'opera di Elena Dorfman<sup>6</sup>, la quale, privando i soggetti inquadrati dei propri immaginari di riferimento e

**SPECIALE** lasciandoli soli di fronte a sfondi neri (“making icons out of their icons”<sup>7</sup>), si pone in netta antitesi rispetto alla nutrita schiera di fotografi che andremo ad analizzare nel paragrafo seguente.

### ***Un comune vocabolario visuale***

Se lo stesso lavoro del *cosplayer*, e a maggior ragione tutto ciò che a cascata ne discende, rappresenta in senso lato una pratica di postproduzione nel suo appropriarsi di testi e di immagini preesistenti, concepiti come “materiali da costruzione” secondo l’accezione data da Bourriaud<sup>8</sup>, al fine di creare, utilizzando il corpo come medium, un prodotto nuovo e indipendente o fornirne nuove versioni che ne approfondiscano o ne reinterpretino il senso originale, esiste una branca della *cosplay photography* che più concretamente approfitta della facilità di manipolazione e dell’ontologica vocazione all’intermedialità proprie dell’immagine digitale per postprodurre a un diverso livello quello stesso lavoro, ovvero agendo sulle stesse immagini dei *cosplayer* per mezzo di una complessa e accurata operazione di *postprocessing*. La tipologia in questione è frutto del lavoro di numerosi fotografi/*graphic designer* sparsi in ogni angolo del mondo ma accomunati, oltre che dalle stesse finalità artistiche, da simili modalità operative (un rapporto simbiotico con gli stessi *cosplayer* e un accurato lavoro sul set seguito da una consistente fase di *editing*), risorse tecnico-espressive (un pugno di programmi applicativi come Photoshop e Lightroom, innanzitutto), bagaglio culturale e iconografico di riferimento (genericamente tutto ciò che gravita intorno agli universi del fantastico, del fiabesco e della *pop-culture*) e appartenenza a sottoculture, spesso sovrapponibili, di carattere transnazionale (quella dei *cosplayer*, naturalmente, ma anche quelle attigue dei *gamer*, dei *geek*, degli *otaku*). Tali punti in comune sono all’origine di stili spesso altrettanto simili tra loro, quando non indistinguibili.



Foto 1: Nelson Castro, Yoko Littner da Gurren Lagann

**SPECIALE** È il caso di fotografi come gli statunitensi Tony Quan, Nelson Castro, Zim Killgore, Darshelle Stevens, EnvisageU, Mike Saffels, ImMuze, Okageo, Andy Rak, Eric Ng, Dhareza ed Elysiam Entertainment, degli italiani Sebastian Lanzara, Rouvin Denzel Pinga e Pole Digitalpix, della spagnola Patricia Bueno, delle ucraine Pugoffka ed Eva, dell'australiano Beethy, degli indonesiani Antonius Van Den Brink e Johannes Baptista Permadi, del malese ARC, del sudcoreano Sinme, dei cinesi 35Ryo e Franseca, dei filippini Jay Tablante, Kira Hokuten, Jin e 7th Anima, dei singaporiani Mezame, Random Pax e Nicholas Vax, del brasiliano Ronaldo Ichi e naturalmente di giapponesi come Reno Naigo, Max Gaya, Wantama, K-yo, Yayoi, Keito, Kagura Aoi e 45 Bears, solo per citarne alcuni tra quelli al momento attivi<sup>9</sup>. Un primo dato che appare evidente è che le opere di questi professionisti di diversa provenienza geografica non mostrano alcuna specificità culturale legata alla loro nazionalità, se non quelle, come si diceva, "prive di odore" derivate da *manga* e *anime* giapponesi, dai *comics* americani o da territori che trascendono i confini della presente configurazione geopolitica quali la fantascienza o il *fantasy* di matrice tolkieniana.



Foto 2: Pugoffka, Mercy da Overwatch

Al di là delle più o meno accentuate varianti stilistiche personali, infatti, i fotografi citati attingono a uno stesso "vocabolario visuale"<sup>10</sup> derivato soprattutto dai riferimenti culturali che condividono con i *cosplayer* (del resto, molti di essi sono l'uno e l'altro) e che costituiscono la materia dei loro soggetti. Così descrive il loro stile Eron Rauch, collega afferente a una diversa tipologia di *cosplay photography*<sup>11</sup>:

Their work is part of a style that was popularized by the Japanese cosplay Web site CureCos [il già citato Cure – WorldCosplay, NdA] and by feature shoots in the Japanese print magazine *Cosmode*. It is a style characterized by talented contributors, elaborate location shoots, heavy postprocessing, Dutch-angles, tropes borrowed from Asian science fiction and fantasy cinema,



## SPECIALE

and highly attractive cosplayers in flawless costumes. These images became known outside Japan via forums on the image sharing site Chan.org, which had many posts that were picks of the best of CureCos. Visually, the most striking thing about these images is that stylistically they are intentionally close to the primary sources that cosplayers use when researching their costumes.<sup>12</sup>



Foto 3: Patricia Bueno, "sorellina" da Bioshock

Proprio l'obiettivo della somiglianza mimetica rispetto alle opere di riferimento è il vero fattore che accomuna i lavori di questi fotografi. Una somiglianza tanto maggiore quanto più è incisivo l'intervento di *editing* (che segue naturalmente un'accurata preparazione del set), ma anche tanto più appetibile quanto più il medium di origine è per sua intima natura distante dalla realtà. Un film popolato da personaggi in carne e ossa, al di là della somiglianza del *cosplayer* rispetto a un dato interprete, richiederà un intervento minore, soprattutto perché la costruzione digitale di scenari e personaggi irreali, di cui il cinema *fantasy* e di fantascienza fa oggi abbondante uso, si avvale degli stessi strumenti in mano al *cosplay photographer*; un *manga* o un *anime*, a causa della loro bidimensionalità intrinseca, richiederanno uno sforzo di adattamento maggiore, mentre un *videogame* o un prodotto Pixar realizzati in *computer graphics* tridimensionale si situeranno all'incirca a metà strada a seconda del grado di stilizzazione che contraddistingue l'impianto figurativo del singolo prodotto.

Il fine ultimo di queste opere è quello di sorreggere e valorizzare sia il frutto del lavoro manuale del *cosplayer* che la sua performance, inscrivendoli all'interno di uno scenario digitale di notevole impatto visivo, capace di esprimerne adeguatamente tratti altrimenti invisibili come il desiderio di appropriazione, lo sforzo di immedesimazione, la dedizione espressa nell'elaborazione manuale e nelle pratiche in Rete.

## SPECIALE



Foto 4: Johanes Baptista Permadi (JohanesBP), 2B da NieR: Automata (before/after)

Ciò avviene anche e soprattutto attraverso un rispetto filologico del prodotto di origine che è indice di valori tenuti in grande considerazione nell'ambito di questo genere di sottoculture, come appunto la devozione, da cui discende una dettagliata conoscenza, per una determinata opera o un personaggio. In termini concreti, il *cosplayer*, colto nella stasi di un istante topico e puntuale della sua interpretazione, che solitamente coincide con una delle "signature pose"<sup>13</sup> nelle quali meglio si esprime l'essenza più pura del personaggio, viene incastonato nell'opera stessa<sup>14</sup>, congelata in un ideale momento di stasi isolato dal suo flusso e ricostruita attraverso un'elaborazione digitale che può conoscere gradi diversi di astrazione e di manipolazione del reale (sino alla sostituzione di quest'ultimo o alla sua creazione ex-novo a partire dal lavoro in studio) che passano dal semplice intervento su luci, colori e ombre, ai ritocchi e alle aggiunte finalizzati a "correggere" e migliorare l'aspetto del costume e dell'interprete; dall'inserimento di elementi scenografici a quello di effetti "magici"; dalla creazione di pose "impossibili" come quelle in volo fino al potenziamento drammatico della scena tramite il ricorso a suggestioni cinetiche e sconfinamenti intermediali derivati dal medium d'origine (montaggi di più immagini in vignette, inserimento di *balloon*, sottolineature grafiche d'atmosfera ottenute tramite oggetti estranei alla diegesi come fiori, luccichii, bolle di sapone, eccetera). Le procedure variano a seconda dello stile del fotografo e delle sue competenze tecniche, ma genericamente esse consistono in un *mashup* di elementi differenti: fotografia, immagini e oggetti grafici preesistenti attinti da apposite gallerie *online*, effetti preconfezionati forniti dai *software* utilizzati e, non da ultimo, disegno digitale vero e proprio.



SPECIALE



Foto 5: Victor Jackson (EnvisageU), Mad Moxxi da Borderlands



Foto 6: Victor Jackson (EnvisageU), Lara Croft da Tomb Raider

## SPECIALE



Foto 7: Patricia Bueno, Junkrat da Overwatch

### **Identità postprodotte: immagine tornerai**

Diversamente dagli scatti estemporanei realizzati dagli stessi *cosplayer*, ma specularmente anche rispetto ai progetti più personali di Dorfman e Rauch, il lavoro certosino sulle immagini attuato da questi “utilizzatori di forme”<sup>15</sup> si fa carico di uno statuto identitario bifronte. Se da un lato, infatti, l’attività del *cosplayer* e l’immissione dei suoi derivati nel flusso mediale hanno valenza di gesto autoritrattistico (nell’accezione “processuale” indagata da Federica Villa<sup>16</sup>), le fotografie in questione posseggono invece una valenza più esplicitamente ritrattistica: sono ritratti (e non semplici riproduzioni) di autoritratti, che fanno uso della postproduzione per portare nell’immagine la componente di desiderio e immaginazione espressa solo in potenza nella performance del *cosplayer*. In altri termini, oltre al fatto che sovente sono gli stessi *cosplayer* a rivolgersi ai fotografi con i quali altrettanto spesso lavorano in tandem, a fornire il soggetto di partenza e, infine, a detenere, rispetto alla catena transmediale, un grado di superiore prossimità ‘parentale’ rispetto al soggetto originale, essi, nel gesto di identificarsi in un personaggio di un determinato testo, di appropriarsi della sua immagine incarnandola, vestendola e agendola in appositi contesti per poi restituire a loro volta immagini da diffondere in Rete e lasciare alla deriva affinché qualcun altro le faccia proprie (attraverso sempre più esili “legami di appartenenza appropriativa più che autoriale”<sup>17</sup>), affermano la loro identità di fan<sup>18</sup>: ovvero, esibendo una conoscenza e una devozione profonde rispetto ai personaggi interpretati e ai loro testi di appartenenza, si autoritraggono *impersonalmente*, benché con un tasso di coinvolgimento nettamente superiore rispetto a quanto richiesto dalla semplice condivisione di un videoclip o di un pensiero altrui su un *social network*<sup>19</sup>. Per quanto riguarda la *cosplay photography*, invece, pur avendo essa come fine ultimo la traduzione iconica di questa proiezione identitaria, è anche frutto di una negoziazione che porta in campo un secondo soggetto creativo, il *designer*, la cui identità di *prosumer* si rispecchia ugualmente in un progetto



**SPECIALE** finito che, si è detto, usa la fotografia di partenza solamente come uno dei tanti elementi figurativi (pur concedendole un posto privilegiato che del resto continua a definire, sin dal nome, la natura dell'opera). Il prodotto che ne risulta è insomma anche frutto di un *concept* del fotografo, il cui intervento, seppure, come si è detto, spesso concordato con il *cosplayer* stesso e in buona misura mirato a dare forma all'immagine che questi ha di sé nel momento dell'interpretazione (ovvero imitandone l'immaginazione<sup>20</sup>, nonché superando le imperfezioni e il divario ontologico che lo separa dal personaggio disegnato), è evidente già sul campo non solo nell'allestimento del set ma anche nella "direzione" della performance. Senza contare che queste fotografie sono in primo luogo uno sfoggio di virtuosismo tecnico (opportunosamente segnalato da immagini e filmati che mettono a confronto "before" e "after", così come dai *tutorial* presenti sulle bacheche virtuali di diversi fotografi), espressione di una competenza, e quindi di un'identità professionale, che si manifesta in quella parte di lavoro "post" a cui il *cosplayer* non prende (più) parte. Il processo di identificazione/appropriazione giunge, in alcuni casi di manipolazione particolarmente "spinta" dell'immagine, a generare cortocircuiti interessanti. Talvolta, infatti, l'intervento di *postprocessing* sull'immagine si fa così predominante da sciacciare via la realtà dai pixel, obliterando quasi del tutto il referente materiale: il *cosplayer*, il "peso" (anche identitario) del suo corpo, la stoffa del suo abito, ovvero ciò che in teoria avrebbe dovuto rappresentare il "soggetto" stesso della fotografia e che invece si fa semplice "oggetto", materia da collage, in molti casi inglobato in scenari che lo dominano anche sul piano spaziale. Tanto che, paradossalmente, e indipendentemente dalle intenzioni del *cosplayer*, alla fine pare che sia l'immagine ad "appropriarsi" di quest'ultimo, e non viceversa. Egli, trasfigurato digitalmente al punto da perdere ogni contatto con una realtà fenomenica fatta di atomi e non di pixel<sup>21</sup>, da *prosumer* diventa *prosumed*, "(post)prodotto" e "consumato", parte di un anello successivo della catena ed emanazione ontologicamente equiparabile alle immagini-sorgente. Pare insomma realizzarsi quel "riscatto pieno e totale dell'operatore"<sup>22</sup> di cui scrive Claudio Marra: questi, in virtù delle possibilità offerte dalla fotografia digitale, riprende "il controllo assoluto delle operazioni fino, si potrebbe dire, a violentare la natura stessa dell'immagine fotografica nella sua pretesa di rispecchiamento oggettivo del reale. L'operatore diviene autore, costruttore effettivo dell'opera e non semplice gestore dei processi"<sup>23</sup>. Se, come rileva Lev Manovich, il cinema in epoca digitale si presenta come una sorta di "sottogenere della pittura"<sup>24</sup> e la fotografia digitale, tornando a Marra, come una "strana e sorprendente alleanza tra vecchio e nuovo"<sup>25</sup> (ovvero tra pittura e linguaggio binario), allora la *cosplay photography* diventa, in questi casi, un semplice sottogenere della *fan-art* (o della *fan-fiction*, quando essa si snoda in sequenze di fotografie con effetto "fotoromanzo"). Così che le immagini, da semplice materiale da costruzione per un'incarnazione fisica, corporea, fattuale, prendono il sopravvento e tornano a essere (altre) immagini, pronte a proseguire nel loro nomadismo<sup>26</sup>.

Giacomo Calorio

## Note

1. Crasi di "costume" e "play".
2. Di impronta etnografica o legati per lo più all'area dei *fandom* e *gender studies*. Cfr. Luca Vanzella, *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Tunué, Roma 2005; Theresa Winge, "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 1 (2006), pp. 65-77; Daisuke Okabe, "Cosplay, Learning, and Cultural Practice", in Mizuko Ito, Daisuke Okabe, Izumi Tsuji (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012; Osmud Rahman, Liu Wing-sun, Brittany Heiman Cheung, "Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity", in *Fashion Theory*, n. 16 (2012), pp. 317-342; Nicolle Lamerichs, "The Cultural Dynamic of *Doujinshi* and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe", in *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, n. 10 (2013).
3. I termini *odorless* (privo di odore) e *stateless* o *mukokuseki* (privo di nazionalità) sono usati da



- SPECIALE** Koichi Iwabuchi in riferimento all'attenuazione o alla completa mancanza, in determinati prodotti relativi soprattutto all'ambito dell'audiovisivo e massicciamente esportati dal Giappone in tempi recenti, di aspetti di carattere specificamente etnico-nazionale. Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham 2002, pp. 27-28.
4. Cfr. Nicolle Lamerichs, "Cosplay: Material and Transmedial Culture in Play", in *Transactions of the Digital Games Research Association: Defragging Game Studies* (2013); Matthew Ogonoski, "Cosplaying the media mix: Examining Japan's Media Environment, Its Static Forms, and Its Influence on Cosplay", in *TWC: Transformative Works and Cultures*, n. 16 (2014).
5. La definizione della fiera del fumetto come spazio eterotopico, nell'accezione foucaultiana del termine, è di Vanzella, *op. cit.*, p. 82.
6. Elena Dorfman, *Fandomania: Characters & Cosplay*, Aperture Foundation, New York 2007.
7. La citazione è riportata da Eron Rauch e Christopher Bolton, "A Cosplay Photography Sampler", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 5 (2010), pp. 176-190. Essa rimanda a un'intervista alla fotografa pubblicata il 17 dicembre 2007 sul canale Youtube dell'Independent Film Channel: <[https://www.youtube.com/watch?v=0PWN\\_3aW05w](https://www.youtube.com/watch?v=0PWN_3aW05w)> (ultimo accesso, 28 dicembre 2016).
8. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, 2013, pp. 365-366. L'autore scrive inoltre: "Il materiale manipolato non è più primario. Non si tratta più di elaborare una forma sulla base di materiale grezzo, ma di lavorare con oggetti che sono già in circolazione sul mercato culturale, vale a dire, oggetti già informati da altri oggetti". *Ivi*, pp. 35-41; e ancora, "Non si tratta più di fare tabula rasa, di creare a partire da una materia vergine, ma di trovare il modo di inserirsi negli innumerevoli flussi di produzione". *Ivi*, pp. 92-93.
9. Per approfondimenti, si segnala che molti dei fotografi citati sono promossi dal sito Cosplay Photographers (<<http://cosplayphotographers.com>>) e posseggono una galleria personale su DeviantArt (<<http://www.deviantart.com>>), oltre a una vetrina su Facebook.
10. Eron Rauch, Christopher Bolton, *op. cit.*, p. 180.
11. Cfr. Eron Rauch, "Bridges of the Unknown", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 2 (2007), pp. 143-154.
12. Eron Rauch, Christopher Bolton, *op. cit.*, p. 179.
13. Il termine è citato da Ogonoski (*op. cit.*, passim.), a cui si rimanda per approfondimenti, nella sua interessante indagine, svolta a partire dai saggi di Marc Steinberg, Thomas Lamarre e Hiroki Azuma, sul rapporto tra le pose adottate nell'attività di *cosplay* e il *database* di "privileged moments", ovvero "small narratives" e immagini statiche adottate come icone, che prende vita all'interno del *media mix* giapponese. Esso è ripreso a sua volta da una guida, citata da Ogonoski, sulle pose corrette che un *cosplayer* deve assumere quando si fa fotografare, pubblicata dalla cosplayer svedese Cherazor su DeviantArt: <http://cherazor.deviantart.com/art/Guide-Posing-in-Cosplay-172433587> (ultimo accesso: 31/12/2016). Ogonoski cita anche un'altra guida simile, a opera del *cosplayer* filippino Jin: <<http://behindinfinity.deviantart.com/journal/Tux-Team-Guide-to-Posing-and-Convention-Etiquette-235275540>> (ultimo accesso: 31 dicembre 2016).
14. Per certi versi, un'operazione che, pur diversa negli esiti e nelle finalità, può ricordare i ritratti di icone del XX secolo di cui il più celebre Yasumasa Morimura si appropriava, attraverso il corpo, nelle sue fotografie.
15. Bourriaud, *op. cit.*, pp. 170-171.
16. Federica Villa (a cura di), *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini Editore, Cosenza 2013, passim.
17. Lorenzo Donghi, "Gesto", in Federica Villa (a cura di), *op. cit.*, pp. 1044-48.
18. Come scrive Lamerichs: "Cosplayers use their bodies explicitly to display their affection for certain narratives". Nicolle Lamerichs, "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay", in *Transformative*

**SPECIALE** *Works and Cultures*, n. 7 (2010).

19. Riprendendo ancora una volta Bourriaud: “si suppone che io sia ciò che leggo, ciò che ascolto e ciò che osservo. Ognuno di noi si vede identificato dalla sua personale strategia di consumo dei segni”. Nicolas Bourriaud, *op. cit.*, pp. 1106-10.

20. Parafrasando Hans Belting, “Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all’iconologia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Teorie dell’immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 84.

21. La distinzione tra una realtà fatta di atomi e una realtà (digitale) composta invece da pixel è di Nicholas Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995, passim.

22. Claudio Marra, *L’immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori Editore, Milano 2006, p. 98. Marra sottolinea tuttavia come la presunta portata rivoluzionaria della fotografia digitale sia un fenomeno di ordine quantitativo, più che qualitativo, e osserva che la facilità di manipolazione non ha reso meno credibile ciò che affidiamo alla fotografia digitale. Il tipo di fotografia qui preso in esame, inoltre, nel suo servirsi degli strumenti di trasfigurazione del reale offerti dal digitale secondo un modello puramente pittorico, rientra esattamente in quell’idea di arte di cui lo studioso critica la supposta portata di novità.

23. *Ibidem*.

24. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002, p. 363.

25. Claudio Marra, *op. cit.*, p. 72.

26. Cfr. Hans Belting, *op. cit.*, p. 85.