

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA "LA SAPIENZA"

Tesi di Laurea in Storia dell'Arte Contemporanea

Anno Accademico 2000-2001

Net Art (1993-2001)

Relatore: Prof.ssa Silvia Bordini

Correlatore: Dott. Gianni Romano

Candidata: Valentina Tanni

Matricola: 10120091

Indice

Introduzione.....	5
--------------------------	----------

Capitolo I

La rivoluzione di *Internet*

1.1	Sperimentazioni d'artista sul <i>Web</i>	9
1.2	La rivoluzione digitale.....	13
1.2.1	Dagli atomi ai <i>bit</i>	13
1.2.2	Da <i>ARPANET</i> al <i>World Wide Web</i> : breve storia delle reti.....	16
1.2.3	Gli strumenti della rivoluzione digitale.....	20
1.2.4	Il <i>database</i> come forma simbolica.....	24
1.2.5	Il cyberspazio.....	27

Capitolo II

La Storia della *Net Art*

2.1	I luoghi della sperimentazione.....	29
2.1.1	Dalle <i>BBS</i> alla nascita del <i>World Wide Web</i>	29
2.1.2	Le <i>mailing lists</i>	32
2.1.3	Siti <i>Web</i> , organizzazioni e riviste <i>on-line</i>	36
2.1.4	Centri culturali e musei.....	40
2.1.5	<i>Meeting</i> e conferenze.....	43
2.2	Definizioni ed etichette: la questione terminologica.....	46
2.2.1	<i>net.art</i> : la nascita del nome tra realtà e leggenda.....	48
2.3	1997: <i>Net.art thread</i> e <i>Documenta X</i>	51
2.4	<i>Web-projects</i> e mostre (1994-2001).....	57
2.5	In Italia.....	61

Capitolo III

Caratteristiche e analisi

3.1	Tentativi di teorizzazione.....	66
3.2	Immaterialità, delocalizzazione, performatività.....	70
3.2.1	<i>etoy</i> : una <i>performance</i> sulla Rete.....	74
3.3	Interattività.....	78
3.4	Oltre l'interfaccia: Jodi.org.....	83
3.5	<i>Hactivism</i> : <i>etoy</i> , Ricardo Dominguez, <i>Rtmark</i>	87
3.6	Plagiarismo e <i>no-copyright</i> : <i>0100101110101101.ORG</i>	92
3.7	<i>The Thief</i> : lo spazio di <i>Internet</i>	97
3.8	Mark Napier: dalla pittura alla Rete.....	101
3.9	Le origini: precursori e influenze.....	104

Capitolo IV

La *Net Art* nei musei

4.1	La <i>Net Art</i> e il sistema dell'arte.....	111
4.2	I musei.....	113
4.3	Le mostre.....	119
4.4	I criteri espositivi.....	124
4.5	La conservazione.....	127

Capitolo V

Web-projects: le schede

5.1	Una selezione di progetti.....	131
5.1.1	<i>The File Room</i>	132
5.1.2	<i>Bodies Incorporated</i>	134
5.1.3	<i>Desktop Is</i>	136

5.1.4	<i>History of Art for Airports</i>	138
5.1.5	<i>An Anatomy</i>	140
5.1.6	<i>Antiorp/M9ndfukc/NN</i>	142
5.1.7	<i>Institute of Media Disease</i>	144
5.1.8	<i>Word Perfect</i>	146
5.1.9	<i>Mouchette</i>	148
5.1.10	<i>My Boyfriend Came Back From the War</i>	150
Glossario		152
Links		170
Bibliografia		175
Indice delle illustrazioni		188

Introduzione

Studiare la *Net Art* significa confrontarsi con un fenomeno *in fieri*. L'uso di *Internet* come piattaforma per la sperimentazione artistica è una pratica che ha meno di dieci anni di storia. L'assenza di una sufficiente distanza temporale rischia così di rendere difficoltoso ogni tentativo di delineare un efficace inquadramento storico-critico.

Tuttavia, quel percorso che tutte le esperienze artistiche sembrano destinate a compiere (nascita sotterranea, raggiungimento del grande pubblico ed infine istituzionalizzazione e storicizzazione) mostra di aver subito, nel caso della *Net Art*, una decisa contrazione, rendendo questi pochi anni straordinariamente densi e legittimando così una prima, parziale ricostruzione.

L'arte telematica ha destato la curiosità degli addetti ai lavori quasi immediatamente, tanto da entrare nel 1997, a soli quattro anni dalla comparsa dei *primi web-projects*, nella programmazione di *Documenta*, storica manifestazione di livello internazionale dedicata all'arte contemporanea. Da allora, l'attenzione verso la *Net Art* non ha smesso di crescere, portandola, nel giro di pochissimo tempo, nelle collezioni dei musei.

Questa accelerazione ha diverse ragioni: innanzitutto è figlia della velocità della Rete stessa. *Internet* è il luogo del trionfo del tempo reale, una zona dove l'informazione è virtualmente presente in ogni punto e viaggia alla velocità della luce, annullando ogni distanza. A questo si aggiunge la rapidità vertiginosa dello sviluppo tecnologico, che rende obsoleti tutti i nuovi dispositivi a pochi mesi dalla loro comparsa.

Un secondo fattore risiede nell'estrema curiosità che in questi anni ha circondato qualunque fenomeno provenisse dal *World Wide Web*, divenuto, nella lettura di molti intellettuali e in quella più semplicistica dei media, una versione contemporanea della "nuova frontiera".

L'importanza socio-culturale della "rivoluzione digitale" non può essere messa in dubbio, ed è testimoniata dal consistente numero di studi dedicatogli negli ultimi trent'anni. L'avvento del digitale -non a caso paragonato a parità d'importanza all'invenzione della stampa- riconferma ancora una volta la capacità che gli strumenti tecnologici hanno di plasmare la nostra visione del mondo, i meccanismi cognitivi, il modo di interagire con con il prossimo. La *Net Art*, sin dai suoi esordi, ha assunto un interessante ruolo di forza riflessiva e critica nei confronti di questi strumenti e dei loro risvolti psico-sociali. I progetti d'artista su *Internet* analizzano, per la maggior parte, temi come l'interattività, il contatto a distanza, l'interfaccia come elemento di mediazione tra l'uomo e la macchina, il controllo dei media e, non ultima, la nuova "esperienza reticolare del mondo"¹ che il *Web* sembra produrre. I net artisti, come i videoartisti trent'anni prima, operano una continua ed ostinata decostruzione del mezzo tecnologico, con lo scopo di comprenderne a fondo le potenzialità ed inserirlo in un'inedita dimensione estetica.

Tuttavia la riflessione forse più interessante che scaturisce da questo studio riguarda l'influenza che la *Net Art* ha avuto sull'intero sistema dell'arte. Senza che si scorga necessariamente dietro questa considerazione una partigiana posizione "integrata"², è impossibile non notare, indipendentemente dai possibili giudizi di valore sulle singole opere, come l'arte telematica abbia suscitato presso gli artisti, la critica e le istituzioni, una globale presa di coscienza rispetto ad alcuni elementi caratterizzanti la sperimentazione artistica contemporanea.

La *Net Art* rende espliciti concetti come "rete", "simulazione", "interattività" e "paradosso" che sono, come afferma la studiosa francese Anne Cauquelin, "i tratti caratteristici che contraddistinguono l'arte contemporanea, che è

¹ Tim Berners-Lee, *Weaving the Web. The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*, Harper, San Francisco 1999 (trad. it. *L'architettura del nuovo Web*, Feltrinelli, Milano 2001, pp. 113)

² Faccio riferimento alla nota dicotomia delineata da Umberto Eco tra "apocalittici" e "integrati", cioè tra due atteggiamenti opposti -uno catastrofista, l'altro entusiastico- nei confronti dello sviluppo tecnologico e delle sue varie espressioni. v. Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964

interamente sostenuta da un regime di comunicazione e ad esso rivolta”³. Tutti gli artisti contemporanei infatti, si confrontano con la società della comunicazione e sono impegnati in una ricerca che si basa sulla contaminazione dei generi, sulla mescolanza dei media, sulla critica e la parodia delle tecniche di comunicazione più diffuse (informazione ufficiale, pubblicità), questo anche nel caso in cui non si servano affatto di tecnologie digitali.

Proprio a dimostrazione dell’importanza del ruolo avuto dalla *Net Art* nel panorama artistico contemporaneo, basti pensare alle decine di mostre dedicate negli ultimi anni all’arte digitale, organizzate con lo scopo (dichiarato puntualmente in ogni catalogo) di raccontare “non l’arte cibernetica, ma l’arte ai tempi della cibernetica”⁴. Ognuna di queste esposizioni era corredata da un’ampia sezione di *Net Art*.

La necessità di confrontarsi con l’arte internettiana ha poi spinto curatori e istituzioni ad approntare nuovi strumenti di esposizione, archiviazione e conservazione delle opere d’arte digitali⁵. Sebbene questo processo di “aggiornamento” del museo sia in corso da almeno due decenni, sembra aver subito negli ultimi tre anni una brusca accelerazione. Iniziative come *Variable Media* del Guggenheim di New York (un programma a lungo termine per una corretta gestione di tutte le opere d’arte “effimere”) sono senza dubbio il frutto di questo ruolo “spronante” della *Net Art*.

Il mio interesse per quest’area di ricerca viene da una pluriennale frequentazione di *Internet*, che è divenuto negli ultimi quattro anni, il mio principale strumento di lavoro. Se è vero, come sostengono i net artisti più noti, Jodi.org, che esiste una “cittadinanza del cyberspazio”⁶, è stata proprio quest’ultima a rendere possibile il mio incontro con la *Net Art*. Lavorando

³ Anne Cauquelin, *L’art contemporain*, Éditions PUF, Parigi 1992 (trad.it. *L’arte contemporanea*, Tempo Lungo Edizioni, Napoli 2000, p.9)

⁴ David A. Ross, *Foreword and Acknowledgments*, in *01.01.01. Art in Technological Times*, catalogo della mostra (San Francisco, Museum of Modern Art, 3 marzo-8 luglio 2001), Sfmoma, San Francisco 2001, p. 10

⁵ Il rapporto tra la *Net Art* e i musei è l’oggetto del Cap. 4.

⁶ Tilman Baumgaertel, *We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers*, intervista a Jodi.org, “Telepolis”, sito web, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>, 6 ottobre 1997

come redattrice in un *magazine* d'arte *on-line*, mi sono confrontata giornalmente con le problematiche della Rete ed ho imparato a comprenderne a fondo il funzionamento e l'importanza.

Questa ricerca è dunque il frutto di un lungo lavoro di scandaglio tra le numerosissime esperienze artistiche che avvengono sul *Web*, di una frequentazione continua dei luoghi virtuali –*mailing lists, forum, chat*- dove nasce il dibattito critico che accompagna lo sviluppo dell'arte internetiana, nonché da un contatto diretto con i protagonisti della sua breve storia.

Nonostante il precoce interesse dimostrato dalla critica verso la *Net Art*, non esiste ancora un corpus bibliografico omogeneo sull'argomento. Se si escludono i due testi pubblicati dal critico tedesco Tilman Baumgaertel –che comunque indugiano troppo sulla facile forma dell'intervista- non esistono ancora pubblicazioni esaustive. Unico nel panorama italiano a tentare una prima ricognizione, il testo di Gianni Romano, *Artscape*, uscito nel 2000, mentre numerosissimi sono invece gli articoli e i saggi pubblicati in Rete. Il dibattito critico in corso sul *Web* sembra però concentrarsi di volta in volta su singole e circoscritte questioni (l'analisi di singole opere, la valenza sociale di quest'arte, il suo rapporto con i musei).

La mia ricerca nasce quindi da un'esigenza di sistematizzazione, e si pone il difficile obiettivo di tentare una prima ricostruzione storica ragionata che offra una veduta d'insieme e colga alcune delle specificità di questa pratica artistica.

Ho ritenuto necessario -prima di affrontare l'argomento da un punto di vista storico (Cap.II) e teorico (Cap.III)- delineare una sintetica ma sufficiente ricostruzione della "rivoluzione digitale". È infatti indispensabile per una corretta comprensione della *Net Art*, una conoscenza, seppur minima, delle specifiche tecniche del medium e soprattutto del suo ruolo nella storia sociale e culturale. Il capitolo IV affronta il difficile rapporto della *Net Art* con il sistema dell'arte, mentre il capitolo V riunisce una selezione di dieci *web-projects* che rappresentano una campionatura, non esaustiva ma significativa, dei diversi modi di approccio artistico alle tecnologie di Rete.

Capitolo I

La rivoluzione di *Internet*

1.1 Sperimentazioni d'artista sul *Web*

La questione dell'utilizzo della tecnologia da parte degli artisti è oggetto di discussione da quasi due secoli, da quando, cioè, l'invenzione della fotografia pose le basi per una ridefinizione del tradizionale bagaglio tecnico dell'artista. Da allora il progresso è stato rapido e incalzante, producendo una moltiplicazione di strumenti tecnologici che sempre più rapidamente diventano di uso comune e incidono sulla psicologia della società contemporanea e sui suoi orizzonti culturali. L'opera d'arte, uscita completamente trasformata dall'ondata radicale delle avanguardie, che avevano scardinato l'idea stessa di oggetto artistico e contaminato in ogni modo possibile le sue pratiche⁷, si è così sempre più spesso confrontata con i media: dal cinema alla pubblicità, dalla televisione al telefono, dal *fax* ai sistemi satellitari.

L'avvento di *computer* e reti, e di tutto quel complesso di innovazioni tecno-scientifiche che va sotto il nome di "rivoluzione digitale", sembra portare con sé un vero e proprio "cambio di paradigma"⁸ e la sua capacità di influenzare gli stessi strumenti cognitivi umani lo ha fatto paragonare ad altri eventi capitali dello sviluppo culturale come l'invenzione della stampa⁹. Processi come la smaterializzazione dell'informazione, che circola ormai svincolata da qualunque supporto fisico, e il progressivo ispessimento delle reti telematiche attorno al globo, hanno portato intellettuali, artisti e operatori

⁷ Silvia Bordini, *Videoarte e arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995, p. 12

⁸ Thomas Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago 1962 (trad. it. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino 1995)

culturali ad interrogarsi sulla mutazione che i concetti di spazio, tempo, identità, memoria e linguaggio stanno subendo a contatto con questa nuova "ecologia sociale".

Come accadde all'inizio degli anni Sessanta con il video e più tardi con la *computer art*, anche la *Net Art* -cioè l'arte in Rete- si confronta con un'innovazione tecnologica: il *World Wide Web*¹⁰, la grande rete di documenti sviluppata al centro ricerche del Cern di Ginevra, che connette un numero incalcolabile di *computer* dislocati in tutto il pianeta.

L'espressione "arte in Rete" è tuttavia generica e può produrre fraintendimenti. Come spiega Joachim Blank durante un intervento intitolato *What is netart?*¹¹, è importante distinguere tra la pura digitalizzazione e distribuzione in Rete di opere preesistenti e i progetti d'artista concepiti appositamente per il *Web*¹². Non bisogna confondere la *Net Art* con i siti dedicati alle varie personalità artistiche, con le *home page* dei musei o con i *magazine* d'arte. L'oggetto di questa analisi sarà dunque la sperimentazione artistica che dipende ontologicamente dalla Rete, che utilizza *Internet* come mezzo di produzione e luogo di fruizione dell'opera d'arte¹³.

Sintetica ed efficace la definizione messa a punto da Angelo Bianco:

"Sono sempre più numerosi gli artisti che utilizzano la Rete in modo creativo. Non più semplicemente l'opera d'arte nata in altri contesti e poi riprodotta in *Internet*, bensì quella progettata appositamente per il *Web* sfruttando le caratteristiche di coinvolgimento simultaneo di più ambiti percettivi, la

⁹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 19

¹⁰ Per tutti i termini tecnici si rimanda al Glossario.

¹¹ Joachim Blank, *What is netart?;-)*, intervento al congresso (*History of) Mailart in Eastern Europe*, Staatliches Museum Schwerin, Germania 1996, "Nettime", sito web, <http://www.desk.nl/~nettime/>

⁵ Alex Galloway, artista e redattore di "Rhizome.org", intervistato sulle specificità della *Net art* sottolinea questo aspetto dichiarando: "L'arte *Internet* è un medium artistico specifico al contesto della Rete. Questo è il punto centrale. Si tratta di una grafica creata appositamente per l'ambiente *Internet*, che non può essere fruita, né esistere in nessun altro spazio. Allo stesso modo in cui i pittori usano l'olio o il carboncino e gli scultori usano il legno o il marmo, gli artisti che lavorano su *Internet* usano la Rete come materia grezza per fare arte." Intervista a cura di Mediamente, sito web, <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/prov/010601galloway.asp>, 2001

⁶ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p.23

possibilità di interazione tra l'opera d'arte e il suo fruitore, che interviene attivamente tramite schermo, tastiera e *mouse*"¹⁴.

La *Net Art* nasce nei primissimi anni Novanta, ancora prima dell'avvento del *Web*, quando alcuni artisti operavano tramite piccole reti amatoriali, le cosiddette *BBS*¹⁵. Ciò che rendeva le tecnologie di rete così interessanti agli occhi di questi artisti, e degli operatori culturali in genere, era la prodigiosa capacità di comunicazione e interconnessione che esse sembravano offrire. L'avvento del *World Wide Web* ha poi ovviamente moltiplicato queste possibilità, rendendo il fenomeno realmente planetario.

I progetti di *Net Art* si svelano all'osservatore grazie alla connessione alla Rete, che avviene, tramite un *computer*, una linea telefonica e un programma di visualizzazione, il *browser*. Indispensabile per la fruizione dei progetti è dunque la condivisione di un linguaggio di programmazione, l'*HTML* e l'uso di due dispositivi fondamentali: l'interfaccia e l'ipertesto. Si tratta di due strumenti che svolgono il ruolo di traduttori tra il linguaggio dell'uomo e quello della macchina e consentono un uso allargato, facile e intuitivo delle tecnologie elettroniche. Tuttavia, come vedremo, sono spesso questi stessi dispositivi a essere messi in discussione dagli artisti, che li utilizzano nelle loro opere secondo modalità del tutto inedite, smontandoli e decontestualizzandoli.

Il panorama è molto vario e gli artisti si avvalgono di soluzioni diverse. Le modalità di espressione vanno da realizzazioni grafiche o animazioni attente all'aspetto formale, a opere-archivio, in cui artista e fruitori collaborano alla costruzione di immense banche dati, ad eventi relazionali performativi, fino al cosiddetto *hacktivism* (attivismo telematico), in cui la *Net Art* si trasforma

¹⁴ Angelo Bianco, *From art on the Net to Art Net*, "UnDo", sito web, www.undo.net, 7 giugno 2001

¹⁵ BBS sta per *Bulletin Board System* ed è un sistema telematico a carattere amatoriale aperto al pubblico che può prendere e depositare *file*, testi o messaggi. Tramite le BBS si sono formate le prime "comunità virtuali".

in una forma di "hackeraggio buono"¹⁶ e viene utilizzata per combattere importanti battaglie civili.

La fascinazione degli artisti verso gli strumenti della comunicazione è testimoniata da molteplici esperimenti che attraversano l'ultimo trentennio: dalle *performance* via telefono o via *fax* a quelle che utilizzavano la tecnologia satellitare. Questi progetti erano tuttavia rari e molto costosi e, a causa della loro natura effimera di "eventi", sembravano quasi non aver lasciato traccia nella storia dell'arte. Le possibilità di interconnessione offerte dalle reti telematiche, che hanno raggiunto una dimensione planetaria con l'avvento del *World Wide Web*, disegnano oggi uno scenario completamente nuovo e segnano l'ultima tappa di un progressivo avvicinamento dell'arte al mondo della tecnologia e della comunicazione.

Aspetti quali la comunicazione, l'interazione, l'idea di opera aperta e collaborativa, l'immaterialità e il carattere effimero, sono temi anticipati da movimenti come Fluxus, la *Mail Art*, il Situazionismo, la Videoarte e l'arte concettuale. Tuttavia, come scrive Gianni Romano, "...nessuno aveva previsto che arrivasse uno strumento in grado di materializzare l'idea di opera aperta, rompendo definitivamente la barriera tra artista e pubblico"¹⁷.

Un fattore di grande rilevanza consiste infatti nella effettiva delocalizzazione della produzione e della fruizione artistica, non solo resa esterna alle istituzioni tradizionali della galleria e del museo, ma anche indifferente alle ragioni geografiche e geopolitiche, con la possibilità quindi per gli artisti di raggiungere il pubblico con una immediatezza del tutto nuova.

¹⁶ Gianni Romano, *Webscape*, "Flash Art", marzo 2000, pp. 56-57

¹⁷ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 120

1.2 La rivoluzione digitale

1.2.1 Dagli atomi ai *bit*

“Il modo migliore per apprezzare i vantaggi e le conseguenze dell’essere *digitale* è di riflettere sulla differenza tra *bit* e atomi”¹⁸, scriveva Nicholas Negroponte nel 1995 nelle prime pagine del suo libro *Being Digital*, mettendo a fuoco il punto nodale del passaggio dall’analogico al digitale¹⁹. La questione è effettivamente centrale, essendo i *bit* la materia prima –e l’unità di misura minima- di questo nuovo tipo di codificazione dell’informazione. Il termine, contrazione della locuzione inglese *binary digit* (numero binario) sta infatti ad indicare che testi, suoni, immagini vengono espressi tramite una codifica di tipo binario, cioè con lunghe stringhe formate da 0 e 1²⁰, espressione del linguaggio macchina dei *computer*.

Le qualità nuove, che differenziano in maniera sostanziale i media digitali – detti anche nuovi media- dai loro precedenti analogici, sono state riassunte efficacemente da Pamela Samuelson in un saggio elaborato ai fini di stabilire una disciplina legale a loro consona²¹. Le caratteristiche individuate dalla studiosa americana sono sei: la facilità di duplicazione, la facilità di trasmissione, la malleabilità, l’equivalenza tra originale e copia, la compattezza e la non-linearità. Ma una teorizzazione più completa ed utile ai

¹⁸ Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York 1995 (trad.it. *Essere Digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995, p. 1)

¹⁹ In linea generale, la differenza tra analogico e digitale corrisponde alla differenza fra una rappresentazione continua e una rappresentazione discreta di determinate grandezze. Una rappresentazione analogica è ad esempio quella fornita da una lancetta che si sposta sul quadrante di uno strumento, una rappresentazione digitale avviene tipicamente attraverso numeri.

²⁰ Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000, pp. 5-8

²¹ Pamela Samuelson, *Digital Media and the Law*, “Communication of the ACM”, ottobre 1991, pp.23-28

fini della nostra trattazione è quella offerta dal recente *The Language of New Media*, scritto da Lev Manovich²².

Lo studioso di origini russe -docente dell'Università di San Diego, in California- sottolinea come l'avvento del digitale incida su tutte le fasi della comunicazione (acquisizione, manipolazione, archiviazione e distribuzione) e su tutti i linguaggi (testi, immagini ferme e in movimento, suoni). I "principi dei nuovi media" da lui individuati sono cinque²³:

- **rappresentazione numerica**

Tutti gli "oggetti digitali" -e dunque anche i progetti di *Net Art*- sono formati, come accennavo in apertura, da stringhe numeriche e possono essere rappresentati tramite una funzione matematica. Di conseguenza, il procedimento di creazione è sempre più spesso un atto di programmazione.

- **modularità**

L'informazione digitale è sempre composta da elementi minimi modulari (*pixel* nel caso delle immagini, caratteri per i testi etc) che vengono assemblati per formare composizioni più complesse. Manovich la chiama "la struttura frattale dei nuovi media"²⁴. Lo stesso *World Wide Web* è completamente modulare, essendo formato da miriadi di pagine che a loro volta contengono altri elementi accessibili e modificabili singolarmente.

- **automazione**

La possibilità di eseguire molte operazioni in automatico (come eliminare le imperfezioni di una fotografia, o programmare la generazione di immagini ogni volta diverse) è una conseguenza dei primi due principi -la

²² Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 19

²³ *Ibid.* pp.27-48

²⁴ *Ibid.*

rappresentazione numerica e la modularità- che rendono i nuovi media estremamente malleabili.

- **variabilità**

Un oggetto digitale, una volta realizzato, non è fisso e immutabile, ma può esistere in diverse e, potenzialmente infinite, versioni.

- **transcodificazione**

L'ultima caratteristica riguarda la capacità dell'informazione digitale di essere tradotta in un formato diverso da quello di origine. Poiché la materia prima sono sempre i *bit*, la traduzione dell'informazione è sempre possibile.

1.2.2 Da ARPANET al *World Wide Web*: breve storia delle reti

La codificazione numerica dell'informazione e la diffusione del *Personal Computer* non sono che l'antefatto della rivoluzione digitale. Ciò che sembra averla resa davvero possibile è infatti la costruzione delle reti telematiche, grazie alle quali milioni di persone possono comunicare in tempo reale ogni giorno. L'abbattimento delle distanze spazio-temporali –ma anche culturali– che *Internet* permette ha avuto infatti delle conseguenze sociali di portata innegabilmente superiore.

Dal punto di vista tecnico, *Internet* è una "rete di reti telematiche" (una inter-rete, in inglese *inter-net*) basata su tecnologie e infrastrutture diverse, grazie ad un insieme di protocolli denominato *TCP/IP* (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*)²⁵. È utile ripercorrerne brevemente la storia.

L'incontro tra il mondo dei *computer* e quello delle telecomunicazioni risale alla prima metà degli anni Sessanta, favorito dall'esigenza di condividere le risorse informatiche²⁶. Le origini di *Internet* si collocano nel terreno della ricerca militare e risalgono al 1969, quando, in piena Guerra Fredda, venne realizzata la prima rete di *computer* progettata dall'ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) del Ministero della Difesa statunitense. ARPANET era studiata per funzionare senza alcuna autorità centrale ed è stata concepita, sin dall'inizio, in modo da operare in un contesto di instabilità (cioè nel caso di un attacco nucleare)²⁷. Perché questo avvenisse era assolutamente necessario che tutti i nodi fossero indipendenti, avessero una

²⁵ Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000, p. 128

²⁶ *Ibid.*

²⁷ La motivazione legata al timore di un attacco nucleare è stata, in questi ultimi anni, ridimensionata da molti storici e studiosi delle Reti. Un obiettivo altrettanto importante era quello di aumentare la produttività e la qualità del lavoro scientifico, permettendo ai ricercatori universitari di comunicare facilmente e condividere le risorse a disposizione.

v. Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000, p. 132

pari gerarchia e fossero capaci di originare, passare e ricevere i messaggi. I messaggi a loro volta sarebbero stati scomposti in pacchetti opportunamente targati per non perdersi lungo la via e ogni pacchetto separatamente indirizzato verso la propria destinazione. Soltanto una volta raggiunta la meta finale i diversi moduli sarebbero stati finalmente ricomposti. Se per qualsiasi motivo si fosse verificato un blocco lungo una delle arterie della rete, il pacchetto sarebbe stato immediatamente re-indirizzato per una strada meno accidentata.

Nel 1972 ARPANET aveva già trentasette nodi e l'anno seguente, grazie all'invenzione del suddetto protocollo TCP/IP, sviluppato da Vinton Cerf e Bob Kahn, l'originario sistema telematico nato come ARPANET si trasformerà in una rete sempre più efficiente. All'inizio degli anni Ottanta, la *National Science Foundation* (NSF), un ente governativo per la ricerca, iniziò a sponsorizzare la costruzione di Reti tra le università americane, e la loro connessione ad ARPANET. NSFNET, come verrà poi ribattezzata, costituiva ormai l'infrastruttura portante di quello che sarà poi Internet e portò, nel 1989, alla chiusura definitiva della vecchia rete ARPA.

Dopo l'*Internet* militare degli anni Settanta e quella accademica degli anni Ottanta, la Rete si avviava a diventare quella che conosciamo oggi, una ragnatela globale e trasversale vastissima e accessibile ad una larga fascia di popolazione.

Nel frattempo, in Europa, al centro di ricerca svizzero CERN, stava prendendo vita, grazie alla genialità di Tim Berners Lee, l'ultima grande rivoluzione di *Internet*: il **World Wide Web** (1989), un sistema che permette di pubblicare sulla Rete documenti ipertestuali interconnessi²⁸ (**fig.1**). L'invenzione di *Mosaic* (1993), il primo *browser* grafico della storia,

²⁸ Tim Berners-Lee, *Weaving the Web. The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*, Harper, San Francisco 1999 (trad. it. *L'architettura del nuovo Web*, Feltrinelli, Milano 2001, pp. 21-34)

composto di gradevoli finestre e agibile con il *mouse*, completò lo sviluppo e contribuì a rendere la navigazione più semplice, favorendo l'entrata di *computer* collegati in Rete anche nelle case. Il suo stesso inventore, Berners-Lee, ne sottolinea la grande importanza sociale: "Il *Web* è più un'innovazione sociale che un'innovazione tecnica. L'ho progettato perché avesse una ricaduta sociale, perché aiutasse le persone a collaborare, e non come un giocattolo tecnologico. Il fine ultimo del *Web* è migliorare la nostra esperienza reticolare del mondo."²⁹

Vale la pena di accennare brevemente ad alcuni principi tecnici che garantiscono il funzionamento del *World Wide Web*, poiché si tratta degli stessi strumenti che i net artisti usano, criticano, esaltano o decostruiscono. Riassumendo si può dire che questi principi sono quattro:

1. Il linguaggio HTML:

Si tratta di un linguaggio di programmazione che serve a dare alle pagine *web* la forma voluta. E' un acronimo di *Hyper Text Mark-up Language*. Essendo il principale "strumento linguistico" della Rete, esso viene manipolato dalla stragrande maggioranza degli artisti con estrema facilità.

2. Il protocollo HTTP:

Abbreviazione di *Hyper Text Transfer Protocol*, è un protocollo di trasmissione dei documenti. Permette di richiedere le informazioni ad un *computer* remoto e di riceverle.

3. Gli indirizzi URL:

Ogni pagina *Web* è raggiungibile grazie ad un indirizzo URL (*Universal Resource Locator*) composto da caratteri alfanumerici che seguono il prefisso *http://*.

²⁹ *Ibid.* p. 113

4. Il Browser:

Per "navigare" tra i documenti del *Web* è necessario disporre di un programma detto *browser*. Serve per accedere alla Rete e visualizzare correttamente le pagine *web*.

Oltre a questi quattro strumenti essenziali, esistono poi decine di programmi e applicazioni che vengono utilizzate per creare immagini, testi, suoni e animazioni e trasmetterli sulla Rete. I più utilizzati sono *Shockwave Flash* (permette di creare animazioni, brevi filmati) e *Java*.

1.2.3 Gli strumenti della rivoluzione digitale

“Perché la rivoluzione digitale avvenga, perché il paesaggio compia definitivamente il passaggio da *landscape* a *mediascape*, c'è bisogno di uno strumento che realizzi una necessaria opera di traduzione, che renda leggibile agli utenti del *personal computer* il linguaggio cifrato su cui il digitale si basa.”³⁰

Questo strumento, di cui parla ampiamente Gianni Romano nella sua analisi della cultura dei nuovi media, è l'**interfaccia**, elemento determinante in ogni processo di interazione tra l'uomo e la macchina. Tutti i *computer* sono ormai dotati di un sistema di rappresentazione composto da icone³¹ e agibile tramite il *mouse* chiamato *Graphical User Interface* (GUI). L'avvento di questo tipo di interfaccia ha modificato in maniera radicale il rapporto utente-macchina, contribuendo ad un uso sempre più intuitivo delle tecnologie informatiche. Tuttavia è importante ricordare che le interfacce non sono un dato tecnologico precostituito (pensiero favorito dall'effetto abitudine e dalla progressiva omologazione delle interfacce GUI) e immutabile, ma sono fortemente influenzate da convenzioni di tipo culturale e sociale. Gli artisti che lavorano con questi strumenti, come avremo modo di spiegare in seguito, sono spesso impegnati nella creazione di interfacce alternative, che rendano il rapporto con il *computer* e con la massa di dati in codice che esso processa, meno standardizzato e omologato.

Lo studio di questo fondamentale strumento di traduzione è ritenuto da tutti gli studiosi dei nuovi media di centrale importanza, essendo in grado di influenzare radicalmente il nostro rapporto con la tecnologia. Steven Johnson, nel suo fondamentale *Interface Culture* (1997), afferma:

³⁰ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 12

³¹ Le interfacce grafiche si basano in genere sulla metafora del *desktop*, o tavolo da lavoro. Lo schermo si trasforma in una specie di scrivania virtuale all'interno della quale possiamo muoverci attraverso un alter-ego: il *mouse*. I *files* vengono ad esempio raccolti in “cartelle” e possono essere gettati in un “cestino”.

“Cominceremo a pensare al design delle interfacce come una vera e propria forma d’arte, forse LA forma d’arte del prossimo secolo [...] esso può cambiare il nostro modo di raccontare storie, il nostro senso dello spazio fisico, i gusti musicali, perfino la progettazione delle nostre città.”³²

Un’altra caratteristica fondamentale del *World Wide Web* è la sua organizzazione **ipertestuale**, cioè basata su un numero incalcolabile di documenti connessi tra loro tramite collegamenti (*links*). La prima formulazione moderna dell'idea di ipertesto³³ si trova in un articolo del tecnologo americano Vannevar Bush, *As We May Think*³⁴, apparso nel 1945, dove viene descritta una complicata macchina immaginaria, il *Memex* (contrazione di *Memory extension*) (**fig.2**). Si trattava di una sorta di scrivania meccanizzata dotata di schermi per visualizzare e manipolare documenti microfilmati, e di complicati meccanismi con cui sarebbe stato possibile costruire legami e collegamenti tra unità informative diverse. Secondo Bush un dispositivo come questo avrebbe aumentato la produttività intellettuale perché il suo funzionamento imitava il meccanismo del pensiero, basato su catene di associazioni mentali.

La sintesi tra le suggestioni di Bush e le tecnologie informatiche è stata opera di Ted Nelson, che ha anche coniato il termine 'ipertesto', agli inizi degli anni Sessanta. Nel suo scritto più famoso e importante, *Literary Machines*³⁵ (1981) - un vero e proprio manifesto dell'ipertestualità - descrive un potente sistema ipertestuale, battezzato *Xanadu*. Nella utopica visione di

³² Steven Johnson, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way we Create and Communicate*, HarperEdge, New York-San Francisco 1997, p. 34

³³ James M. Nyce, Paul Kahn, a cura di, *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*, Boston, Academic Press, 1991 (trad. it. *Da Memex a Hypertext. Vannevar Bush e la macchina della mente*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992)

³⁴ Vannevar Bush, *As We May Think*, in James M. Nyce, Paul Kahn, a cura di, *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*, Boston, Academic Press, 1991 (trad.it. *Come possiamo pensare*, in James M. Nyce, Paul Kahn, a cura di, *Da Memex a Hypertext*, Muzzio, Padova 1992, pp. 41-62)

³⁵ Ted H. Nelson, *Literary Machines*, Swarthmore (Pa), 1981 (trad. it. *Literary Machine 90.1. Il progetto Xanadu*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992)

Nelson, *Xanadu* era la base di un universo informativo globale ed orizzontale - da lui definito *docuverse* (docuverso) - costituito da una sconfinata rete ipertestuale distribuita su una rete mondiale di *computer*. Il progetto *Xanadu* non è mai stato realizzato concretamente, ma le sue idee sono confluite molti anni più tardi nella concezione di *World Wide Web*.

Nella cultura occidentale, a partire dalla invenzione della scrittura alfabetica, e in particolare da quella della stampa, l'organizzazione dell'informazione in un messaggio, e la corrispondente fruizione della stessa, è essenzialmente basata su un modello lineare sequenziale, su cui si può sovrapporre al massimo una strutturazione gerarchica. Un ipertesto invece si basa su un'organizzazione reticolare dell'informazione, ed è costituito da un insieme di unità informative (i nodi) e da un insieme di collegamenti (detti nel gergo tecnico *link*) che da un nodo permettono di passare ad uno o più altri nodi. Se le informazioni che sono collegate tra loro nella rete non sono solo documenti testuali, ma in generale informazioni veicolate da media differenti (testi, immagini, suoni, video), l'ipertesto diventa multimediale, e viene definito **ipermedia**.

Com'è facile immaginare, la possibilità di collegare tra loro documenti dislocati in *computer* lontanissimi tra loro, rendendoli immediatamente accessibili, è un elemento estremamente importante. Bisogna poi considerare l'effetto che la lettura ipertestuale genera: "Le tecnologie elettroniche non raccontano storie, piuttosto prendono appunti, sezionano, campionano..."³⁶.

Questa peculiarità, che genera una diffusa estetica del frammento, è stata sottolineata da molti studiosi, che l'hanno collegata a quell'evento caratterizzante della società postmoderna che Jean Francois Lyotard

³⁶ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 17

chiamava "la fine delle grandi narrazioni"³⁷. I nuovi media, infatti, sembrano incarnare questa tendenza alla dispersione, alla collezione di elementi individuali non connessi tra loro secondo una sequenza lineare e, appunto, narrativa.

³⁷ Jean Francois Lyotard, *La Condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris 1979 (trad. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981)

1.2.4 Il *database* come forma simbolica

Il già citato Lev Manovich, in un saggio illuminante scritto nel 1998 e riconosciuto da molti come la più lucida interpretazione della "società dei *computer*", analizza nel dettaglio il passaggio dalla "logica della narrazione" a quella da lui definita "la logica del *database*"³⁸.

Ispirandosi al noto studio di Erwin Panofsky *La prospettiva come forma simbolica*³⁹, che individuava nei metodi prospettici adottati dall'uomo in epoche differenti i "segni sensibili" di un contenuto spirituale, Manovich ipotizza che la nuova forma simbolica della società computerizzata sia da individuare nel *database*. Esso racchiude e simboleggia "...il nuovo modo con cui strutturiamo le esperienze di noi stessi e del mondo. In realtà, dopo la morte di Dio (Nietzsche), la fine dei Grandi Racconti dell'Illuminismo (Lyotard) e l'arrivo del *Web* (Tim Berners Lee), il mondo appare ai nostri occhi come un'infinita e non-strutturata collezione di immagini, testi, e altri dati archiviati, e di conseguenza tendiamo a modellarlo sull'idea del *database*"⁴⁰.

Il termine *database*, nel linguaggio informatico, definisce una collezione di dati di vario genere che possono supportare diverse operazioni di organizzazione⁴¹. Quasi tutte le informazioni che consultiamo su supporto digitale, e in modo particolare nel caso di strumenti come il *CD-Rom* e

³⁸ Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, pp. 122-137

³⁹ Erwin Panofsky, *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*, Feltrinelli, Milano 1961

⁴⁰ Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 122

⁴¹ I dati conservati nei *database* sono organizzati in modo da poter essere consultati secondo differenti criteri di ricerca. Nonostante siano tecnicamente solo delle enormi masse di dati, hanno il grosso vantaggio di supportare metodi di consultazione personalizzati. La consultazione di un *database* non è mai sequenziale, ma genera percorsi

Internet stessa, sono archiviate in un *database*, che è una sorta di accumulo di materiale grezzo (testi, immagini, suoni etc..) dal quale "peschiamo" i dati, che appaiono poi sul nostro schermo secondo una determinata struttura. Questa struttura è determinata dal tipo di interfaccia scelto per dare forma alla massa di informazioni: "Il *database* è divenuto il centro del processo creativo nell'età dei *computer*. Storicamente, l'artista è stato produttore di opere uniche, realizzate con un particolare medium. Perciò l'interfaccia e l'opera erano la stessa cosa; in altre parole, l'interfaccia, come livello separato, non esisteva. Oggi è invece possibile creare differenti interfacce a partire dallo stesso materiale di partenza."⁴²

Per chiarire questo concetto possiamo accennare ad un'opera di *Net Art* che sfrutta fino in fondo la possibilità di manipolare il secondo livello, quello dell'interfaccia. Se pensiamo all'intero *World Wide Web* come ad un gigantesco *database*, possiamo facilmente individuare il livello dell'interfaccia nel programma di navigazione, il *browser*. Come ho già spiegato, il *browser* "legge" il linguaggio HTML, con cui sono scritte le pagine *Web* e ne permette la visualizzazione. Basta dunque cambiare le regole del *browser* per stravolgere i risultati sullo schermo.

Matthew Fuller, Simon Pope e Colin Green, collettivo di artisti inglesi noto come **I/O/D**, sono i capostipiti di una tendenza ad oggi molto diffusa nell'ambito dell'arte internettiana e incentrata sulla ridefinizione critica del concetto di interfaccia e in particolare sulla produzione di programmi di navigazione "alternativi"⁴³. Nel 1997 hanno creato *The Web Stalker* con l'obiettivo di smontare una delle convenzioni più radicate di *Internet*, quella che imprigiona le informazioni nella familiare "forma-pagina". Una volta

all'interno del materiale. Esistono poi diversi tipi di *database*, che corrispondono ad altrettanti tipi di organizzazione dei dati: *gerarchico, reticolare, relazionale*.

⁴² Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 127

⁴³ Nico Piro, *La vendetta dell'Antibrowser*, "Internet News", n. 12, settembre 1999

installato e lanciato, questo singolare *browser* permette di esperire la Rete in un modo assolutamente inconsueto visualizzando la struttura interna complessiva di ogni sito attraverso un diagramma. Attivando la funzione *Crawler* appare sul monitor la mappa del sito in cui dei cerchietti simboleggiano i singoli documenti e una serie di linee i *link* che li collegano tra loro (**fig.3**). Scegliendo altre funzioni come *HTML Stream*, *Dismantle* o *Extract* è inoltre possibile vedere il codice sorgente, i file contenuti nelle varie pagine e le informazioni testuali vere e proprie. Nonostante il *Web Stalker* sia un *browser* di solo testo, questo non diminuisce il suo fascino e la sua importanza concettuale. I/O/D ci offre infatti uno strumento in grado di “rovesciare” la Rete e visualizzarne la vera struttura⁴⁴, invitandoci a riflettere sulle potenzialità inesplorate che un medium come *Internet* sottende. Quest’opera è solo una delle tante sperimentazioni condotte sul “livello dell’interfaccia” di cui parla Manovich⁴⁵.

⁴⁴ Belinda Barnet, *Storming the Interface. Mindvirus, I/O/D and Deceptive Interaction*, “Backspace”, sito web: <http://www.backspace.org/iod/texts.html>, 1997

⁴⁵ Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 127

1.2.5 Il cyberspazio

Il cyberspazio⁴⁶ può essere considerato, secondo un'efficace definizione di Pierre Lèvy, "lo spazio di comunicazione aperto all'interconnessione mondiale dei *computer* e delle memorie informatiche."⁴⁷ Si tratta di uno spazio concettuale idealmente costituito di pura informazione e che non presenta in realtà analogie con lo spazio fisico, nonostante la presenza del suffisso *space*.

All'interno di questo non-luogo costituito dal continuo flusso di dati digitali non ci sono parametri di orientamento di tipo cartesiano; non esistono l'alto e il basso, la destra e la sinistra, il vicino e il lontano. Non importa in quale luogo l'informazione sia fisicamente immagazzinata. L'interconnessione di tutti i *computer* permette la sua presenza virtuale (cioè potenziale) in qualunque nodo della Rete all'interno della quale gli spostamenti avvengono istantaneamente da punto a punto, senza alcun transito.

Questo nuovo ambiente, totalmente immateriale, ha favorito, sin dalla sua nascita, lo sviluppo di pratiche artistiche concettuali e di articolate riflessioni sulla riconfigurazione delle nostre idee di spazio, tempo, territorio e identità. Sherry Turkle, docente di Sociologia della scienza al MIT, ha studiato a fondo la nuova percezione della soggettività e dei rapporti interpersonali in Rete. Nel suo *La vita sullo schermo*, afferma: "Nei mondi mediati dal *computer* il sé è multiplo, fluido e costituito dall'interazione dei collegamenti con la macchina"⁴⁸. Tutti questi nodi concettuali, come vedremo analizzando le

⁴⁶ Il termine *cyberspace* (in italiano *cyberspazio*) è stato coniato dallo scrittore di fantascienza William Gibson nel suo romanzo *Neuromancer* (1984). Secondo la sua stessa definizione, il cyberspazio è "un'allucinazione consensuale [...] una rappresentazione grafica di dati tratti dalle banche dati di ogni computer nel sistema umano".

⁴⁷ Pierre Lèvy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998 (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 91)

⁴⁸ Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster 1995 (trad. it. *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997, p. 28)

opere d'arte nate sul *Web*, sono alla base della maggioranza delle ricerche dei net artisti. La *Net Art*, soprattutto nelle sue primissime manifestazioni, è caratterizzata da un alto grado di autoreferenzialità e da una forte tendenza all'analisi sociologica e psicologica del media utilizzato.

Capitolo II

La storia della *Net Art*

2.1 I luoghi della sperimentazione

2.1.1 Dalle BBS alla nascita del *World Wide Web*

La storia della *Net Art* è una storia recente e relativamente breve. I primissimi progetti d'artista su *Internet* risalgono infatti al 1993 e apparvero in concomitanza con il lancio dei primi *browser* grafici: *Mosaic* e successivamente *Netscape*. Questi programmi, tramite un'interfaccia intuitiva e semplice da utilizzare, permettevano per la prima volta di navigare in una Rete davvero multimediale, in cui le informazioni testuali erano affiancate da suoni ed immagini⁴⁹.

Tuttavia, secondo molti critici e artisti coinvolti nello sviluppo del movimento sin dalle sue origini, far coincidere la nascita della *Net Art* con l'avvento del *World Wide Web* e dei *browsers* grafici significa restringerne i confini e fraintenderne la vera natura.

Florian Cramer, personaggio di spicco della *net culture* inglese, sottolinea questo aspetto in un'e-mail del dicembre 1999 spedita alla *mailing list* *Nettime*⁵⁰. Il messaggio, indirizzato al critico tedesco Tilman Baumgaertel, è una risposta al tentativo di quest'ultimo di scrivere una storia della *Net Art* datando appunto le prime opere al 1993.

⁴⁹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.158

⁵⁰ Florian Cramer, *Re: net art history*, "Nettime", sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199912/msg00098.html>, 14 dicembre 1999

Cramer sottolineava come *Net Art* non equivalga a *World Wide Web Art* e tantomeno all'ancora più restrittivo *net.art*, che identifica invece una particolare scuola, per lo più europea, di arte internettiana. "Se per *Net Art* si intende definire una categoria di opere d'arte che sfruttano una Rete, basandosi su dispositivi di connessione telematica a distanza, allora" scrive Cramer, "...includerei senza dubbio in questa storia le BBS"⁵¹.

Le BBS (*Bulletin Board System*) hanno rappresentato, per almeno un decennio, dal 1984 al 1993, anno di nascita del *Web*, l'unica via di accesso popolare alla telematica. Si trattava di vere e proprie bacheche elettroniche, piccole reti a carattere amatoriale, che permettevano lo scambio di messaggi e informazioni di solo testo⁵². Fu proprio grazie alle BBS che si crearono le prime comunità virtuali di artisti, all'interno delle quali nacquero e si svilupparono progetti di *Net Art* e stimolanti dibattiti critici *in progress*. La pratica artistica in Rete infatti, si intreccia fin dagli inizi con una continua discussione sui propri temi, modi e finalità, senza trascurare l'analisi del complesso impatto psicosociale delle tecnologie di Rete e dei cosiddetti nuovi media.

Esemplare in questo senso l'esperienza dell'artista tedesco Wolfgang Stahele che nel 1991 fondò la BBS ***The Thing* (fig.4)**, una rete concepita inizialmente come esperimento di "scultura sociale" di beuysiana memoria e divenuta poi, con l'avvento della Grande Rete, un grande *network* internazionale con nodi in tutto il mondo, un portale di riferimento per la comunità artistica che abita la Rete⁵³.

L'avvento del *World Wide Web* e del primo *browser* grafico, hanno però modificato in maniera sostanziale lo scenario, moltiplicando le possibilità di utilizzo del mezzo. *Internet* si accingeva a diventare di lì a poco un vero e proprio strumento di comunicazione di massa, capace di incidere sulle

⁵¹ *Ibid.*

⁵² Paolo Ferri, *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Milano 1999, p. 54

⁵³ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 56

abitudini e sulla psicologia dell'intera società. Un fattore fondamentale è poi la multimedialità che l'informazione digitalizzata (e la sua diffusione tramite il protocollo *HTTP*) offre. Attraverso *computer* e reti, l'artista può finalmente servirsi simultaneamente di vari linguaggi – testi, immagini, suoni, animazioni – e, soprattutto, può trasmettere il suo messaggio formalizzato in qualunque parte del mondo in modo istantaneo e a costi minimi.

La cosiddetta *net generation*, già attiva sulle BBS, si trasferì in buona parte sul *Web*, e la lista dei partecipanti al primo congresso sulla *Net Art* lo testimonia: *Online: Kunst im Netz* ebbe luogo a Graz, in Austria, nel 1993 e vide riuniti insieme artisti come Robert Adrian X e Roy Ascott – pionieri degli esperimenti di arte e comunicazione negli anni 70 e 80- e futuri teorici e artisti della Rete come Armin Medosch ed Eva Hursprung. Due anni dopo, la mostra e il convegno intitolati *Critical and euphoric* e organizzati da Peter Weibel all'interno del festival *Ars Electronica*, gettarono le basi per il successivo, ininterrotto dibattito sulle possibilità estetiche del nuovo medium⁵⁴. Tra il 1994 e il 1995 apparvero molte altre realtà destinate a fare la storia del movimento. Basti pensare a ***Digital City***, il tentativo della città di Amsterdam di dotarsi di un efficace doppio virtuale, una rete civica divenuta una piattaforma di enorme utilità sociale e un luogo d'incontro per decine di artisti⁵⁵. Il progetto, finanziato dal Ministero degli Interni e dell'Economia, partì nel 1994 sotto il nome di *XS4all* (ovvero "accesso per tutti"), garantendo un insieme di servizi interattivi e un accesso gratuito alla Rete per tutti i cittadini. Il carattere assolutamente pionieristico di questo esperimento lo ha reso poi una vera fucina di progetti e una piattaforma ideale per moltissimi artisti⁵⁶. Più o meno contemporaneamente nasceva *Nettime*, una *mailing list* (lista di discussione) che è stata senza dubbio lo spazio di dibattito più noto e importante per i net artisti di tutto il mondo.

⁵⁴ Timothy Druckrey, *Initial Conditions*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.24

⁵⁵ Strano Network, a cura di, *Net Strike – No copyright Et (-: Pratiche antagoniste nell'era telematica*, AAA, Venezia 1996, p. 90

⁵⁶ *Ibid.*

2.1.2 Le *mailing lists*

Le *mailing lists* sono un elemento fondamentale della cultura di Rete e conseguentemente un importantissimo terreno di sviluppo dell'arte internettiana. Si tratta di un sistema automatico di messaggistica elettronica in cui gli utenti iscritti possono leggere i messaggi inviati da tutti gli altri e rispondere direttamente con *l'e-mail*. La possibilità di scambiarsi informazioni di ogni genere in tempo reale e di condividerle con il resto degli iscritti, trasforma queste liste di discussione in vere e proprie "piazze virtuali" all'interno delle quali si formano delle solide comunità di persone lontane geograficamente ma avvicinate da simili interessi.

La *mailing list* storica del movimento si chiama **Nettime** ed è stata fin dalla sua fondazione, nel 1995, la piattaforma principale attraverso cui si è elaborata una definizione teorico-pratica della *Net Art*. L'iniziativa si deve ad una decina di artisti e teorici dei media tra cui Pit Schultz, Geert Lovink, Paul Garrin e Heath Bunting, e nasce da un incontro intitolato *Club Berlin* -parte della 46° Biennale di Venezia- al quale seguì la nascita della lista vera e propria in Rete⁵⁷.

L'anno seguente, nell'ambito della seconda edizione del festival *Next Five Minutes* venne pubblicata la prima versione cartacea che riuniva gli interventi più interessanti, cui seguiranno varie edizioni dette *ZKP* e numerate da uno a cinque. Fu nel volume *ZKP 4* (1997) (**fig.5**) che apparve per la prima volta una sezione interamente dedicata alla discussione sul binomio arte-*Internet* che comprendeva gli interventi, tra gli altri, di Robert

⁵⁷ Josephine Bosma, *Between moderation and extremes*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001

Adrian X, Olya Lialina, Alexei Shulgin, Josephine Bosma, Joachim Blank, Mark Amerika e Marina Griznic⁵⁸.

“Se c’è nel mondo digitale un’aggregazione degna di essere chiamata ‘comunità’, questa è *Nettime*, un circolo telematico che raggruppa il meglio della riflessione internazionale in tema di arte sperimentale, critica radicale, avanguardia e telematica sociale” scriveva Ermanno Guarnieri nel 1997 sul quotidiano “Il Manifesto”⁵⁹, individuando con chiarezza le caratteristiche salienti dell’iniziativa. Attraverso una serie di incontri, non solo telematici, che si svolsero periodicamente tra i partecipanti alla lista, la comunità di *Nettime* è divenuta un punto di riferimento imprescindibile per lo sviluppo della *Net Art* e del dibattito critico che l’ha accompagnato. I temi delle discussioni sono in realtà moltissimi e spesso esulano dal ristretto ambito artistico, coinvolgendo problematiche sociali e politiche, attivismo e *net theory*.

Tuttavia la pratica artistica ha svolto fin dall’inizio un ruolo di forza riflessiva nei confronti dell’innovazione tecnologica e delle sue possibili ricadute sulla società ed è stata, su *Internet*, uno dei principali veicoli di critica e pensiero alternativo. Questa interpretazione è lucidamente spiegata da Derrick De Kerchove che, proseguendo una linea di pensiero tracciata dal suo maestro McLuhan, scrive: “Gli artisti attuali sono le punte consapevoli di un vasto *iceberg* pubblico in stato di sonnambulismo. Sono loro a mettere in discussione gli effetti delle ultime tecnologie, *computer*, sistemi interattivi, multimedia, realtà virtuale e qualsiasi altro congegno appaia all’orizzonte del mercato, non in modo ingenuamente politico, ma a un più profondo livello psicosensoriale. Chi siamo? Cosa ci stanno facendo queste macchine? Quali riflessi ci danno di noi stessi? Come trasformano l’immagine di coloro che

⁵⁸ L’antologia di testi *ZKP4* può essere consultata integralmente su *Internet* all’indirizzo <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/toc.htm>

⁵⁹ Ermanno Guarnieri, *Nettime. Incontro ai confini dell’Est*, “Il Manifesto”, 4 maggio 1997

ancora pensiamo di essere? [...] L'arte nasce dalla tecnologia. È la forza contraria che bilancia gli effetti dirompenti delle nuove tecnologie nella cultura. L'arte è l'aspetto metaforico di quelle stesse tecnologie che utilizza e critica."⁶⁰

Il critico tedesco Tilman Baumgaertel ha definito, a questo proposito, tutta la *Net Art* come il "*Test Department*" di *Internet*: un'area di sperimentazione dove tutte le convenzioni e i protocolli di Rete (le pagine *Web*, il codice *HTML*, il codice e l'interfaccia) vengono passati al vaglio, analizzati, modificati, spesso spinti al limite delle loro possibilità⁶¹.

Per i componenti della comunità di *Nettime*, e per la maggior parte dei pionieri dell'arte internettiana, che erano personaggi perlopiù estranei al mondo dell'arte -attivisti, scrittori, esperti di informatica- la *Net Art* era inscindibile da un discorso globale, quindi anche sociale, politico e culturale, sulla telematica. I primi net artisti provenivano infatti dagli ambiti più diversi ed erano artisti concettuali, scrittori, *web designers*, fotografi e insegnanti. *Nettime* non è stata ovviamente l'unica lista di discussione ad occuparsi dell'argomento: nacquero a breve distanza l'una dall'altra anche *Syndicate*, concentrata perlopiù sull'Est Europeo⁶² e **7-11** (*Seven-Eleven*), ritenuta dalla maggior parte dei critici specializzati e dagli artisti, una vera e propria opera di *Net Art* (**fig.6**). Rigorosamente non moderata, *7-11* riceve decine di messaggi ogni giorno e contiene di tutto: dai colti testi teorici alla posta spazzatura (*junk mail*) e perfino la pubblicità indesiderata (in gergo *spam*). Graficamente minimale e ispirata all'estetica dei *pc* di prima generazione (caratteri verdi su sfondo nero), questa *mailing list* nacque nel 1997 da una costola di *Nettime*; fu infatti fondata da Vuk Cosic, Heath Bunting, Jodi e

⁶⁰ Derrick de Kerkchove, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Somerville House Books, Toronto 1995 (trad. it. *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova 1996, pp. 182-183)

⁶¹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.159

Alexei Shulgin con l'ausilio di Keiko Sukuzi, probabilmente un personaggio di fantasia frutto del collettivo sopracitato⁶³.

Un discorso a parte merita *Rhizome* –che tratterò ampiamente nel paragrafo successivo- poichè non è soltanto una *mailing list*, ma un'organizzazione no-profit che pubblica una rivista *on-line* e gestisce un archivio di *web-projects*.

⁶² Timothy Druckrey, *Initial Conditions*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.24

⁶³ Rachel Greene, *Web Work, a history of Internet Art*, "Artforum International", 2000, n°9, p. 165

2.1.3 Siti Web, organizzazioni e riviste on-line

Nel 1994 il sito newyorchese **äda'web (fig.7)**, fondato da Benjamin Weil, commissiona ed espone per la prima volta dei progetti d'artista concepiti per la Rete⁶⁴. Personalità già note nel mondo dell'arte come **Jenny Holzer**, Doug Aitken e Julia Scher si cimentarono con il nuovo medium, spesso trasferendovi efficacemente la propria poetica. *Please change beliefs*, ad esempio, realizzato dalla Holzer nel 1994, trasferisce i suoi *truism* dai consueti supporti a *led* luminosi allo spazio immateriale di *Internet* e invita gli utenti ad interagire modificandoli a proprio piacimento. Luoghi comuni, modi di dire e aforismi si sono rapidamente moltiplicati arricchendosi di innumerevoli varianti, tutte conservate e consultabili sul sito. La riflessione sul linguaggio, tema di fondo della poetica dell'artista, si arricchisce così di una dinamica bidirezionale resa possibile dallo scambio comunicativo che si instaura sulla Rete⁶⁵.

Nel 1998, dopo quattro anni di attività, *äda'web* entra in crisi per una cronica mancanza di fondi e viene ceduto interamente al *Walker Art Center* di Minneapolis, museo statunitense particolarmente sensibile alla produzione e al sostegno della *Net Art*. Questa iniziativa si è rivelata estremamente importante perché ha permesso ad una preziosa risorsa di non andare perduta e di rimanere sempre consultabile. Il fondatore di *äda'web*, Benjamin Weil, definisce la sua creatura una "fonderia digitale"⁶⁶, sottolineandone così il carattere collaborativo, e include tra gli obiettivi del progetto quello di "offrire agli artisti la possibilità di usare il nuovo mezzo senza dover necessariamente avere nozioni di programmazione."⁶⁷

⁶⁴ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 25

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ Benjamin Weil, *Untitled (äda'web)*, sito web del Walker Art Center di Minneapolis, <http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/adaweb/weil.html>, 2000

⁶⁷ Rachel Greene, *From Adaweb to the ICA. An interview with Benjamin Weil*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1219>, 1998

Condivide una simile vicenda il sito *Stadium*, nato nel 1995 come piattaforma indipendente per la produzione di lavori d'artista in Rete, e passato sotto il controllo del *DiaCenter for the Arts* di New York nel 1999.

Oltre al già citato *The Thing*, il sito *Web* forse più noto e vitale è l'americano **Rhizome (fig.8)**. Fondato a Berlino nel 1996 da Mark Tribe, comprende una rivista, un centro di discussione, una preziosa fonte di notizie e un ottimo punto di partenza per la ricerca e la sezione *Artbase*, un archivio delle maggiori opere di *Net Art*. La scelta del titolo per il progetto non è casuale; ha anzi un'importanza fondamentale per capirne la natura e gli obiettivi.

"Rizoma" è un termine preso in prestito dalla botanica e definisce un fusto orizzontale che si estende sotto terra, simile ad una radice. I rizomi connettono le piante in una rete vivente. Ma il rizoma è anche la figura simbolica usata da Gilles Deleuze e Félix Guattari nel libro *Mille piani*⁶⁸ per descrivere un tipo di sistema semiotico non gerarchico acentrato, opponendolo ai sistemi centrati il cui modello è l'albero. "A differenza degli alberi o delle loro radici, il rizoma collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a tratti dello stesso genere, mette in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'Uno né al molteplice [...] Rispetto ai sistemi centrici (anche policentrici), a comunicazione gerarchica e collegamenti prestabiliti, il rizoma è un sistema acentrico, non gerarchico e non significante ..."⁶⁹

Il testo di Deleuze e Guattari si può considerare la più lucida descrizione della crisi del pensiero moderno e della caduta dei sistemi di riduzione da esso elaborati. Teorizzando il rizoma, i due autori hanno delineato alcune caratteristiche centrali della cultura contemporanea e hanno involontariamente offerto una calzante metafora della Rete quando questa

⁶⁸ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Rhizome (introduction)*, Les Éditions de Minuit, Parigi 1976 (trad. it. *Rizoma. Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma 1997)

⁶⁹ Ibid. pp. 42-43

ancora non esisteva (il libro uscì in Francia nel 1976). Il pensiero rizomatico privilegia il molteplice, la relazione, la connessione e fa della non sequenzialità e del decentramento i suoi punti fondamentali. Com'è facile capire le somiglianze con il sistema ipertestuale e con la configurazione e il funzionamento della Rete stessa sono innegabili.

La comunità virtuale di *Rhizome* ha quindi un nome importante, che riassume in sé l'intera filosofia del *Web* e che descrive in qualche modo anche le proprie caratteristiche. Il progetto, completamente *no profit*, si avvale del contributo di persone di 75 paesi e 5 continenti, una comunità dispersa geograficamente sull'intero pianeta, che dà vita ad un *work in progress* in continua espansione⁷⁰.

Tra i *magazine* che per primi hanno offerto spazio alla critica e all'informazione sull'arte telematica c'è di sicuro il tedesco *Telepolis*, fondato nel 1996 e dedicato alle varie espressioni della cybercultura. Dal 1997 il sito ospita -in versione bilingue tedesco-inglese- articoli, interviste e reportage sulle opere e sui protagonisti della *Net Art*, avvalendosi della collaborazione delle firme più autorevoli come Tilman Baumgaertel (probabilmente il miglior specialista dell'argomento), Josephine Bosma e Armin Medosch. Quest'ultimo ha inoltre ideato e curato la prima serie di progetti d'artista commissionati dalla rivista stessa, dando vita alla mostra *on-line* in due parti *Shopping Windows* (2001) (**fig.9**). Il tema dell'iniziativa, il cui sottotitolo è "la net art dopo l'era dell'e-commerce" poneva l'attenzione su due fenomeni diversi, ma in qualche modo concomitanti: il fallimento della *new economy* e la cosiddetta "morte della *net art*", annunciata più volte, con intento parzialmente provocatorio, da molti artisti e critici da almeno quattro anni a questa parte⁷¹. Molto seguita dalla comunità net artistica anche *Mute*, rivista

⁷⁰ Jens Gebhart, *Intervista a Mark Tribe*, "Betacity", sito web <http://www.betacity.de/rhizome.htm>, 1999

⁷¹ Armin Medosch, *Shopping Windows. Net art after e-commerce*, "Telepolis", sito web <http://www.heise.de/tp/english/kunst/nk/shopping/about.html>, 2001

cartacea inglese parzialmente disponibile anche su *Internet* tramite il sito *Metamute*.

2.1.4 Centri culturali e musei

Se oggi il numero dei musei che commissionano, espongono e sostengono la *Net Art* comincia a farsi consistente, non era così nel 1995, quando il *Diacenter for the Arts* di New York -fondato nel 1974- cominciava la sua attività su *Internet*.

Il primo progetto che produssero, *Fantastic Prayers* (**fig.10**), nacque da una collaborazione tra l'artista **Tony Oursler**, il musicista **Stephen Vitiello** e la scrittrice **Constance DeJong** e si articolava in tre fasi: una *live performance*, un sito *web* e successivamente un *cd-rom* (che documentava il progetto). La *performance* si svolse sul tetto del museo nel marzo 1995 all'interno della struttura di vetro costruita da Dan Graham quattro anni prima per il progetto *Rooftop Urban Park Project*⁷². Il sito *web* invece, è composto da un insieme di testi, suoni e immagini tra loro interconnessi grazie ad un sapiente uso della tecnica ipertestuale e rivisita in chiave moderna il tema dell'Arcadia, idillica età dell'oro, e della sua caduta in seguito all'arrivo di un messaggero che porta con sé le nozioni di tempo, memoria e morte⁷³.

Da allora i progetti si sono moltiplicati -al momento il sito ne include 19- e la sezione Web del *Diacenter*, curata da Lynne Cooke e Sara Tucker, si è arricchita dei lavori di artisti come Claude Closky, Komar & Melamid, Kristin Lucas e Francis Alÿs.

Komar & Melamid, due artisti moscoviti emigrati negli Usa negli anni '70 e divenuti famosi per aver fondato il movimento *Sots Art*, versione sovietica della *Pop Art*⁷⁴, hanno realizzato per il *Diacenter* l'opera *The Most Wanted*

⁷² *Fantastic prayers introduction*, sito *web* del Diacenter for the Arts di New York, <http://www.diacenter.org/rooftop/webproj/fprayer/mgintro.html>, 1995

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 43

Paintings (1995) (**fig.11**). La domanda che i due si sono posti è "Che tipo di cultura verrebbe prodotta in una società che vive seguendo i sondaggi di opinione?". Interrogando il popolo della Rete, hanno poi raccolto le preferenze estetiche degli abitanti di tredici Paesi utilizzando rigorosamente tecniche statistiche professionali. Nell'arco di due anni, circa tremila persone hanno compilato un apposito questionario permettendo così agli artisti di dipingere, attenendosi scrupolosamente ai dati ottenuti, i "quadri più amati" e quelli "meno amati". Le tele così realizzate, che mostrano una spiazzante omogeneità, spingono a prendere atto delle contraddizioni insite nell'ipotesi di un'arte democratica, prodotta allo scopo di piacere al maggior numero di persone.

L'opera di **Francis Alÿs**, *The Thief* (1999) (**fig.12**) – di cui tratterò ampiamente più avanti- instaura un suggestivo parallelo tra la concezione prospettica rinascimentale del quadro come *finestra* e le odierne finestre virtuali di *Windows* e *Internet*. Il progetto è composto da una serie di ventuno pagine *web* e da uno *screensaver* scaricabile: una breve sequenza girata su pellicola e rielaborata al *computer* in cui possiamo vedere in azione "il ladro" del titolo mentre scavalca simbolicamente uno schermo chiaro (**fig.13**). Il *monitor* del *computer* viene assimilato da Alÿs ad una nuova soglia, oltre la quale si apre l'infinita distesa del cyberspazio, un luogo concettualmente costituito da pura informazione, in cui le coordinate cartesiane perdono senso e le distanze si annullano nel trionfo del "tempo reale". La tendenza umana ad attribuire a questo luogo ideale le stesse caratteristiche dello spazio fisico ha dunque favorito l'applicazione ai sistemi informatici dell'ambigua metafora della finestra, immagine simbolo attraverso la quale l'uomo continua ad esprimere il proprio rapporto con lo spazio circostante.

Seguiranno l'esempio del *Diacenter* altre importanti istituzioni come il *Walker Art Center* di Minneapolis con la sua *Gallery 9*, il *Whitney Museum* che nel

2000 ha incluso la *Net art* nella sua Biennale, il *San Francisco Museum of Modern Art* e molti altri. Il complesso e contraddittorio rapporto tra i net artisti e i grandi musei verrà comunque analizzato nel dettaglio nel corso di questa trattazione.

2.1.5 *Meeting* e Conferenze

“Partecipo alle conferenze. La *net.art* è questo, in realtà. È una pratica artistica che ha molto a che fare con la rete. Si partecipa alla conferenza, un centinaio di persone di vari paesi che si incontrano. È una rete. Arte non significa solo la realizzazione di un prodotto che successivamente può essere venduto sul mercato dell’arte e ammirato dal critico e dal mediatore. Significa anche *performance*. Divertirsi è un po’ come i momenti di creatività, quando si produce qualcosa. Quando si instaura un buon dialogo, quando ti senti stimolato a intervenire con un’argomentazione nuova, con nuove idee... secondo me questa è creatività, e quindi arte. Quando parliamo di incontri come questo, come è stato questo incontro di *Nettime*... è questo che intendo per *net.art*. Anche l’intera forma di questa conferenza è definibile un’opera di *net.art*, come una scultura. Se volete, una scultura di *net.art*.”⁷⁵

Questa dichiarazione dell’artista Vuk Cosic è significativa per capire l’importanza che i *meeting*, i festival e le conferenze hanno avuto –e continuano ad avere- per il movimento net artistico (**fig 14**). Lo scambio, la dimensione collettiva e collaborativa, il senso di comunità che si è instaurato tra artisti, critici e appassionati sono in qualche modo la linfa vitale di questo tipo di ricerca artistica. Inoltre, lo status immateriale dei progetti di *Net Art*, la loro non-oggettualità e il loro carattere effimero rendono difficile l’organizzazione di vere e proprie mostre, facilitando invece la formula del festival.

⁷⁵ Josephine Bosma, *net.art per se*, intervista a Vuk Cosic, “Nettime”, sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199709/msg00053.html>, 1997

Un *meeting* ormai storico, e per questo continuamente rievocato da artisti e critici in articoli e interviste, è **net.art per se**, svoltosi a Trieste nel maggio del 1996. Organizzato dal *Ljubljana Digital Media Lab* e guidato da alcuni artisti tra cui l'olandese Walter van der Crujsen e l'appena ricordato Vuk Cosic, l'incontro si è tenuto al Teatro Miela nell'ambito del festival *Teatro Telematico*⁷⁶.

I temi trattati in quell'occasione sono riassunti nel sito *web* realizzato da Cosic come un'opera di *Net Art*: "Some of the questions that are going to be addressed are: Is there a specific *net.art*? How does the artist use the control over the distribution of his/hers work? How does the modernist/romantic perception of the "art work" as a tangible piece influence the net.artist? Is hard copy obsolete? Is territory (really) obsolete? (does the automatic globality of audience necessarily mean the universality of the topic?)"⁷⁷

Le questioni affrontate toccavano evidentemente problemi teorici e pratici di centrale importanza. Le caratteristiche della *Net art*, le sue specificità, le eventuali modalità di distribuzione e vendita, e non ultimo il suo status immateriale, saranno temi di discussione fondamentali anche durante gli anni successivi e fino ad oggi.

Il sito *web* di *net.art per se* è una sobria schermata grigia che contiene, ad un primo sguardo, soltanto un breve resoconto testuale dell'incontro e le domande sopracitate. Guardando con più attenzione però ci si accorge che seguendo alcuni *links* (collegamenti ipertestuali) si possono visualizzare le parodie dei siti web dell'emittente americana CNN e dei motori di ricerca Altavista e Yahoo. La finta pagina della CNN, in particolare, secondo un procedimento caro ai situazionisti, il *detournement*⁷⁸, è stata lasciata

⁷⁶ Rachel Greene, *Web Work, a history of Internet Art*, "Artforum International" n°9, maggio 2000, p. 164

⁷⁷ *net.art per se*, sito *web* <http://www.ljudmila.org/naps>, 1996-7

⁷⁸ I situazionisti hanno fatto un uso entusiastico del plagio. Per loro questa tecnica era esemplificata al meglio dal *detournement*, una parola che contiene al tempo stesso l'idea di "deviazione", di "digressione" e dell'atto del "dirottamento". Essi prendevano opere della cultura popolare - in particolare fumetti - e le hanno iniettavano di

esteticamente identica a quella ufficiale, ma completamente stravolta nei contenuti; la prima pagina titolava infatti: "Specific *Net.art* found possible" (**fig.15**). Lo stesso Cosic, in un'intervista rilasciata a Josephine Bosma nel settembre del 1997, definiva il sito una sorta di manifesto: "non proprio un manifesto, ma una sua versione pratica. Ha le stesse ambizioni di un manifesto, ma senza il tono dichiarativo."⁷⁹

contenuti "situazionisti". Questi lavori erano all'apparenza normali e innocui per il comune fruitore, ma ad un'analisi più ravvicinata e approfondita, si rivelavano virulentemente radicali. Per un'approfondimento...

⁷⁹ Josephine Bosma, *net.art per se*, intervista a Vuk Cosic, "Nettime", sito *web*
<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199709/msg00053.html> , 1997

2.2 Definizioni ed etichette: la questione terminologica

Net art, *Web art*, *net based art* e *networked art* sono solo alcune delle innumerevoli definizioni usate in questi anni per riferirsi all'arte della Rete. Queste diverse locuzioni sono state coniate dai primi critici del movimento e dagli artisti stessi e utilizzate spesso in maniera intercambiabile, generando in alcuni casi confusioni e perplessità.

Oggi alcuni di questi nomi sono caduti in disuso mentre altri sembrano aver assunto significati autonomi, definendo modi radicalmente diversi di usare artisticamente le tecnologie di Rete. La differenziazione che si sottolinea con più frequenza è quella tra **Net Art e Web Art**. Per *Net Art* si intende un'arte basata principalmente sulla creazione di *networks*⁸⁰, che genera opere *low-tech* dal forte contenuto concettuale, spesso caratterizzate da una riflessione di tipo socio-politico, mentre la *Web Art* viene assimilata alle pratiche del *web design* e si manifesta in opere in cui l'aspetto audiovisuale e formale rimane determinante. La *Web Art* lavora sull'ambiente multimediale *on-line* per estenderne le possibilità interattive audiovisive e narrative.

Marc Voge, artista e curatore coreano da tempo impegnato nello studio e nella promozione della *Net Art*, sostiene che la differenza risieda nel "luogo" dove l'opera risiede e viene fruita. "La *Web Art* avviene su un sito *Web*, la *Net Art* su *Internet*"⁸¹, scrive nell'introduzione teorica della mostra *on-line Web-Project 8*. Con questa affermazione Voge considera evidentemente la *Web Art* come un sottoinsieme della *Net Art* che vede invece allargato il suo campo d'azione ad altri strumenti come *chat* e *e-mail*.

⁸⁰ Andreas Broeckmann, *Are you online? Presence and participation in network art*, 1998, "Nettime", sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199806/msg00082.html>

⁸¹ Marc Voge, *Some S-I-S-S-J-F-F-D-E-M-T-W-A-I-D-C-F-A-A-S-T-W-C-S-M-R-W-L-G-I-T-R-H-W-M-C's of Web Art*, "Totalmuseum.org", sito web, http://www.totalmuseum.org/webproject8/marc_text.html#introduction, 2001

Da considerare infine l'opinione del critico italiano Marco Deseriis, noto anche come "Snafu", il quale individua la distinzione con estrema precisione:

"La *Web art* si limita ad utilizzare il *Web* come mezzo di illustrazione e distribuzione di opere o oggetti fruibili anche indipendentemente da *Internet*. La prova del nove, la si fa scaricando l'intera struttura di un sito di *web art*, trasferendola su un *cd-rom* e osservando come la fruizione dell'opera stessa non vari se non per la diversa allocazione dei *files* (nel caso del sito i *files* saranno su un *server* remoto, nel caso del *cd-rom* su un disco locale). La *Web art* esiste dunque indipendentemente dal supporto che la veicola (sito, *cd-rom*, *floppy disk*, *dvd*, ecc). Noi invece parliamo di *net art*. E cioè di un'arte, o di una pratica, che può esistere solo attraverso *Internet*. Una pratica che può essere sintetizzata come "l'arte di fare *network*" e che sostituisce le opere con le operazioni, la rappresentazione con l'innescò di nuovi circuiti comunicativi e di senso."⁸²

Questa interpretazione, dettata probabilmente da un diretto coinvolgimento dell'autore in una determinata ala del movimento, sembra tuttavia fin troppo radicale e, se presa alla lettera, escluderebbe dal panorama della *Net Art* grandissima parte dei progetti visibili al momento su *Internet*.

Esiste poi una particolare sottocorrente della *Net Art* che corrisponde all'attività di un determinato gruppo di personalità artistiche (Vuk Cosic, Jodi, Olia Lialina, Heath Bunting e Alexei Shulgin), per lo più europee, che condividono pratiche situazioniste, attiviste e concettuali, auto-battezzatesi con l'ironica etichetta di *net.art*⁸³.

⁸² Marco Deseriis, *Una premessa sulla net.art*, estratto dal comunicato stampa del festival *Digital_is_not_analog*, sito web, <http://www.d-i-n-a.net/dina/dina-xpo-press.html> febbraio 2002

⁸³ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.159

2.2.1 *net.art*: la nascita del nome tra realtà e leggenda (1997)

Il punto che separa le parole “*net*” e “*art*”, apparentemente irrilevante, è un elemento a suo modo significativo perché ironizza sulla consuetudine di etichettare i movimenti artistici apponendo un prefisso alla parola “*art*” e allo stesso tempo rende questa definizione simile al nome di un *file* o di un *software*, con ovvio riferimento al medium utilizzato. Dichiarava Cosic nel 1997 a Josephine Bosma: “Per me il punto è molto importante perché sta a significare che non si tratta di una cosa così seria. Un movimento o un gruppo non possono avere un nome che sembra quello di un *file* del *computer*.”⁸⁴ Gli fa eco Alexei Shulgin: “Mi fa venire in mente il nome di un file piuttosto che un nuovo ‘ismo’. E credo che questo sia molto importante perché il termine *net.art* contiene molta auto-ironia.”⁸⁵

Questa definizione ha una inoltre una storia singolare, ormai riportata in ogni studio sul movimento. Si tratta con ogni probabilità di una leggenda creata *ad hoc*, parte di un progetto di mitopoiesi portato avanti dall’ala più concettuale del movimento.

La leggenda racconta la presunta “auto-generazione” del termine *net.art* avvenuta nel dicembre del 1995 sullo schermo del *computer* dell’artista sloveno Vuk Cosic. Raccontata dal russo Alexei Shulgin in un *e-mail* datata marzo 1997 e inviata a *Nettime*, la storia è stata poi più volte smentita, anche dai suoi stessi protagonisti, ma rimane comunque importante perché svela alcuni aspetti teorici e una certa attitudine situazionista e ludica. Shulgin scrive:

“ I feel it’s time now to give a light on the origin of the term – “*net.art*”.

⁸⁴ Josephine Bosma, *Independent net.art*, intervista a Vuk Cosic, “Nettime”, sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00014.html>, 1997

⁸⁵ Armin Medosch, *Balancing between Art and Communication, East and West*, intervista ad Alexei Shulgin, “Telepolis”, sito web <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6173/1.html>, 1997

Actually, it's a readymade. In December 1995 Vuk Cosic got a message, sent via anonymous mailer. Because of incompatibility of software, the opened text appeared to be practically unreadable ascii abracadabra. The only fragment of it that made any sense looked something like: [...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...] . Vuk was very much amazed and excited: the net itself gave him a name for activity he was involved in! He immediately started to use this term. After few months he forwarded the mysterious message to Igor Markovic, who managed to correctly decode it. The text appeared to be pretty controversial and vague manifesto in which it's author blamed traditional art institutions in all possible sins and declared freedom of self-expression and independence for an artist on the Internet. The part of the text with above mentioned fragment so strangely converted by Vuk's software was (quotation by memory): "All this becomes possible only with emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...", etc.

So, the text was not so much interesting. But the term it indirectly brought to life was already in use by that time. Sorry about future net.art historians – we don't have the manifesto anymore. It was lost with other precious data after tragic crash of Igor's hard disk last summer.

I like this weird story very much, because it's a perfect illustration to the fact that the world we live in is much richer than all our ideas about it."⁸⁶

Il breve testo contiene, ad una analisi più approfondita, una serie di elementi estremamente significativi, seppur presentati sotto forma di "parabola".

La definizione dell'episodio come un *readymade* sottolinea l'elezione di Marcel Duchamp e del movimento dadaista in genere a nume tutelare dei net artisti, in modo particolare quelli dell'est europeo. Vuk Cosic, in una nota intervista aveva già definito alcune sue azioni con lo stesso termine - riferendosi in particolare a *Documenta Done*, il plagio del sito della manifestazione artistica tedesca- parlando di se stesso e dei suoi colleghi

⁸⁶ Alexei Shulgin, *Net.Art - the origin*, "Nettime", sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00094.html> , 1997

come “figli ideali di Duchamp”⁸⁷ e Shulgin sembra confermare questa progenitura eccellente.

Un secondo elemento riguarda il potere autogenerante dei *computer*: la macchina viene presentata come dotata di una propria capacità linguistica e resa responsabile del conio del termine. Ma la questione centrale risiede forse nella potenza creativa attribuita all'errore, responsabile in questo caso della nascita del nome stesso del movimento, e anche al fattore “caso”, che come nel dadaismo, riveste un ruolo di primo piano. Interessante anche la presenza dello stralcio di manifesto (il presunto testo andato perduto) in cui si evidenziano, seppur rapidamente, alcune istanze del movimento net artistico delle origini come l'opposizione al sistema artistico tradizionale, il potere liberatorio e democratizzante della Rete e un possibile superamento dell'arte stessa, considerata obsoleta.

⁸⁷ Tilman Baumgaertel, *Interview w/ Vuk Cosic*, “Nettime”, sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199706/msg00211.html>, 1997

2.3 1997: *Net.art thread* e Documenta X

Il 1997 si configura, ad uno sguardo retrospettivo, come l'anno centrale per lo sviluppo del movimento, nonostante molti artisti e alcuni critici abbiano visto nell' 'esplosione' della *Net Art*⁸⁸ i rischi di un appiattimento delle sperimentazioni e di un progressivo sfruttamento commerciale del fenomeno, legato anche al *boom* della *new economy*.

Risale a quell'anno un evento estremamente interessante per comprendere la genesi e i presupposti teorici della pratica artistica su *Internet*. Fu in quei mesi che cominciò a delinearsi una prima definizione della *Net art*, che scaturì da un lungo e acceso dibattito condotto principalmente via *e-mail*. La discussione (il cosiddetto ***net.art thread***), svoltasi perlopiù sulla *mailing list Nettime*, diede inizio ad un tentativo di analisi delle pratiche artistiche che, come abbiamo visto, erano già in atto sulla Rete dai primissimi anni Novanta. Le caratteristiche distintive della *Net Art* venivano inizialmente individuate per via di negazione, con l'obiettivo di distinguerla da altri fenomeni di tangenza e contaminazione del mondo dell'arte con il "fenomeno *Internet*", primo fra tutti quello delle cosiddette "gallerie virtuali". L'opposizione era tra *Net Art* e *Art on the Net*, cioè tra un'arte specifica della Rete e un semplice meccanismo di digitalizzazione e diffusione di opere preesistenti sulle Reti telematiche⁸⁹. La diatriba, soltanto apparentemente terminologica, nascondeva in realtà due concezioni diametralmente opposte di *Internet*. Da un lato la Rete come mezzo di diffusione delle informazioni e come nuova "vetrina" per un futuribile mercato dell'arte *on line*, dall'altra la Rete come nuovo spazio per la costruzione di relazioni sociali e come

⁸⁸ Rachel Greene, *Web Work, a history of Internet Art*, Artforum International n°9, maggio 2000, p. 165

⁸⁹ Joachim Blank, *What is netart?;-)*, intervento al congresso (*History of Mailart in Eastern Europe*, Staatliches Museum Schwerin, Germania 1996, "Nettime", sito web, <http://www.desk.nl/~nettime/>

possibile medium per l'arte. Successivamente vennero messe in evidenza alcune caratteristiche fondamentali che sembravano accomunare molti progetti d'artista in Rete, come la performatività, la processualità, una tendenza all'autoreferenzialità e soprattutto una continua e tenace opera di decostruzione del mezzo⁹⁰.

Il 1997 fu anche l'anno in cui la *Net Art* fu ammessa a **Documenta**, manifestazione d'arte contemporanea tra le più importanti a livello mondiale che si svolge a Kassel ogni cinque anni dal 1955. Questo primo segno di ricettività del mondo dell'arte nei confronti di una corrente nata perlopiù ai suoi margini e sviluppatasi in altri contesti, provocò nella comunità internettiana reazioni contrastanti, ma permise anche di mettere a fuoco alcune questioni fondamentali, come ad esempio le possibili modalità espositive dei lavori e il confronto con un pubblico più vasto. All'interno di *Documenta X*, curata da Catherine David, le opere che utilizzavano *Internet* erano molte, alcune incluse nella grande mostra generale (come le installazioni *Suspension* di Jordan Crandall & Marek Walczak e *Makrolab* di Marko Peljhan), altre riunite in una sezione apposita; ad alcuni artisti fu offerta la possibilità di optare per un progetto in Rete, altri furono selezionati appositamente per la loro ricerca pluriennale sul *Web*⁹¹. La David, inseriva l'arte in *Internet* nella sua definizione del "*parcours*", cioè di un superamento dei confini dell'*elite* da parte dell'arte e un conseguente progressivo allargamento delle idee verso la massa, il grande pubblico internazionale⁹². La Rete, con la sua capacità di espansione teoricamente illimitata diveniva dunque l'ultima frontiera di questo percorso di apertura dei linguaggi dell'arte verso un pubblico sempre più vasto e meno settoriale.

⁹⁰ Andreas Broeckmann, *Net.Art, machine and parasites*, "Nettime", 1997, sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00038.html>

⁹¹ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Milano 2000, p. 110

⁹² Kathy Rae Huffman, *The WebSite of documenta x*, "Telepolis", 1997, sito web http://www.heise.de/tp/english/pop/event_1/4079/1.html

Simon Lamunière, curatore della sezione *Internet*, mise a punto un sito *web* che conteneva al suo interno sia la parte informativa (orari, indirizzi, biglietti) che i progetti artistici (**fig.16**). Questi ultimi erano divisi in quattro sottogruppi tematici -*Surfaces and Territories, Cities & Networks, Groups & Interpretation* e *In and Out*- ognuno dei quali includeva le opere, i testi critici e una selezione di *links*.

“Come succede in tutte le transazioni internazionali, anche *Internet* privilegia la lingua inglese. *On Translation* mette in evidenza come anche la traduzione si risolve in una perdita di informazione e come il linguaggio dei media in sé sia un linguaggio di traduzione attraverso il quale noi perdiamo qualcosa.”⁹³ Così lo spagnolo **Antoni Muntadas**, che può considerarsi uno dei pionieri della ricerca artistica in Rete grazie al suo *The File Room* (1994), commentava *On Translation*, realizzato per *Documenta*, quarta parte di una ricerca già portata avanti dall’artista in altri contesti fin dal 1995 (**fig.17**). L’opera, finanziata dalla stessa manifestazione tedesca con il contributo di *äda’web* e la collaborazione di ventitre sedi del *Goethe Institut* sparse sul pianeta, era un’acuta riflessione sulla circolazione frenetica delle notizie su *Internet*, sulle modifiche che esse subiscono durante i vari passaggi e soprattutto sul ruolo della traduzione e dell’interpretazione.

“I sistemi per l’analisi delle intenzioni migliorano i mezzi per la comprensione tra i popoli. Il problema è quale lingua utilizzare.” Questa frase, di cui riporto la versione italiana, partì dagli Stati Uniti e venne poi inviata tramite *Internet* in oltre venti Paesi del mondo, in ognuno dei quali fu realizzata una traduzione utilizzando un sistema a catena, fino a far tornare la frase nel luogo da dove era partita, naturalmente trasformata dalla serie di passaggi. *Metro-Net* di **Martin Kippenberger** (**fig.18**), rimasto incompiuto a causa della prematura scomparsa dell’artista, era un affascinante tentativo di trasportare in Rete una metropolitana immaginaria che avrebbe dovuto

⁹³ Gianni Romano, *La stanza degli archivi*, intervista ad Antoni Muntadas, in *Artscape. Panorama dell’arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 43

collegare decine di luoghi della Terra, realizzando "il carattere visionario e romantico del villaggio globale, dove ci si sposta con un paio di fermate da un capo all'altro del mondo."⁹⁴

La coppia di net artisti **Blank & Jeron**, con il progetto *Without Addresses*, riflettevano invece sul viaggio in una spazialità tutta virtuale: la navigazione nella distesa sconfinata del cyberspazio, invitando i visitatori a lasciare una traccia del proprio passaggio, ma inducendoli poi a perdersi in una rete di documenti ipertestuali senza mappa e, come recita il titolo, "senza indirizzi".

A *Documenta* erano presenti anche **Joan Hemskeerk e Dirk Paesmas**, la coppia di artisti che dal 1995 gestisce il progetto **Jodi**, uno dei più noti e apprezzati lavori di *Net Art*.

"Noi esploriamo il computer dal suo interno e ne restituiamo l'immagine sulla Rete. Quando l'osservatore guarda il nostro lavoro, noi siamo dentro al suo computer."⁹⁵ Entrare nel loro sito dà al navigatore l'impressione di essersi perso per strada, di aver cliccato qualche tasto sbagliato, di trovarsi di fronte ad un guasto del proprio computer. Schermi neri o lampeggianti, punteggiati di stralci di codice e caratteri incomprensibili, nascondono *links* che portano a pagine altrettanto disorientanti, in una continua deriva **(fig.19)** L'impostazione grafica ed estetica ricorda i pc di prima generazione, con i loro caratteri a fosfori verdi, provocatorio contraltare dell'edulcorato *high tech* corporativo. Le pagine di *Jodi.org* sono quanto di più lontano si possa immaginare da un sito informativo, non rassicurano il navigatore indicandogli una sicura rotta da seguire, ma lo costringono a prendere coscienza del "rovescio" della tecnologia, dell'enorme massa di dati in codice che si nasconde dietro ad ogni comoda interfaccia grafica⁹⁶.

E' estremamente interessante leggere gli interventi raccolti nel forum di discussione del sito di *Documenta X*. Artisti, critici e curatori si confrontarono

⁹⁴ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 26

⁹⁵ Tilman Baumgaertel, *We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers*, intervista a Jodi.org,

"Telepolis", sito web <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>, 1997

⁹⁶ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 29

infatti su temi fondamentali, primo fra tutti quello delle modalità espositive dei progetti *web*. A Kassel la *Net Art* era presentata in un ambiente appositamente progettato da Franz West e posizionato di fianco alla caffetteria, dove i *computer* che mostravano i lavori erano –due per ogni progetto- messi in fila su dei tavolini. Due aspetti vennero maggiormente criticati di questo allestimento: il fatto che le macchine non fossero collegate ad Internet -e che dunque la *Net Art* fosse completamente sradicata dal suo ecosistema- e l’atmosfera “da ufficio” dell’intera sala. Alcuni accennarono addirittura ad un presunto messaggio subliminale dato dal colore blu delle pareti, omaggio ad uno degli sponsor: “I progetti *web* sono presentati privi di *links*, il che significa che non si ha l’opportunità di navigare verso altri siti. Sono presentati con un’aura che hanno invece smesso di avere.”⁹⁷.

Secondo il duo *Jodi* la “metafora dell’ufficio” non è solo brutta e respingente per gli spettatori, ma anche dannosa perché “attacca una falsa etichetta ad un gruppo di artisti che hanno in comune solo l’utilizzo della Rete e che in questo modo vengono categorizzati grazie ad un medium in opposizione al resto degli artisti in mostra.”⁹⁸

Il curatore Lemunière difese le sue scelte affermando: “Io sto vendendo arte e non *Internet*”⁹⁹ e puntando l’attenzione sulla maggiore navigabilità che i progetti avevano -provenendo da una rete locale- e sulla necessità di evitare che i visitatori utilizzassero i *computer* collegati per le loro personali esigenze, trascurando così le opere. A questo proposito è interessante leggere un’altra dichiarazione di Dirk Paemas che, interrogato su quale potrebbe essere una modalità espositiva consona risponde : “Penso che se hai uno spazio fisico per esibire la *Net art* diventa un’opportunità per mostrarla a tutte quelle persone che non hanno confidenza con il *computer*. E potresti anche dare agli artisti la possibilità di realizzare in prima persona

⁹⁷ Tilman Baumgartel, Kathy Rae Huffman, Margarete Jahrmann, *The Opening of Documenta X, A First Flash Report – Net Art without links*, “Telepolis”, sito web http://www.heise.de/tp/english/pop/event_1/4073/1.html, 1997

⁹⁸ *Ibid.*

⁹⁹ *Ibid.*

le installazioni. Io credo che sia molto importante per i net artisti l'essere coinvolti nella presentazione del proprio lavoro."¹⁰⁰

Ma il sito di *Documenta* fu la piattaforma di lavoro per un altro net artista, lo sloveno **Vuk Cosic**. Cosic, che non faceva parte della selezione ufficiale, realizzò il primo di una lunga serie di plagi, facendo una copia esatta del sito *web* della manifestazione e presentandolo come opera d'arte (**fig.20**). Il progetto, intitolato *Documenta Done*, da molti considerato un semplice *hacking*, fu annunciato da una *e-mail* spedita a *Syndicate* dallo stesso Cosic sotto forma di articolo firmato dal fantomatico Keiko Suzuki poco prima della chiusura del sito ufficiale che sarebbe stato poi trasferito su un *cd-rom*¹⁰¹. La notizia titolava: "Un *hacker* dell'Europa dell'Est ruba il sito di Documenta X". L'artista sloveno dichiarò in proposito: "*Documenta Done* è un *readymade*" e ancora: "I net artisti sono i figli ideali di Duchamp"¹⁰². Questi continui richiami al dadaismo, che pur hanno qualche fondamento, sono in questo caso utilizzati da Cosic come provocazione e allo stesso tempo come un ironico tentativo di sbeffeggiare il mondo dell'arte costringendolo a fare i conti con la sua stessa storia. Le motivazioni del gesto, mai del tutto chiarite dall'autore, sono tuttavia abbastanza evidenti. Cosic con il suo plagio non faceva altro che sottolineare come l'informazione digitale sia passibile di infinite duplicazioni senza perdere nulla nel trasferimento e senza che si possa operare una distinzione tra l'originale e la copia. Veniva poi messa alla berlina la seriosità con cui la manifestazione tedesca aveva impostato la sua sezione *Internet* e il suo progetto di togliere il sito *web* dalla Rete eliminando così per sempre la possibilità futura di rivederlo.

¹⁰⁰ Tilman Baumgaertel, *We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers*, intervista a Jodi.org, "Telepolis", 1997, sito *web* <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>

¹⁰¹ Keiko Suzuki, *Eastern European Hacker Steals Documenta X Web Site*, "Syndicate", 1997, sito *web* <http://www.v2.nl/mail/v2east/1997/second/0149.html>

¹⁰² Tilman Baumgaertel, *Interview w/ Vuk Cosic*, "Nettime", 1997, sito *web* <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199706/msg00211.html>

2.4 *Web-projects* e mostre (1993-2001)

Nel 1994 apparve in Rete uno dei più noti *web-projects*: *The File Room* dell'artista spagnolo **Antoni Muntadas (fig.21)**, riconosciuto oggi come uno dei primissimi lavori d'artista in Rete¹⁰³. *The File Room* venne presentato per la prima volta al *Cultural Center* di Chicago in forma di installazione da visitare fisicamente e, contemporaneamente, come progetto *on-line*.

Antoni Muntadas sfruttava al massimo una delle caratteristiche più importanti di *Internet*, l'interattività, permettendo al pubblico di collaborare attivamente alla costruzione di un'opera collettiva, che si caratterizza come un vero e proprio *work in progress*. Il sito è infatti strutturato come un archivio aperto destinato alla raccolta di tutti i casi di censura culturale della storia, da Socrate ai giorni nostri. La natura collaborativa del lavoro e la scelta di un tema come la censura, molto sentito dagli utenti della Rete, hanno fatto sì che il progetto riscuotesse in questi anni un enorme successo, diventando un esempio paradigmatico per molte esperienze successive.

Nello stesso anno un altro artista, l'inglese **Heath Bunting**, realizzava un'opera che dimostrava come si potesse coniugare efficacemente il lavoro in *Internet* con interventi in luoghi fisici. Caratteristico di Bunting- oltre ad un programmatico uso di *low-technologies*- è proprio il suo più volte dichiarato amore per la filosofia del viaggio, una volontà di stare per la strada, rivendicando il diritto ad essere un nomade della civiltà moderna ed elettronica.

L'intero sito fondato da Bunting, *Irrational.org*, viene definito come un sistema internazionale dedito alla divulgazione e allo sviluppo di "informazione irrazionale", servizi e prodotti per profughi e nomadi. *Irrational*

¹⁰³ Per un'analisi approfondita si rimanda alla scheda dell'opera inclusa nel CAP. 5.

supporta artisti indipendenti e organizzazioni che lavorano al mantenimento di una missione critica verso il sistema dell'informazione. Per realizzare *King Cross Phone In*, l'artista si servì della Rete per diffondere i numeri di telefono di 36 cabine telefoniche della stazione di *King Cross* a Londra, invitando la gente a chiamare ad una determinata ora per dire qualsiasi cosa¹⁰⁴. L'ambiente sonoro creato dalla sinfonia di squilli, le conversazioni improvvisate tra i passanti alla stazione e chi telefonava da casa, un clima di curiosità e allegria furono gli ingredienti di una *performance* che riusciva, attraverso un uso creativo dei mezzi di comunicazione, a reinventare uno spazio sociale in un luogo di passaggio distratto come la stazione.

Un simile carattere collettivo e performativo è comune anche al progetto *Refresh* -firmato dalla coppia **Cosic-Shulgin** nel 1996- che creò una catena sempre crescente di siti *web* collegati tra loro con il sistema detto appunto *refresh*, un semplice comando che, inserito nel codice delle pagine ne provoca l'aggiornamento automatico¹⁰⁵. In questo caso, quando la pagina veniva aggiornata, il visitatore veniva portato su un altro sito e poi su un altro ancora, in una catena potenzialmente infinita.

Come si può notare dagli esempi sopracitati lo spirito con cui si affrontava il mezzo nei primi anni della *Net Art* era ludico, farcito di entusiasmo e curiosità. La struttura ad "archivio", che caratterizza molte opere della prima metà degli anni Novanta, valorizza infatti la capacità dell'informazione digitale di essere scambiata e manipolata, conservata e condivisa con grande facilità¹⁰⁶.

Già analizzando l'opera di artisti come **Jodi**, che si affacciano sul panorama dell'arte in Rete nel 1995, risulta evidente come l'atteggiamento stesse lentamente mutando. La decostruzione dell'*HTML*, la ferrea volontà di

¹⁰⁴ Rachel Greene, *Web Work, a history of Internet Art*, Artforum International n°9, maggio 2000, p. 165

¹⁰⁵ Alexei Shulgin, *I don't believe in self-expression*, intervista a cura di Tilman Baumgaertel, "Intelligent Agent", sito *web* http://www.intelligentagent.com/fall_shulgin.html

¹⁰⁶ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.158

“smontare” la tecnologia per mostrarne il vero funzionamento e soprattutto la propensione ad evocare l'ansia generata dal sovraccarico di informazione, attestano chiaramente l'inizio di un approccio critico nei confronti delle reali possibilità del *World Wide Web* e dei falsi miti che accompagnavano la sua crescita impetuosa. Molte opere dei net artisti della seconda metà del decennio sono infatti caratterizzate da uno scetticismo di fondo nei confronti della presunta democrazia del Web e da una spiccata polemica contro l'*high tech* corporativo, nel tentativo di scuotere lo spettatore e liberarlo dal rischio di un uso passivo della tecnologia.

Una tendenza interessante, in atto almeno dal 1998, è quella che vede gli artisti impegnati nella realizzazione di *software* alternativi. L'obiettivo di questi esperimenti consiste nel contrastare una delle convenzioni più radicate della Rete, quella che imprigiona le informazioni nella familiare “forma-pagina”, trasformando *Internet* in una specie di enorme libro multimediale. Opere come *Web Stalker* del collettivo inglese *I/O/D*, *Netomat* di Maciej Wisniewski (1999) o il recentissimo *Feed* del newyorkese Mark Napier (2001) sono solo tre esempi di come gli artisti, che sempre più spesso hanno competenze informatiche notevoli, stiano tentando di ripensare la Rete, di mostrarne le vere potenzialità, cercando di sottrarla all'omologazione.

Il 1999 è anche l'anno di *net_condition*, una mostra che, nonostante le numerose critiche¹⁰⁷ ha rappresentato il primo tentativo di analizzare con una grande esposizione l'impatto che la Rete ha sulla società odierna. Inaugurata allo ZKM di Karlsruhe e poi trasferita in altre sedi (Graz, Tokyo e Barcellona), *net_condition* venne anche accompagnata da un completo catalogo. L'entrata della *Net Art* nei musei viene però celebrata ufficialmente l'anno seguente con l'inclusione nella prestigiosa Biennale del *Whitney*

¹⁰⁷ Gianni Romano, *Estrategias del art en la red*, *Lapiz* n. 168, Dicembre 2000, pp 48-57

Museum di New York e riconfermata nel 2001 con due grandi mostre, una nello stesso *Whitney (Bitstreams)* e l'altra al *San Francisco Museum of Modern Art (01.01.01 Art in Technological Times)*¹⁰⁸.

¹⁰⁸ Per un'analisi dettagliata del rapporto tra la *Net Art* e i musei si veda il Capitolo 4.

2.5 In Italia

Anche se la *Net Art* non sembra destinata a sviluppare delle "scuole nazionali", essendo la sua patria quel territorio globale e ubiquo chiamato cyberspazio, vale la pena di concentrare per un attimo l'attenzione sul panorama italiano.

È bene chiarire da subito che, specialmente se paragonato ad altre nazioni come l'Inghilterra, l'Olanda, la Germania e gli Stati Uniti, il nostro Paese mostra un certo ritardo sia nella produzione che nello studio e nella promozione dell'arte telematica. Se qualche artista interessante esiste senza dubbio, assolutamente latitante l'atteggiamento delle istituzioni, sia pubbliche che private, e della maggior parte della critica.

Una delle esperienze più precoci rimane quella di **Franco Vaccari**, che nel 1996 lanciò in Rete il progetto *Atelier d'artista* (**fig.22**). L'opera consisteva nella raccolta di materiale scritto e di documentazione fotografica sugli studi d'artista, inviato tramite *e-mail* alla sua casella di posta elettronica. Tutto il materiale venne poi trasferito su un sito *web* e organizzato secondo un indice alfabetico e uno tematico¹⁰⁹. Il progetto, una riflessione sul tema dell'ambiente di lavoro degli artisti in quanto spazio di autorappresentazione e come luogo di incontro di lavoro fisico e progettualità, non è più visibile in Rete, ma è stato trasferito su un *CD-rom*¹¹⁰.

Atelier d'artista rappresenta un interessante risvolto della poetica di Vaccari, da sempre basata sulla comunicazione e l'interazione con il pubblico, perché sfrutta abilmente il senso di immediatezza della Rete e le possibilità di collaborazione a distanza che essa rende possibile¹¹¹.

¹⁰⁹ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 31

¹¹⁰ Un estratto dimostrativo è visibile sul sito *web* "dgPIXEL", dove è anche possibile acquistare una copia del *cd-rom*: <http://www.dgpixel.com/tron/arte/atelier/home.htm>

¹¹¹ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 31

Il vero pioniere dell'uso artistico della telematica in Italia è però senza dubbio **Tommaso Tozzi**. Le sue sperimentazioni e il suo amplissimo lavoro di riflessione teorica sulle telecomunicazioni e il loro ruolo sociale, risalgono infatti ai tempi delle *BBS*, prima della nascita del *World Wide Web*. Più di dieci anni fa Tozzi fondava la *Hacker Art BBS (fig.23)*, una banca dati casalinga accessibile a tutti tramite ad un collegamento al *computer* dell'artista attraverso un *pc* e un *modem*. Aperta al pubblico il 1 dicembre del 1990, questa *BBS* si propose sin dall'inizio come opera d'arte collaborativa¹¹²: "Ogni individuo poteva collegarsi a tale mostra virtuale aperta a tutti e contaminare con la propria creatività le immagini fluttuanti nello schermo, originando un processo perturbativo potenzialmente senza fine"¹¹³.

Tommaso Tozzi si è formato negli anni Ottanta a Firenze, dove è nato, lavorando tra l'altro con Giuseppe Chiari, uno degli esponenti italiani del gruppo Fluxus. Dopo l'esperienza di *Hacker Art* (trasformata nel 1994 in *Virtual Town Tv* e trasferita su *Internet*) ha fondato l'associazione culturale *Strano Network*, che si batte per la libertà di comunicazione in rete, l'anonimato, la *privacy*. Tozzi ha sempre considerato l'arte un fenomeno sociale, la mobilitazione di energie tese a mettere in comunicazione gli uomini tra loro.

"Il ruolo dell'artista non è quello di scoprire forme d'arte universali, ma di partecipare collettivamente alla costruzione di interfacce che rendano possibile la messa in connessione del maggior numero di individui. In modo che tutti possano partecipare alla costruzione di questo nuovo linguaggio globale"¹¹⁴

¹¹² Tozzi usa spesso il termine "coevoluzione" per indicare il carattere collettivo, collaborativo e processuale delle opere d'arte digitali. Queste infatti sono originate dall'azione spontanea e interrelata di diversi individui che contribuiscono a far evolvere il prodotto artistico ed essenzialmente a costruirlo. Co-evolutivo sta quindi per "evoluzione collaborativa" dell'opera d'arte.

¹¹³ Tatiana Bazzichelli, *Un progetto di Network Museum. Aprire le porte all'arte con i nuovi media*, "La Critica", sito web, <http://www.lacritica.net/bazzichelli.htm>, luglio 2000

¹¹⁴ Luca Beatrice, Cristiana Perrella, *Nuova Arte Italiana*, Castelvecchi, Roma, 1998, p. 92

Si sviluppa nell'ambito dell'associazione fiorentina *Strano Network* anche il lavoro di altri net artisti italiani come Claudio Parrini e **Giacomo Verde**.

Quest'ultimo, dagli anni Settanta ad oggi, è stato attore e regista teatrale, artista visivo, animatore di gruppi di azione e di discussione e ha inventato una nuova forma espressiva, il "teleracconto", che mescola teatro d'attore, micro-teatro di oggetti e video. Con il gruppo, *Quinta parete*, ha realizzato la *Minimal TV*, la televisione più piccola del mondo, fatta con mezzi poverissimi e trasmessa via cavo, in occasione di fiere, raduni, convegni.

Sempre alla ricerca di una reale comunicazione tra artista e pubblico, ha infine lanciato due progetti in Rete (*X-8X8-X*, 2000 e *QWERTYU*, 2001) e da anni opera per un uso libero, creativo e orizzontale del *Web*. "Oggi l'arte che si rapporta con la tecnologia," scrive Verde, "non può che invitare gli spettatori a fare-da-sé, a farsi opera e fare opere come meglio credono. L'artista e le istituzioni dell'arte non possono fare altro che mettere a disposizione 'contesti' fatti di macchine, spazi e tempi"¹¹⁵.

Nel 2000 Verde ha lanciato in Rete il progetto *X-8X8-X* (**fig.24**), nato in occasione di una mostra di videoinstallazioni interattive (Tecne, Spazio Oberdan Milano, novembre 99/febbraio 2000) e dedicato alle associazioni non governative, al volontariato, agli attivisti politici. L'opera poteva essere fruita anche in mostra attraverso un'installazione, una cartolina e un libretto, e nello spazio virtuale con un *CD-rom* e un sito *web*. "Il sito *Internet* riflette in particolare sul rapporto reale-virtuale che viene elaborato attraverso la rete dall'attivismo politico, e sul senso estetico-politico del fare *web-art* e del fare attività *non-profit* rivolte a migliorare il mondo. Infatti in sottotitolo di *X-8X8-X.net* è "non-profit-web-art antiportale", segnalando così fin dal titolo (oltre che dal tipo di impaginazione) anche una critica esplicita alla politica estetica ed economica dei portali e di certa *net-art*."¹¹⁶

¹¹⁵ Giacomo Verde, *Reperto Antropologico Uno Nove Nove Sette*, sito web, <http://www.premiogallarate.it/xix/verde.html>, 1997

¹¹⁶ Valentina Tanni, *Net Art e interattività. Intervista a Giacomo Verde*, "Exibart", sito web, <http://www.exibart.com/IDNotizia984.htm>, 9 giugno 2000

Se il campo di azione privilegiato di Tozzi e Verde è la riflessione socio-politica, il fulcro delle sperimentazioni di **Manuela Corti** sembra essere il linguaggio, la narrazione. I suoi progetti più noti -*Passages* (1997), *Rain House* (1998) e *Project Grey* (2000)- sono tutti di natura collaborativa. L'artista, nata a Siena nel 1959 e attualmente residente a Bologna, crea lo spunto e il contesto per poi lasciare che il lavoro cresca arricchito dai contributi di decine di persone. In *Passages* (**fig.25**), ad esempio, lo spunto era il romanzo "Antropoeccentrico" di Gianni Actis Barone. Ogni settimana, per 23 settimane, Manuela Corti ha proposto un breve frammento (in italiano e inglese) estrapolato dal romanzo a tre artisti diversi chiedendo loro di tradurlo nella loro lingua madre e di interpretarlo graficamente.

Il progetto viene così descritto da Daniele Perra, che si occupò di commentarlo settimana per settimana: "*Passages* nasce dall'unione di vari elementi, individui diversi e numerosi strumenti operativi. Gli artisti grazie alle potenzialità del mezzo hanno interpretato e rappresentato i frammenti testuali sperimentando vari linguaggi. Alcuni hanno realizzato immagini fisse, *morphing*, animazioni, filmati, suoni, rumori, altri hanno indagato le potenzialità del linguaggio *html*, altri ancora hanno creato interventi che necessitano la diretta partecipazione del fruitore che diviene parte integrante dell'opera e sviluppato percorsi visivi di nature ipertestuale."¹¹⁷

Estremamente significativa infine l'opera del collettivo **0100101110101101.ORG**. Dietro questa sigla si cela una coppia di giovani net artisti italiani attiva in Rete dal 1999. Tutta la loro ricerca, ad oggi l'unica ad aver destato l'interesse della comunità net artistica internazionale, è rivolta all'indagine sui temi dell'identità, del *copyright* e della *privacy* al tempo di *Internet*. Data l'enorme importanza che 0100101110101101.ORG

¹¹⁷ Daniele Perra, *Passages: Evanescenze del contemporaneo*, in Paola Segà Serra Zanetti, Maria Grazia Tolomeo, a cura di, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo delle Esposizioni, 16 settembre - 30 ottobre 1998) Gangemi Editore, Roma 1998, p. 152

riveste nel panorama net artistico mondiale, la loro opera verrà analizzata dettagliatamente nel corso del capitolo successivo.

Per quanto riguarda mostre, eventi e convegni che nel nostro Paese hanno dato spazio alla *Net Art*, il resoconto è piuttosto esiguo. Possiamo comunque segnalare le due edizioni del Festival *Digital is not Analog*, svoltesi a Bologna nel 2000 e nel 2001, il convegno *Tecnoarte* (Perugia, maggio 2001) e la mostra *Media Connection* (Roma e Milano giugno-dicembre 2001).

Capitolo III

Caratteristiche e analisi

3.1 Tentativi di teorizzazione

E' ora opportuno studiare più nel dettaglio le caratteristiche della *Net Art*, che analizzerò con il supporto di alcune teorizzazioni per poi studiare singolarmente una selezione di progetti significativi.

Molti studiosi, critici e gli stessi artisti hanno in questi anni individuato delle specificità e alcuni caratteri ricorrenti, nel tentativo di sistematizzare e comprendere più a fondo un fenomeno che è per sua natura sfuggente perché ancora in pieno svolgimento.

Già Frank Popper nel 1993, nel suo fondamentale *Art of the Electronic Age*¹¹⁸, pur non avendo ancora assistito alla nascita della *Net Art*, individuava alcune caratteristiche inerenti, più genericamente, a quella che egli chiama "arte della comunicazione". Analizzando l'opera di artisti come Douglas Davis, Roy Ascott e Fred Forest, autori, tra gli anni Settanta e Ottanta, di una serie di eventi, *performances* e installazioni realizzate con l'ausilio di dispositivi medialti (satelliti, fax, telefoni, tv), Popper arriva a definire alcune specificità che possono considerarsi tuttora valide anche per la *Net Art*. A conclusione del capitolo 5 del suo saggio scrive: "La specificità estetica delle telecomunicazioni, e l'Arte della Comunicazione in generale, che è strettamente legata alle sue caratteristiche tecniche, riguarda sia la creazione che la ricezione, che in questo campo diventano molto più interconnesse che in altre forme d'arte. Questa specificità include caratteristiche come la **creazione di un evento piuttosto che di un**

¹¹⁸ Frank Popper, *Art of The Electronic Age*, Thames and Hudson, Londra 1993

oggetto materiale, l'istituzione di un *network* di relazioni umane scevro da discriminazioni, in tempo reale, e senza limitazioni geografiche, e infine un intero nuovo modo di relazionarsi con il tempo e lo spazio più un'interattività concepita dall'artista per consentire la comunicazione creativa.¹¹⁹

Tutte le specificità individuate da Popper meritano di essere messe ulteriormente a fuoco, non prima però di averle confrontate con quelle messe in evidenza da studi dedicati esclusivamente al fenomeno net artistico. Un saggio seminale in questo senso, oggi un po' sorpassato da studi più recenti, ma comunque fondamentale, è quello di **David Ross** intitolato *Net.art in the age of Digital Reproduction*¹²⁰. Il testo è la trascrizione di una conferenza tenuta da Ross nel marzo del 1999 alla San Jose State University. L'autore, dopo aver analizzato il sorgere del fenomeno dell'arte in Rete paragonandolo al percorso di nascita e di affermazione della Videoarte negli anni Sessanta, individua un lucido elenco di quelle che ritiene siano le "21 qualità distintive della *Net Art*". La mappatura messa a punto da Ross contiene criteri eterogenei, alcuni fin troppo generali¹²¹, ma rileva in tempi piuttosto precoci alcuni nodi effettivamente fondamentali.

La prima qualità distintiva viene individuata nella "abilità di muovere e comporre i pubblici". Ross osserva come i movimenti del pubblico della *Net Art* non siano prevedibili e controllabili. Da un lato l'autore può decidere le dimensioni iniziali del pubblico con una facilità ed una precisione che paiono *esclusive* della Rete¹²². D'altro canto, prosegue Ross, l'artista è però responsabile solo della prima 'adunata': successivi movimenti del pubblico non sono più controllabili.

¹¹⁹ Frank Popper, *Art of The Electronic Age*, Thames and Hudson, Londra 1993 p. 139

¹²⁰ David Ross *Net Art in the age of digital reproduction*, sito web <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>, marzo 1999

¹²¹ Al punto 7, ad esempio, Ross sottolinea la capacità delle tecnologie digitali di produrre immagini estremamente realistiche e verosimili, caratteristica non specifica della *Net Art*, ma della *computer art* in generale, e in particolare delle tecniche di *computer grafica* e realtà virtuale.

¹²² L'autore può infatti decidere di allargare o restringere l'accesso alla propria opera e individuare il *target* al quale rivolgersi in maniera estremamente precisa. L'accesso ad un sito *web* può essere universale o protetto da *password*.

Molto legata alla prima risulta **la seconda qualità**: "L'autorità si sposta dall'autore al lettore". Ross sostiene, come affermato più volte da decine di studiosi di arte elettronica, che quest'ultima sia in grado di confondere il confine tra autore e spettatore, rendendo, tramite una presunta interattività, l'opera d'arte il risultato di una collaborazione tra l'artista e il suo pubblico. Ross qui fa riferimento alle modalità d'interazione tipiche delle BBS e alle possibilità di comunicazione istantanea e orizzontale offerte dalle Reti telematiche. Questo tipo di redistribuzione del 'potere di parola', collegato ad esempio al profondo ruolo delle *mailing lists* nello sviluppo della *Net Art*, può essere certamente considerato uno dei criteri distintivi di questa corrente artistica, ma sul concetto di interattività e sulla reale possibilità di trasformare lo spettatore in un co-autore il discorso va ampliato. A queste problematiche sarà dedicato uno dei prossimi paragrafi.

Nel lungo elenco di Ross vale la pena di citare almeno altre tre caratteristiche: **il carattere effimero della *Net Art*, il nomadismo dell'identità favorito dalla comunicazione a distanza e infine l'intimità che si stabilisce tra l'opera e il suo fruitore**¹²³.

Secondo Gianni Romano¹²⁴ i caratteri principali della *Net Art* sono tre: **l'immaterialità, legata alla sua natura elettronica, le possibilità di interazione, inerenti allo stesso *Web*, e infine il carattere performativo**. "Il carattere performativo è dovuto a due dinamiche: la prima è puramente tecnica, i tempi di attesa ai quali il *browser* ci costringe ci obbligano ad assistere allo svelarsi dell'immagine, alla sua messa in scena tecnica; la seconda è che l'arte in Rete non finisce con il suo svelarsi al pubblico, ma presuppone l'interazione con lo spettatore che è invitato ad *attivare l'opera*."¹²⁵

¹²³ Ross scrive al punto 8 del suo elenco: "(il medium della Rete e lo schermo come suo luogo di manifestazione ndr) E' diretto sulla faccia dello spettatore. Raramente c'è qualcun altro presente. Navigare nel *web* è un po' come leggere un libro, crea lo stesso tipo di spazio mentale."

¹²⁴ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 31

¹²⁵ *Ibid.* p. 31

A questi elementi dobbiamo aggiungerne almeno un altro, che non è presente nella totalità delle opere di *Net Art*, ma certamente in una fetta consistente di esse, cioè la questione che riguarda le implicazioni politico-sociali. Molti progetti di *Net Art*, che normalmente vengono raggruppati sotto l'etichetta di *hacktivism*¹²⁶, nascono dalla coincidenza tra creativi e attivisti politici, seguendo una tradizione nata negli anni Settanta in ambito Situazionista e in alcuni movimenti sociali radicali. Concetti come sabotaggio, plagiarismo, controinformazione sono centrali in questo tipo di azioni¹²⁷.

Appare evidente che l'immaterialità, l'interattività e concetti come quello di *network* e performance sono i più ricorrenti. Vediamo di analizzarli singolarmente supportati da qualche esempio.

¹²⁶ Il termine *hacktivism* è un neologismo che nasce dall'unione di *hacking* e *activism* e viene utilizzato per definire le varie pratiche di attivismo sociale che si servono delle nuove tecnologie, tramite operazioni di sabotaggio e controinformazione.

¹²⁷ All'*hacktivism* dedicherò un paragrafo dettagliato nel corso di questo capitolo.

3.2 Immaterialità, delocalizzazione, performatività

La questione della "de-materializzazione dell'oggetto d'arte"¹²⁸, dopo i fasti degli anni Sessanta e Settanta, è tornata prepotentemente alla ribalta con l'avvento dell'arte digitale, seppure con sfumature e implicazioni differenti. Il carattere politico e di opposizione al sistema dell'arte e, più in generale, al sistema sociale capitalista, insito nelle istanze dell'arte concettuale e performativa storica è oggi in gran parte scomparso, sostituito da un altro tipo di riflessioni. L'avvento progressivo e globale della "società dell'informazione", in cui il bene più prezioso sembra essere la comunicazione, e di un'organizzazione economica anch'essa basata su beni immateriali, conduce artisti ed intellettuali a confrontarsi con la creazione di opere non-oggettuali.

Secondo Tilman Baumgaertel, che in un saggio del catalogo della mostra *net_condition* ripercorre la "storia della pratica artistica che usa i media telecomunicazionali", i progetti di *Net Art* sono dei veri e propri "immateriali"¹²⁹. Il critico tedesco, nell'usare questa definizione, si rifà alla teorizzazione di Jean Francois Lyotard, messa a punto nel 1985, anno in cui il filosofo francese organizzò una storica esposizione intitolata appunto *Les Immatériaux* al Centre Pompidou di Parigi. "Il termine 'immateriale' sta a significare che oggi –e si può vedere in ogni campo- la materia non può più essere vista come qualcosa che, in quanto oggetto, è opposta ad un soggetto. Le analisi scientifiche della materia dimostrano che non è altro che uno stato dell'energia [...]"¹³⁰

¹²⁸ Lucy Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, University of California Press, Berkeley 1973

¹²⁹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.153

¹³⁰ Jean Francois Lyotard, *Philosophie in der Diaspora*. Intervista a cura di Jacques Derrida, in Jean Francois Lyotard, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve, Berlino 1985, p.25

Secondo Baumgaertel: "In ogni tipo di informazione processata da *computer*, l'utente si trova ad avere a che fare con degli 'immateriali'. La 'de-materializzazione dell'oggetto', che Lucy Lippard sottolineava nell'arte concettuale, viene portata alle sue ultime conseguenze tecnologiche nelle opere artistiche che utilizzano i computer e le reti telematiche. Mentre c'è ancora un residuo fisico del messaggio nelle opere d'arte concettuali di Lawrence Weiner, Joseph Kosuth o Jenny Holzer (che sia carta, muro o *led*), nelle opere 'telecomunicazionali', esso è totalmente immateriale; l'informazione, che è usata per le azioni è divisa in *bit* e *bytes*."¹³¹ Anche Lev Manovich individua nell'avvento delle tecnologie digitali un superamento dell'oggetto e, in maniera più esatta, definisce il processo come un passaggio "**dall'oggetto al segnale**".¹³²

I progetti di *Net Art* godono indubbiamente di uno status immateriale, non essendo composti di materia tangibile, ma di stringhe di codice e di flussi di energia elettrica¹³³. Tuttavia si tratta di un'incorporeità del tutto particolare visto che, in ogni caso, l'opera, per essere visualizzata, ha bisogno di un supporto, costituito dall'*hardware* del *computer*. La registrazione digitale delle informazioni, come dimostra efficacemente Pierre Levy nel suo *Cybercultura*, non è infatti, a rigore, una vera e propria *smaterializzazione*, quanto una *virtualizzazione*. Quando, ad esempio, si esegue una scansione di una fotografia, essa viene trasformata in una serie di cifre che costituiscono la sua *descrizione numerica*. Questa descrizione, tuttavia, non può manifestarsi e rendersi visibile senza un supporto fisico. "Più fluida e volatile, la registrazione digitale occupa una posizione molto particolare nel

¹³¹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.154

¹³² Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 132

¹³³ Fabio Ciotti e Gino Roncaglia individuano nel trasferimento di energia il carattere distintivo di ogni sistema di telecomunicazione: "...siamo in presenza di un sistema di telecomunicazione se il trasferimento di informazioni nello spazio avviene mediante il trasporto di energia e non di materia". v. Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000, pp. 99

mondo delle immagini, a monte della manifestazione visibile, non irreali o immateriale, ma **virtuale**.¹³⁴

Simile la posizione di Mario Costa – autore di una vasta elaborazione teorica sull'estetica della comunicazione- che, in più, pone l'attenzione sul carattere **mentale** delle immagini espresse in formato digitale. Egli sostiene che, ancor più che immateriali, le informazioni digitali sono nella loro essenza la visualizzazione di un lavoro logico/matematico, in cui l'energia e la luce cessano di appartenere al mondo fisico e vengono assimilate all'universo mentale delle procedure logico-matematiche e dei modelli linguistici¹³⁵.

Questi concetti ci portano a considerare un'altra caratteristica della *Net Art* – e più in generale della telematica- cioè la **delocalizzazione** dell'opera d'arte. Il luogo dove l'opera appare, infatti, è del tutto svincolato dal luogo in cui l'informazione è fisicamente immagazzinata. I progetti di *Net Art* si manifestano sullo schermo del *computer* dell'utente ogni volta che egli, dovunque si trovi, accede alla rete *Internet* e richiama, attraverso l'*URL*, un determinato documento. È proprio grazie allo *schermo* che le informazioni acquisiscono "la facoltà di *manifestarsi* qui e là, indipendentemente dalla localizzazione dei supporti, tanto da conquistare una condizione di sostanziale *ubiquità*. [...] Il cyberspazio dischiude una nuova dimensione del viaggio, in quanto mette a disposizione del 'nomade elettronico' uno spazio in cui egli può esprimere la propria creatività."¹³⁶ È dunque piuttosto il nuovo spazio mentale e psicologico creato dal cyberspazio ad essere totalmente immateriale, più che i singoli artefatti in formato digitale.

Come accennavo in apertura di capitolo, anche **il carattere performativo** di molta *Net Art* viene indicato come centrale da critici e studiosi¹³⁷. Oltre

¹³⁴ Pierre Lèvy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998 (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 57)

¹³⁵ Mario Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvevchi, Roma 1999, p.277

¹³⁶ Carlo Formenti, *Incantati dalla Rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'era di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000, p.30

¹³⁷ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 31

alla considerazione di Gianni Romano riguardo ai tempi di disvelamento dell'opera a cui ci costringe la tecnologia utilizzata, esistono alcune opere di *Net Art* che si configurano come delle vere e proprie **net-performance**. A questo proposito mi soffermerò su un caso specifico, quello del gruppo di cyberartisti noto come **etoy**.

3.2.1 etoy: una performance sulla Rete

etoy è un gruppo di artisti europei esperti di *software*. I sette componenti del collettivo, gli *etoy agents*, hanno deciso di "lasciarsi il mondo reale alle spalle"¹³⁸ per vivere ed agire sulla Rete. Hanno rinunciato all'identità personale a vantaggio di quella della *corporation etoy*. Questa rinuncia è visibile anche attraverso il *look unico* adottato da tutti gli agenti: tuta nera, giubbotto arancione, testa rasata, occhiali a specchio (**fig.26-27**).

L'esperienza artistica di *etoy* affronta i temi principali che si intersecano nelle discussioni inerenti all'evoluzione del cyberspazio: la fine dell'identità e le mutazioni corporali, la modificazione del concetto di spazio, il ruolo chiave della velocità, il rapporto realtà/rete e verità/rete, il cyberterrorismo, il pericolo del controllo centralizzato e di una censura nascosta e inintelligibile. La loro azione artistica è critica rispetto al sistema dei media e all'impianto teorico e strutturale del cyberspazio.

L'azione che li ha resi noti è il ***Digital Hijack***, una *performance* in Rete realizzata nel corso del 1996 e premiata nello stesso anno con la *Golden Nica* nella sezione *.Net* del prestigioso *Prix* del Festival *Ars Electronica* di Linz.

Il *Digital Hijack* –letteralmente "rapimento digitale"– è un vero e proprio atto terroristico virtuale che nel 1996 "rapì" più di 600.000 internauti, dirottati sul sito di *etoy* mentre usavano normali motori di ricerca. Iniziato il 31 marzo 1996, si è concluso il 31 luglio dello stesso anno, ma i suoi effetti perdurano tutt'oggi (si calcola che la trappola abbia colpito almeno altre 800.000 persone). Gli ignari navigatori, mentre effettuavano ricerche su *Internet*, venivano interrotti da una schermata lampeggiante seguita dall'apparizione di un uomo che, con fare minaccioso dichiarava: "Non fare

¹³⁸ Etoy, *Cyberterrorismo. Come si organizza un rapimento virtuale*, a cura di Nico Piro, Castelvecchi, Roma 1998, p. 10

una fottuta mossa! Questo è un rapimento digitale!” e non potevano più spostarsi dal sito di *etoy* fin quando non avessero accettato di seguire il percorso stabilito dai “rapitori”¹³⁹. **(fig.28)**

L’obiettivo dichiarato dell’operazione era quello di ottenere la liberazione di Kevin Mitnick, il più grande *hacker* di tutti i tempi, finito nelle mani dell’Fbi nel febbraio del '95 a causa delle ripetute intrusioni nel PC di Tsutomu Shimomura, uno dei maggiori esperti di sicurezza informatica d’America. “Non ci fermeremo fino alla liberazione di Kevin Mitnick” è l’inquietante richiesta alla base del *digital hijack*. In realtà gli autori dell’operazione di Kevin Mitnick sapevano ben poco, avevano solo bisogno di un elemento che completasse la *fiction*. Se nel mondo reale non esiste un dirottamento senza ultimatum da parte dei terroristi, un rapimento senza richiesta di riscatto, questa regola non poteva non valere anche nel *cyberspace*.

Il vero obiettivo di questa azione, che ha tenuto in scacco *Internet* per più di 5 mesi mettendone a nudo i punti critici, era proprio quello di mostrare i limiti e le potenzialità inesprese di una Rete soffocata dalla consuetudine. Si è trattato di un’operazione di sabotaggio e critica del sistema mediatico, che con il suo alto valore simbolico sintetizza i punti topici dello scenario digitale: dalla crisi del concetto di spazio al pericolo di un controllo subdolo e centralizzato da parte dei motori di ricerca.

Per mettere a soqquadro il medium, *etoy* non ne ha violato i sistemi informatici ne ha commesso reati, ma ha scelto di usare le sue stesse regole. Per piazzare le loro pagine trappola nelle classifiche dei motori di ricerca, non hanno violato alcun *database*, hanno invece selezionato duemila parole chiave, lasciando ad “agenti intelligenti” (*robot software*) il compito di simulare un utente comune, consultando i motori di ricerca, scaricandone le statistiche di *listing* dei siti *Web* inseriti nelle prime venti posizioni, e facendo salire in classifica migliaia di pagine finte fino a portarle nella *top ten*, quella che il motore di ricerca visualizza nella prima pagina di risposta

¹³⁹ *Ibid.* p. 35

all'interrogazione dell'utente¹⁴⁰. *L'hijacking* non si limita ad intervenire sui contenuti ma agisce direttamente sui navigatori. In pratica l'unico virus che *etoy* ha messo in circolo è di tipo psicologico piuttosto che informatico.

Il *digital hijack* non è solo un rapimento simbolico, è soprattutto un dirottamento: istantaneo spostamento del navigatore verso un'altra zona della Rete; sfrutta e delinea le caratteristiche strutturali del cyberspazio, quelle in grado di mettere in crisi il concetto tradizionale di spazio (fisico) facendo cadere modelli teorici come gli assetti cartesiani e la prospettiva rinascimentale¹⁴¹.

Nel cyberspazio lo spostamento è *point to point*, istantaneo, senza la necessità di attraversare punti intermedi. La residenza fisica dei dati diventa assolutamente irrilevante. I tempi di caricamento e la "velocità" di navigazione sono condizionati esclusivamente dalla *bandwidth*, la larghezza di banda, che il navigatore ha a disposizione. La localizzazione del supporto fisico è un fatto assolutamente trascurabile. *Internet* rappresenta un nuovo mondo dove l'uomo trascorre sempre più tempo e dove perde quelli che sono i riferimenti tradizionali nel suo rapporto con l'ambiente esterno: lo spazio ed il tempo. Le implicazioni di questa ridefinizione dell'idea naturale di spazio sono sostanzialmente due: in primo luogo quello che Paul Virilio definisce "l'uomo disorientato", preda della "loss of orientation"¹⁴². L'uomo abituato a collocare il proprio spostamento nello spazio tridimensionale, secondo le leggi della prospettiva, perde il senso dell'orientamento. Lo spostamento non è più fisico ma che avviene attraverso il flusso di informazioni. A venire meno è anche la possibilità di favorire i processi di organizzazione e memorizzazione dei contenuti che riceve di continuo, perché non riesce ad associarli ad alcun luogo, ad alcuna coordinata spaziale.

¹⁴⁰ *Ibid.* p. 60

¹⁴¹ Reinhold Grether, *Breakthrough to the World Code—etoy's Concept of Net Architecture*, in "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?2163>, 22 gennaio 2001

¹⁴² *Ibid.* p.15

etoy, attraverso il rapimento virtuale, mette a nudo la *loss of orientation*. La grande qualità dell'operazione di *etoy* è proprio quella di non replicare modelli mutuati da altri media ma di svilupparne uno autonomo, costruito sulla base delle potenzialità e della struttura specifica di *Internet*. "L'*hijacking* sfrutta le possibilità di spostamento istantaneo per trasferire non solo le informazioni ma anche gli spettatori. E' il sovvertimento dei 'canali di traffico stabiliti' che mette a nudo i punti deboli della Rete, l'illusione di un media paritario nella struttura di comunicazione ma polarizzato nei flussi di attenzione in maniera piramidale."¹⁴³

¹⁴³ A.G., *Etoy, un'esperienza di disobbedienza civile elettronica*, "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/etoy.html, 20 febbraio 2001

3.3 Interattività

Quello di interattività è uno dei concetti che troviamo più spesso applicati alla *Net Art*, ma contemporaneamente, quello su cui la critica stenta maggiormente a trovare un accordo. Se non si può negare che i media digitali siano in un certo senso costituzionalmente interattivi, più difficile è invece stabilire se essa sia una caratteristica specifica e inerente alla natura dell'arte internettiana. L'interattività, riferita esclusivamente all'ambito delle tecnologie è la caratteristica per cui un media permette un scambio bidirezionale, cioè l'intervento nella comunicazione del fruitore. Gli ipermedia sono, data la loro ipertestualità, per natura interattivi, perché inducono a intervenire scegliendo percorsi e componendo diversamente tra loro i nodi. Diventano più fortemente interattivi nei casi in cui permettono al fruitore di fare aggiunte, o di intervenire a modificare parti provocando conseguenze e trasformazioni¹⁴⁴.

Nella sezione del suo libro dedicata alla confutazione dei cosiddetti "miti dei nuovi media", Lev Manovich imposta con estrema lucidità il problema dell'interazione che si attua attraverso gli strumenti digitali. In modo particolare, nel paragrafo *The Myth of Interactivity*¹⁴⁵ lo studioso russo sostiene che il concetto è troppo ampio per essere utile. Tautologico (la *HCI-Human Computer Interface*¹⁴⁶ - è per definizione interattiva), rischia per di più di instaurare un'equazione sbagliata: "Quando usiamo il concetto di 'media interattivi' esclusivamente in relazione ai media basati sul computer, c'è il pericolo che interpretiamo 'interazione' in senso letterale,

¹⁴⁴ Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000 p. 326

¹⁴⁵ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 55

¹⁴⁶ Acronimo di *Human Computer Interface*, descrive i modi con cui l'utente interagisce con un computer. HCI include dispositivi fisici di input e di output come il monitor, la tastiera e il mouse. Consiste inoltre delle metafore usate per esprimere l'organizzazione dei dati del computer.

identificandola con l'interazione fisica (premere un bottone, scegliere un link, muovere il corpo), a spese dell'interazione psicologica."¹⁴⁷ Simile la posizione di Pierre Levy: "Di fatto, non sarebbe molto difficile dimostrare che un ricevitore di informazioni, a meno che sia morto, non è mai passivo. Anche seduto davanti ad un apparecchio televisivo senza telecomando, il destinatario decodifica, interpreta, partecipa, reagisce con il suo sistema nervoso in mille modi e sempre in maniera diversa dal vicino"¹⁴⁸.

Manovich propone, per ridurre la genericità del concetto, la distinzione tra **interattività chiusa ed aperta**. La prima è quella in cui l'utente ha un ruolo attivo nella definizione del percorso attraverso cui accedere ad elementi già generati. L'interattività sarebbe invece aperta quando sia gli elementi, sia la struttura vengono generati dinamicamente in base alle risposte dell'utente¹⁴⁹.

Spostando l'attenzione sulla ricerca di interazione e sulla stimolazione della partecipazione del fruitore nel campo specifico della storia dell'arte, possiamo facilmente osservare come la questione sia già stata affrontata, con modalità diverse, in molte esperienze lungo tutto il corso del Novecento, dagli *happenings* alle *performance*, dalle installazioni interattive all'arte cinetica e programmata¹⁵⁰. Valentina Valentini, nel saggio introduttivo del libro *Dal vivo*, analizzando la capacità di coinvolgimento dello spettatore delle installazioni multimediali, scrive: "tale peculiarità discende da quelle pratiche artistiche che teorizzavano e sperimentavano la costruzione di un'opera sulla quale lo spettatore potesse intervenire 'riarrangiandola', Fluxus in testa...Tale disponibilità dell'opera ad essere ricomposta dallo

¹⁴⁷ *Ibid.* p.56

¹⁴⁸ Pierre Lèvy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998 (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 79)

¹⁴⁹ *Ibid.* p.56

¹⁵⁰ Maria Grazia Mattei, *Una storia tra tecnologia e arte*, in Maria Grazia Mattei, Gabriele Perretta, a cura di, *Segnali d'opera. Arte e digitale in Italia*, catalogo della mostra (Gallarate, 19 ottobre-23 novembre 1997 Galleria Civica d'arte Moderna), Gallarate 1997, p. 12

spettatore è espressione della crisi dell'autore come produttore."¹⁵¹ La Valentini prosegue poi ipotizzando che lo stimolo alla compartecipazione – soprattutto fisica- dello spettatore alla costruzione dell'opera, sia stata, in molti casi, illusoria o, peggio ancora, sia stata assunta come "una maschera per nascondere l'autoreferenzialità dell'autore"¹⁵².

Una simile riflessione sui rischi manipolatori dell'interattività possiamo ritrovarla nelle parole del net artista russo Alexei Shulgin che, parlando del pubblico, sostiene: " Sembra che la manipolazione sia la sola forma di comunicazione che conoscono e possono apprezzare. Seguono assai felicemente le poche opzioni che sono date loro dagli artisti: premi il tasto destro o il sinistro, salta o siediti. I loro artisti manipolatori avvertono questo e stanno usando le seduzioni delle tecnologie più nuove (il futuro ora!) per invogliare la gente ai loro giochi pseudo interattivi, basati ovviamente sul banale desiderio di potere. L'emergere della *media art* è caratterizzata dalla transizione da rappresentazione a manipolazione."¹⁵³

Non tutta la *Net Art*, dunque, può considerarsi interattiva nel senso più profondo, anche se, come abbiamo visto, si basa su dispositivi tecnologici che per loro natura richiedono un certo tipo di "attivazione" dell'opera.

L'atteggiamento polemico nei confronti del "mito dell'interattività" è molto comune tra i net artisti. Una posizione radicale, e forse anche per questo molto significativa, è quella assunta dalla coppia di artisti italiani noti come 0100101110101101.ORG¹⁵⁴. I due, in un saggio firmato con uno pseudonimo (Gèrard Blain) e pubblicato sul sito *Web Noema*, definiscono in modo chiaro la loro posizione riguardo al problema dell'interattività: "è nostra opinione che l'interattività come la si intende solitamente, sia un

¹⁵¹ Valentina Valentini, *Corridoi, labirinti, soglie. Come mettere in gioco lo spettatore*, in *Dal vivo*, a cura di Valentina Valentini, Graffiti, Roma 1996, p. 14

¹⁵² *Ibid.* p 15

¹⁵³ Lev Manovich, *Behind the Screen / Russian New Media*, in "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00119.html>, 31 luglio 1997

illusione. Quando l'utente 'utilizza' una delle suddette opere (nel caso della net.art, ad esempio, si tratterebbe di fruire un sito), con la sua "interazione" sceglie solamente un percorso. Le possibilità che ha a disposizione sono già state previste dall'autore, l'utente non fa altro che ritagliarsi un tragitto all'interno del labirinto delle possibilità. Ma tale labirinto offre un numero finito, e spesso piuttosto limitato, di possibilità. Considerare perciò l'utente un 'coautore' semplicemente in quanto si trova a relazionarsi con l'opera, ci sembra quantomeno illusorio. Ciò che viene venduto all'utente è in questo senso una dose d'illusione di libertà, un libertà dai confini ben definiti, sacri ed inviolabili. [...]Parleremmo così di interattività solo ed esclusivamente nel momento in cui un'opera d'arte viene utilizzata dall'utente in modo imprevisto (non previsto e non prevedibile) dall'autore. Solo nel momento in cui uno spettatore riutilizza spontaneamente un'opera d'arte si sta comportando in modo 'interattivo'. E in quel momento egli diviene incontestabilmente artista, mentre l'artista diviene spettatore (semplice testimone di ciò che sta avvenendo alla propria opera). Questa azione deve essere imprevista, non pianificata dall'artista 'originale', altrimenti rientrerebbe automaticamente nel regno della fruizione tradizionale, e il potenziale artista tornerebbe ad essere un innocuo fruitore che, come tutti e come sempre, non fa altro che accettare il proprio ruolo di spettatore modello: contemplare (includendo in questo termine anche tutta la gamma di azioni che vengono spesso incluse tra i compiti dello spettatore: azionare leve, premere pulsanti, muovere oggetti, cliccare il mouse e così via)."¹⁵⁵

Queste dichiarazioni sono poi state seguite da una serie di azioni completamente in linea con le premesse, come il "furto" e la riproduzione di opere di *net art* di altri artisti, di cui parlerò ampiamente in un paragrafo a loro dedicato.

¹⁵⁴ 0100101110101101.ORG è il nome del dominio Internet su cui lavora una coppia di artisti italiani, un uomo e una donna, molto noti nel panorama net artistico. Analizzerò la loro ricerca in modo dettagliato nel corso di questo capitolo.

¹⁵⁵ Gérard Blain, *Presupposti della condivisione del sapere attraverso Internet*, in "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/blain.html, dicembre 2000

Una distinzione interessante tra opere realmente collaborative e opere *net based*, ma completamente autoriali, ce la fornisce infine Tilman Baumgaertel nel suo saggio sulla storia della *Net Art*. Il critico tedesco definisce due tipologie di opera in Rete: i **networks**, cioè le reti di collaborazione e comunità a distanza che si instaurano su *Internet* e producono sapere, conoscenza e arte collettivamente (*mailing lists, newsgroup, MUD*); e i **net-works**, cioè le opere d'arte concluse realizzate con i dispositivi digitali e visibili tramite un collegamento alla Rete (*siti web, software d'artista*)¹⁵⁶.

¹⁵⁶ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.160

3.4 Oltre l'interfaccia: Jodi.org

Come ho già accennato nel corso del capitolo precedente, un aspetto estremamente importante della pratica artistica su *Internet* riguarda l'analisi e la decostruzione del medium utilizzato. Si tratta di un'attitudine ricorrente nella storia del rapporto tra arte e tecnologia ed è ad esempio riscontrabile nel lavoro di molti videoartisti. È interessante a questo proposito paragonare l'esperienza di un artista come Nam June Paik con quella di *Jodi.org*, la coppia più nota, e giustamente celebrata, dell'intera breve storia dell'arte internettiana.

Paik, padre della videoarte e inventore di una definizione di *Internet* molto fortunata come "autostrada dell'informazione"¹⁵⁷, condusse sul mezzo televisivo una continua e proficua sperimentazione. Scrive Silvia Bordini:

"Anziché l'attacco ideologico e diretto egli usa un altro tipo di decostruzione, utilizza e nello stesso tempo violenta la televisione, deformandola in un gioco di spiazzante e ironica messa in discussione della sua capacità di riproduzione della realtà. Ne studia le alterazioni, i disturbi e impara a provarli, a interpretarli creativamente e a ribaltarli in nuove formalizzazioni. [...] E' l'invenzione dell'effetto speciale allo stato sorgivo, in una dimensione estetica."¹⁵⁸

Questa pratica decostruttiva e demistificante, questo tentativo di condurre il mezzo utilizzato alle sue estreme possibilità e, soprattutto la sua inclusione in una inedita dimensione estetica, ritorna in maniera puntuale nella ricerca di moltissimi net artisti e, in primo luogo, proprio in quella della coppia *Jodi.org*.

¹⁵⁷ Tilman Baumgaertel, *I'm a communication artist*, intervista a Nam June Paik, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?2221>, 6 febbraio 2001

¹⁵⁸ Silvia Bordini, *Videoarte e arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995, p. 36

Joan Heemskerk e **Dirk Paesmas** (il nome *Jodi* è l'unione della parte iniziale dei loro nomi di battesimo) sono una coppia di artisti nordeuropei (lei è olandese, lui belga) che vivono e lavorano a Barcellona dal 1995.

Entrambi provengono da una formazione artistica –Paesmas in scultura e video, Heemskerk in fotografia- e il loro incontro avvenne in una scuola olandese davanti ai *computer* del dipartimento di *design*¹⁵⁹.

In un'intervista rilasciata al sito *Web Advocate* nel 2000, i due mettono a fuoco una questione ricorrente nel dibattito sulla *Net Art*, cioè il suo rapporto con il sistema dell'arte. Quest'ultimo, nelle intenzioni della maggior parte dei net artisti, viene per la prima volta in gran parte aggirato, almeno nella prima fase –quella di lancio e promozione- degli artisti. I progetti di *Net Art* infatti, avendo a disposizione un mezzo di distribuzione autonomo ed efficace come *Internet* –e dipendendone per la propria messa in opera- riescono a raggiungere larghissime fasce di pubblico molto prima di arrivare a suscitare l'interesse di musei e gallerie¹⁶⁰.

“Ci siamo subito resi conto che il *computer* è un animale a due teste: è lo strumento, ma anche il mezzo di distribuzione.[...] La videoarte lottò contro la TV, ma perse la battaglia perché non riuscì ad entrare nel sistema di distribuzione regolare. È sopravvissuta per un po', è ha prodotto moltissimi buoni lavori, ma alla fine ha avuto bisogno del sistema dell'arte –musei e gallerie- per essere esposta e diffusa.”¹⁶¹

Il loro sito può essere considerato una piattaforma per una ricerca in continua evoluzione; si tratta di un progetto *in progress*, impossibile da fermare e da consultare interamente.

Entrare nel sito di *Jodi* dà al navigatore l'immediata impressione di essersi perso o di trovarsi di fronte ad un guasto del proprio *computer*. Vediamo comparire sul *monitor* ammassi di caratteri apparentemente senza senso su

¹⁵⁹ *advct ntrvw wt jd.rg*, Intervista a Jodi.org, in “Advocate”, sito *web*, <http://www.harvardadvocate.com/fall99/37.html>, 23 novembre 2001

¹⁶⁰ Il rapporto della *Net Art* con il sistema dell'arte (gallerie, musei, mercato) sarà l'oggetto del capitolo 4.

¹⁶¹ *advct ntrvw wt jd.rg*, Intervista a Jodi.org, in “Advocate”, sito *web*, <http://www.harvardadvocate.com/fall99/37.html>, 23 novembre 2001

compatti fondi verdi, rosa o blu che sembrano errori tipografici, codici incomprensibili. Si procede quindi a caso, scovando parti cliccabili che il più delle volte non fanno altro che rimandare a pagine altrettanto enigmatiche: una serie di binari morti. **(fig.29)**

Tutta la loro ricerca è incentrata sull'analisi e la decostruzione dell'interfaccia tradizionale attraverso la manipolazione del linguaggio HTML che la genera. La ferrea volontà di "smontare" la tecnologia per mostrarne il vero funzionamento e la propensione ad evocare l'ansia generata dal sovraccarico di informazione, attestano chiaramente l'esistenza un approccio critico nei confronti delle reali possibilità del *World Wide Web* e dei falsi miti che accompagnano la sua crescita impetuosa¹⁶².

"Noi esploriamo il *computer* dal suo interno e ne restituiamo l'immagine sulla Rete. Quando l'osservatore guarda il nostro lavoro, noi siamo dentro al suo computer."¹⁶³

Un nodo fondamentale risiede infatti nell'analisi che i due conducono sul rapporto tra il codice e la superficie nelle schermate del computer. Come sottolinea Gianni Romano¹⁶⁴, anche se *Internet* sembra facilitare la diffusione dell'immagine, non bisogna dimenticare che ciò che genera le pagine visibili sulla Rete è un testo, una quantità di dati ordinata da un linguaggio di programmazione, l'*HTML*.

Mentre la superficie di Jodi.org risulta assolutamente incomprensibile, guardando il *document source*, cioè il codice HTML, spesso vediamo apparire immagini, come ad esempio quella di una bomba **(fig.30)**. "I Jodi negano l'immagine nel luogo della visibilità, mentre la collocano nell'html dell'homepage, luogo in cui tutti passano, ma dove generalmente nessuno va a ficcare il naso."¹⁶⁵

¹⁶² Nello stesso modo in cui i videoartisti volevano mettere i guardia dai rischi massificanti e manipolatori della televisione.

¹⁶³ Tilman Baumgaertel, *We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers*, intervista a Jodi.org, in "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>, 6 ottobre 1997

¹⁶⁴ Gianni Romano, *Artscap. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p.35

¹⁶⁵ Gianni Romano, *Jodi.org. Come mettere in crisi i falsi miti di Internet*, in "Flash Art" n. 218 ottobre-novembre 1999, p. 74

Questa dinamica codice-superficie¹⁶⁶, che rimane una costante in tutti i lavori di Jodi, scaturisce da uno studio approfondito dell'errore, trasformato poi in elemento di stile e perfino in strumento di critica.

Nella stessa intervista che citavo più sopra, Dirk Paemas racconta in modo dettagliato le modalità di questa "scoperta". Vale la pena di riportarlo integralmente:

"Noi abbiamo 'coltivato' l'errore, questo è certo. E dico 'errore', ma si può anche interpretare come 'caso'. Un errore del *computer* è frutto del caso, avviene per sbaglio, inaspettatamente. L'abbiamo scoperto quando abbiamo fatto la nostra prima pagina Web. 'La storia della chiave della casa verde', una delle nostre prime schermate di entrata, era un'immagine che avevamo trovato in un archivio e che volevamo presentare ridisegandola. Mettendola in *HTML* -noi eravamo ancora incapaci- dimenticammo di mettere una parentesi quadra, uno degli elementi fondamentali dell'*HTML*. Se dimentichi una parentesi la cosa non funziona, ma il codice resta, indipendentemente da essa. Così, invece del disegno, lo schermo si riempì dei segni del codice. E quando andavi a vedere il *document source* invece, potevi vedere il disegno perfettamente."¹⁶⁷

La sperimentazione di *Jodi.org* si snoda ininterrottamente dal 1995 fino ad oggi. Tra i progetti più interessanti c'è **404 (fig.31)**, incentrato sull'errore più comune della Rete (che si chiama appunto *error 404 - not found*), quello che si verifica quando il sito *web* richiesto non viene trovato; oppure **Wrong Browser**, primo di una serie di programmi di navigazione assolutamente schizofrenici ed esteticamente sorprendenti prodotti dal duo belga-olandese. Interessante anche il loro lavoro di decostruzione e modificazione dei *videogames* che comprende **SOD, Ctrl SPACE (fig.32)** e il recentissimo **Untitled-Game** (2002).

¹⁶⁶ Per un'analisi approfondita della dinamica codice-superficie in *Jodi.org* v. Carlo Giordano, *Net.art. Analisi semiotiche*, Tesi di Laurea in Semiotica dell'arte, Scienze della comunicazione, Università di Bologna, 2002

¹⁶⁷ *advct ntrvw wt jd.rg*, Intervista a Jodi.org, in "Advocate", sito *web*, <http://www.harvardadvocate.com/fall99/37.html>, 23 novembre 2001

3.5 *Hactivism: etoy, Ricardo Dominguez e Rtmrk*

Come spiegavo nel capitolo dedicato alla storia della *Net Art*, quest'ultima si è contaminata e intrecciata, sin dai suoi inizi, con riflessioni di tipo politico e sociale. Molte esperienze di arte telematica sono, più o meno dichiaratamente, il frutto di un movimento di contestazione verso l'attuale sistema politico, verso l'omologazione e il controllo indotto dai media, verso la tanto dibattuta globalizzazione. Esiste infatti un gruppo eterogeneo, che si è strutturato come una vera e propria comunità virtuale su basi internazionali, che utilizza la rete *Internet* come mezzo di critica e di attivismo politico. Queste esperienze nascono però spesso al confine tra arte e politica pura e i protagonisti del cosiddetto *hactivism* fanno parte della stessa comunità che ha visto nascere la *Net Art*, rendendo a volte molto difficile una separazione netta tra i due fenomeni.

Il termine *hactivism* nasce dall'unione di *hacking* (parola usata per definire le pratiche degli *hackers*) e *activism* (attivismo)¹⁶⁸. Il significato di questo neologismo corrisponde più o meno ad "attivismo digitale" e indica l'uso di competenze informatiche estremamente avanzate per la realizzazione di azioni politiche di contestazione. L'*hactivism* comprende pratiche come la controinformazione, il sabotaggio, il *netstrike* (sciopero, o meglio corteo, telematico)¹⁶⁹.

Un esempio di questa contaminazione tra *Net Art* e attivismo digitale ce lo offre ancora una volta il già citato collettivo di cyberartisti **etoy**.

Una lunga battaglia, non solo mediatica ma anche legale, ebbe inizio nel settembre del 1999, quando la multinazionale americana dei giocattoli *E-toys* si accorse dell'esistenza di un dominio troppo somigliante al suo, quello

¹⁶⁸ Arturo Di Corinto, *Conflitti a colpi di mouse*, da "Il Manifesto", 15 luglio 2001

dei radicali artisti svizzeri. Dopo aver tentato ripetutamente di acquistare il dominio, decisero di intraprendere un'azione legale contro *etoy*, sostenendo che il loro sito avrebbe potuto turbare qualche bambino che vi fosse capitato per caso (dimenticando di digitare la `s`), contenendo testi non adatti ai minori e un linguaggio scurrile.

Il primo *round* legale finì con la vittoria del gigante dei giocattoli e la corte di Los Angeles ingiunse ad *etoy* di chiudere immediatamente il sito, pena una multa di diecimila dollari per ogni giorno di ritardo nell'applicazione della sentenza¹⁷⁰.

E-Toys, nonostante avesse acquistato il proprio dominio con ben tre anni di ritardo rispetto ad *etoy*, venne comunque riconosciuta vincitrice e gli agenti di *etoy* furono costretti a trasferirsi ad un altro anonimo URL (<http://146.228.204.72:8080>), in quello che sembrava un inevitabile esilio. Subito dopo inviarono un'*e-mail* di denuncia che fece rapidamente il giro del mondo scatenando l'immediata reazione del popolo della Rete. Il contrattacco di *etoy* fu simbolicamente battezzato **Toywar (fig. 33)**, una vera e propria guerra senza quartiere contro la multinazionale dei giocattoli che vide la partecipazione di oltre 2000 *etoy agents* impegnati in molteplici azioni di sabotaggio e disturbo. L'obiettivo, che era quello di ledere l'immagine di *E-Toys* a tal punto da far crollare le sue azioni in borsa, fu raggiunto in pochi mesi. Il 27 gennaio del 2000 la multinazionale, sfiancata dai continui attacchi e dalla scomoda risonanza mediatica della faccenda, si arrese e pagò 40 mila dollari di spese legali ad *etoy*, che riacquistò entro breve tempo il dominio *etoy.com*¹⁷¹.

L'episodio della "guerra dei giocattoli" coinvolse ed entusiasmò centinaia di artisti, intellettuali e operatori culturali delle comunità internettiana mondiale

¹⁶⁹ Un *Netstrike* consiste nell'attacco in massa ad un sito *web* (spesso istituzionale) allo scopo di renderlo inutilizzabile. L'operazione non danneggia in modo permanente il sito, ma, facendolo visitare contemporaneamente da centinaia di persone, lo rende di fatto inaccessibile.

¹⁷⁰ Agent. NASDAQ aka Reinhold Grether, *How the etoy campaign was won. An agent's report*, in *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra a cura di Peter Weibel e Timothy Druckrey, MIT Press, Karlsruhe 2001, p.280

¹⁷¹ *Ibid.*

e divenne, con il passare dei mesi, il nuovo progetto artistico di *etoy*, che la corredò di slogan, immagini e dichiarazioni a getto continuo.

Un altro personaggio al confine tra *Net Art* e *hacktivism* è **Ricardo Dominguez (fig.34)**. Ha 39 anni, è nato a Las Vegas da genitori messicani ed è moderatore di un'area di discussione dal significativo nome di *InfoWar*. Personaggio poliedrico, che coniuga espressione artistica e impegno politico, *performer* e teorico, nel 1987 fondò con altri il *Critical Art Ensemble*, una cellula di radicali con competenze assai diverse, che utilizzano media diversi (video, grafica, teatro, produzione di testi fatti a mano) per realizzare azioni-lampo in strade, gallerie, ospedali, stazioni e in altri spazi pubblici.

“La teoria è che il potere ha assunto ormai una forma nomadica, è un flusso elettronico di denaro che si sposta là dove trova i migliori affari e i minori ostacoli e resistenze. La sua ‘sede reale’ non è più dunque la strada, il palazzo, o la città, ma il cyberspazio, ed è su questo terreno che va affrontato. Da qui prende corpo l'idea della disobbedienza civile elettronica, una nuova avanguardia che sappia coniugare la politicizzazione storica dei gruppi di base - ecologisti, pacifisti, eccetera - con le nuove competenze tecniche. Una nuova avanguardia insomma, in cui *hacker* e attivisti lavorino fianco a fianco, all'insegna di ciò che viene chiamato ormai comunemente *hacktivism*”¹⁷²

Dominguez ha trovato da subito accoglienza nella comunità net artistica, da sempre aperta alla sperimentazione di rete, diventando editor della BBS storica del movimento: *The Thing* e dando vita ad una lunga serie di esperienze di arte attivista come *Il Teatro del Disturbo Elettronico*, basato sulla tecnica del *Netstrike*.

L'ultimo esempio su cui vorrei soffermarmi è quello del collettivo **®TMark**.

¹⁷² Marco Deseriis, *La disobbedienza civile dalle strade al cyberspazio*, “La Repubblica”, 14 novembre 1998

®TMark è una società che finanzia progetti per il sabotaggio dei prodotti delle *corporation* ed i nuovi miti dell'era digitale (**fig.35**). Questo tipo di finanziamento permette agli investitori di conservare l'anonimato e di evitare ogni tipo di responsabilità legale. ®TMark si serve del sabotaggio per creare *scoop* sensazionali sulla stampa e sui media, per far conoscere gli abusi delle società commerciali verso le leggi e la democrazia.

Lo scopo di ®TMark è quello di mettere in luce il potere smisurato che le *corporations* americane hanno ottenuto con gli anni e denunciare l'uso e l'abuso di questo potere. Nata nel 1991 come organizzazione segreta operante tramite una *BBS* (il *World Wide Web* ancora non c'era) 4 anni dopo ®TMark si trasforma ufficialmente in una corporazione e si impegna in una serie di progetti di finanziamento a sostegno del boicottaggio dei prodotti delle multinazionali. L'organizzazione si serve della famigerata "responsabilità limitata" di cui godono tutte le *corporations* per compiere azioni che potrebbero essere considerate illegali senza di fatto correre alcun rischio personale. Questo è possibile grazie ad una legge che risale addirittura al 1886 (il 14° emendamento della Costituzione americana) che ha trasformato le società in persone fisiche, concedendogli cioè gli stessi diritti giuridici garantiti a qualsiasi cittadino americano. Il 14° emendamento era in realtà nato per assicurare la piena cittadinanza e i relativi diritti civili agli schiavi liberati, ma la Corte Suprema estese alle *corporations* l'applicazione della legge. In questo modo i dirigenti e gli amministratori risultano protetti da questa norma e quindi irresponsabili di fronte alla giustizia per le decisioni che prendono; possono cioè di fatto attribuire la responsabilità alla compagnia, in quanto "persona fisica".

®TMark segue lo stesso criterio, con la differenza che il suo scopo non è il profitto, ma la sovversione e il sabotaggio. Questa *corporation* atipica gestisce il finanziamento delle operazioni di boicottaggio e, grazie a donatori privati, stanziava fondi per indennizzare i lavoratori che, nel corso dell'operazione, si sottopongono al sempre presente rischio licenziamento.

Una delle più famose operazioni della compagnia si chiama BLO (*Barbie Liberation Organization*)¹⁷³ conosciuto come "l'*hack* delle *Barbie*", e risale al Natale 1989. In quei giorni il "fronte di liberazione di barbie" riuscì ad entrare in possesso di circa trecento esemplari di bambole parlanti modello *Barbie* e *G.I Joe (Big Jim)* e a immetterle sul mercato dei giocattoli natalizi dopo aver modificato radicalmente le frasi pronunciate dai due personaggi. Al posto degli innocui "Io adoro la scuola, e tu no?" e "Suoniamo con la nostra band stasera!", il BLO faceva pronunciare alla sua *Barbie* Liberata cose del tipo: "Gli uomini morti non dicono bugie", sconvolgendo letteralmente gli ignari acquirenti.

Durante il 1999 altre due azioni di ®TMark hanno fatto molto scalpore: la copia "modificata" del sito di George W. Bush¹⁷⁴ e la creazione del "Fondo Etoy", realizzato per sostenere la causa dei cyber-artisti svizzeri contro l'attacco della multinazionale dei giocattoli *e-Toys*. Entrambe le vicende sono state accompagnate da un enorme interesse dei mezzi di informazione, soprattutto americani. L'organizzazione infatti non intende attaccare i media, ma cerca di considerarli potenziali collaboratori, sfruttando con abilità la visibilità che il *mainstream* offre. Accedendo ad organi come la *CNN* o *il NY Times* è possibile raggiungere milioni di persone e rendere così il proprio *hacking* conosciuto anche fuori dai ristretti circoli attivisti. ®TMark sfrutta le armi delle *corporations* contro le *corporations* stesse lavorando nel cuore del sistema e adottandone tutte le tattiche, perfino quelle pubblicitarie come si evince dal video di presentazione della società intitolato *Bringing it to you*, un classico promo aziendale con tanto di grafica 3D, effetti speciali e tono profetico della voce recitante.

¹⁷³ ®TMark & the B.L.O., "Digital Identity", sito web, <http://www.digitalid.8m.net/rtmark.html> , 20 dicembre 2000

¹⁷⁴ Arturo Di Corinto, *Anti-corporate*, "Carnet" n. 6 , giugno 2001, p.117

3.6 Plagiarismo e no-copyright : 0100101110101101.ORG

Una delle problematiche sollevate prepotentemente dall'avvento del digitale è quella che riguarda il *copyright*. Nell'intera storia della cultura occidentale non era mai stato così semplice e rapido creare, manipolare e diffondere informazione come dopo l'avvento del *World Wide Web*¹⁷⁵. In questo mondo fatto di scambio, condivisione e flusso comunicativo, il *copyright* così come lo abbiamo sempre conosciuto mostra segni di declino e impone un ripensamento radicale della questione. Bisogna ricordare che il diritto d'autore non è nato per proteggere le idee, ma la loro utilizzazione concreta e la loro trasformazione in oggetti materiali. Tuttavia oggi la "merce-informazione" è divenuta totalmente immateriale e viaggia alla velocità della luce trasformata in tanti zero e uno, impossibili da arrestare ed etichettare. Concetti come quelli di originale e copia vengono messi a dura prova e molti artisti sfruttano la malleabilità e la facilità di diffusione garantita da *Internet* per puntare l'attenzione sul declino di queste categorie.

A questo proposito analizzerò dettagliatamente il percorso artistico di un duo italiano noto con lo pseudonimo **0100101110101101.ORG**. Questa lunga e anonima stringa di codice binario corrisponde al dominio del loro sito *Internet* e ha celato le azioni dei due dietro una cortina di anonimato per almeno due anni. Oggi gli 01.org (abbreviamo, per semplicità) sono parzialmente "usciti allo scoperto": chi segue con attenzione alcuni indizi e frequenta convegni e festivals ha potuto incontrarli e identificarli.

Gli 01.org si affacciano sul mondo dell'arte nel 1998, quando mettono a segno la prima di una lunga serie di beffe e interventi provocatori ai danni del sistema dell'arte. I due inventano a tavolino la vita, le opere e gli scritti dell'artista serbo Darko Maver. Il progetto, nell'arco di quasi due anni,

¹⁷⁵ Raf Valvola Scelsi, a cura di, *No Copyright. Nuovi diritti nel 2000*, Shake Edizioni, Milano 1994

coinvolge decine di persone e culmina con la rivendicazione della beffa all'indomani della presentazione dell'artista alla 48° Biennale di Venezia¹⁷⁶. Nello stesso anno 01.org realizza il plagio del sito della Santa Sede, acquistando e gestendo il dominio *vaticano.org*. Per un anno il dominio ha ospitato un grande sito esteticamente identico a quello del Vaticano (**fig.36**), ma con contenuti alterati. I testi erano però stati modificati in maniera "leggera" e quindi non immediatamente visibile¹⁷⁷, nonostante contenessero parole inventate, frasi contraffatte e addirittura testi di canzonette. Il sito offriva anche la possibilità di scrivere personalmente al Santo Padre che rispondeva dirottando i pellegrini verso località imprecisate, il tutto nel nome di un "Giubileo del Libero Spirito". Giunta la data di scadenza del dominio (l'acquisto va infatti confermato annualmente) gli 01 hanno tentato inutilmente di ottenere il rinnovo del contratto, ma la *Network Solutions* ha ignorato le reiterate richieste dei due e all'esatto scadere del contratto ha ceduto il dominio ad un'organizzazione cattolica.

Gli 01 entrano a pieno diritto nella comunità net artistica con un altro atto provocatorio: nel 1999 iniziano a copiare i siti di altri artisti riproducendoli, in versioni identiche o leggermente modificate sul proprio dominio.

L'obiettivo principale degli 01.ORG diventa la riflessione sul ruolo del diritto d'autore e della proprietà intellettuale nell'era di *Internet*. Un'era in cui si può riprodurre e manipolare informazione rapidamente e a costo zero, senza che sia possibile distinguere tra l'originale e le eventuali copie. Una questione, quella dell'originalità, che diventa ancora più scottante quando si ha a che fare con opere d'arte digitali. "La nostra idea è che c'è un modo diverso di rapportarsi ad un'opera. Puoi scegliere il tuo atteggiamento, quello che vuoi farci. Non sei obbligato a guardarla solamente, hai gli strumenti per fare qualcos'altro. Puoi modificare, aggiungere, cambiare l'ordine.

¹⁷⁶ 0100101110101101.ORG, Luther Blissett, *La grande truffa dell'arte. Avete mai la sensazione di essere imbrogliati?*, "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/maver.html, 6 febbraio 2000

¹⁷⁷ Secondo il meccanismo del *detournement*, di ascendenza situazionista.

Attualmente il problema della creatività non sta nel creare qualcosa di nuovo, ma nell'imparare ad utilizzare ciò che è già stato creato. [...]

Ciò che ci sembra interessante non è la creazione di una nuova arte, ma la discussione e la sovversione dell'arte, dovremmo chiamarlo 'attivismo'?"¹⁷⁸

L'operazione che li ha resi celebri è stato il "furto" e la riproduzione della più famosa galleria di *Net Art*, *Hell.com*, da sempre chiusa al grande pubblico e accessibile solo con una preziosa password. Quando *Hell.com* ha aperto il sito per 48 ore in occasione della mostra *Surface* gli 01 hanno scaricato l'intero contenuto della galleria telematica e ne hanno fatto una copia esatta rendendola visibile a tutti sul proprio dominio. La reazione dei proprietari del sito 'clonato' è stata immediata e indignata, ma nonostante le minacce di appellarsi a varie convenzioni internazionali sul diritto d'autore, la copia di *hell.com* è ancora lì. Anche *Art Teleportacia*, il primo sito che ha messo in vendita opere di *Net Art*, ha subito lo stesso trattamento (**fig.37**) e neanche *Jodi.org* è stato risparmiato, testimoniando come l'opera di decostruzione e riutilizzazione dell'informazione non fosse una mera battaglia contro la commercializzazione della *Net Art*, ma si basasse su principi di fondo più generali.

Nel 2000 gli 01.org ottengono i finanziamenti del *Walker Art Center* di Minneapolis che gli commissiona un nuovo progetto. Nasce così la loro ultima fatica: **life_sharing**.

Si tratta di un'opera estrema, di una portata simbolica eccezionale. È un manifesto per la libera circolazione dell'informazione e insieme un utopico appello alla condivisione totale delle risorse sulla rete.

Il titolo, che può essere tradotto come "condivisione della vita", è un anagramma di *File_sharing*, opzione che permette appunto la condivisione con altri utenti del proprio *hard disk*. Dal momento esatto in cui *life_sharing* è stato aperto, gli 01.org hanno permesso agli utenti della rete, 24 ore su

¹⁷⁸ Tilman Baumgaertel, *Niente artisti, solo spettatori*, intervista a 0100101110101101.ORG, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/5572/1.html>, 9 dicembre 1999

24, di accedere all'intero contenuto del proprio *computer*. Hanno aperto l'archivio, i progetti, i *software* e persino la corrispondenza privata. "Il contenuto del sito non verrà aggiornato periodicamente, ma 0100101110101101.ORG lavorerà direttamente sul *computer* che è condiviso - il *server* - perciò il pubblico potrà seguire lo sviluppo dell'opera in tempo reale. Da questo punto di vista è un po' come se infiniti spettatori avessero accesso allo studio di un artista e potessero così assisterlo durante l'evolversi del suo lavoro, senza che quest'ultimo ne venga minimamente disturbato."

Si tratta di un'applicazione radicale dell'*open source* che sfida il concetto di *privacy* ed invita alla riflessione sulle contraddizioni della proprietà intellettuale nell'era di *Internet*. 0100101110101101.ORG non propone una completa abolizione del *copyright*, ma la sua sostituzione con la GPL (*General Public Licence*). La *GPL* è un tipo di licenza che si applica nel campo dei software e che garantisce all'utente la possibilità di condividere un programma e anche di modificarlo, avendo accesso al codice sorgente. L'applicazione di questo tipo di licenza a tutta la produzione culturale permetterebbe di condividere "realmente e quotidianamente i beni intellettuali". E gli 01.org, immaginando un futuro di libero scambio informativo e creativo, iniziano con la pratica (e non solo teorizzando) dando per primi il buon esempio.

Nella fase finale del progetto, poi, gli utenti potranno partecipare alla costruzione di un grande *network* offrendo anch'essi libero accesso al proprio *hard disk*, come succede con *Napster* e gli altri software *peer-to-peer*. "Gli argomenti su cui lavoriamo e lavoreremo sono l'abbattimento del *copyright* e della *privacy*. Da quando 0100101110101101.ORG ha inaugurato la sua *release 2.0*, il *life_sharing*, stiamo monitorando il maggior numero di informazioni che è possibile recuperare su un individuo nella società attuale. La visibilità è il nostro prodotto, la *privacy* un ostacolo da abbattere. Produciamo 'pornografia astratta' e il pubblico dimostra di apprezzarlo, le persone stanno ore nel nostro *computer*, a cercare tra le

cartelle, a copiare testi, immagini, a scaricare *software*, a leggere la nostra posta; il *life_sharing* ha colpito il voyeurismo del pubblico. Il nostro obiettivo è divenire una cosa sola con il *computer*, fonderci con la macchina e diffonderci in Rete.¹⁷⁹

¹⁷⁹ Daniele Perra, *Vuk Cosic. 0100101110101101.ORG*, “Tema Celeste” n. 86, luglio-settembre 2001, p. 75

3.7 *The Thief*: lo spazio di *Internet*

Francis Alÿs è un artista di origine belga che vive e lavora a Città del Messico. Prima di realizzare *The Thief*, il suo primo progetto in *Internet*, era già noto a livello internazionale per la produzione di un folto gruppo di opere figurative, video e *performance*. I suoi lavori più interessanti sono i quadri realizzati in collaborazione con alcuni pittori di insegne messicani e la serie delle *walking performances*, azioni di gruppo basate sull'attraversamento a piedi di spazi urbani.

The Thief (il ladro) è un'opera concepita appositamente per essere fruita attraverso il *World Wide Web*. Il progetto è stato lanciato l'11 marzo del 1999 e fa parte delle commissioni del *Dia Center for the Arts* di New York.

L'opera di Francis Alÿs si compone di due parti: uno *screen saver* scaricabile e alcune pagine *web* che contengono testi e immagini che introducono al tema del progetto: la *finestra* come metafora della percezione umana dello spazio (**Fig.12**).

Lo *screen saver* è un'animazione in bianco e nero dallo stile conciso ed essenziale (**Fig.13**). Uno schermo bianco, forse proprio una finestra, appare lentamente sul monitor scuro. La sagoma di un uomo esce dal fondo e , attraverso l'apertura chiara, salta al di là e scompare. Girata in pellicola e rielaborata al computer, questa breve azione sintetizza in un'immagine molte idee: la relatività del concetto di dentro e fuori, la finestra come sguardo sul mondo, ma anche lo schermo cinematografico come moderna 'piramide visiva' in movimento.

L'atto dello scavalcare, compiuto nel buio dalla sagoma scura, riporta alla mente il titolo del progetto (Il ladro), ma simboleggia allo stesso tempo il superamento di un limite, il passaggio da una dimensione ad un'altra, una fuga verso uno spazio ignoto.

La breve animazione presenta forti echi cinematografici e questo collegamento con l'immagine filmica viene sottolineato dall'artista stesso. Alÿs infatti ripropone la sequenza dello *screen saver* anche sotto forma di pellicola (con i fotogrammi affiancati in sequenza a formare una "striscia") e la fa scorrere lateralmente in ogni pagina *web* dell'introduzione.

La scelta di realizzare un salvaschermo è singolare e non molto diffusa tra gli artisti che lavorano sulla Rete. Lo *screen saver* è un dispositivo nato per proteggere il *monitor* nelle fasi di inattività. È riconosciuto infatti che nelle fasi di pausa il monitor è sottoposto ad una inutile attività di *refresh* dei *pixel* statici, danneggiando lentamente il monitor stesso. Tuttavia, come sostiene Lynn Cooke nell'introduzione, l'originaria funzione del salvaschermo è divenuta obsoleta a causa dei miglioramenti tecnici dei moderni monitor che non hanno più bisogno di essere protetti dall'effetto nocivo del *refresh*.

Lo *screen saver* è così divenuto una specie di effetto decorativo del computer, una "copertina" personalizzata, un accessorio che non ha altro scopo che quello di intrattenere. La perdita di utilità del dispositivo favorisce dunque un suo ri-utilizzo esclusivamente estetico.

L'altra parte del progetto, la sua introduzione testuale, è costituita da una serie di ventuno pagine *web*. Sul lato destro della pagina scorre la pellicola dello *screen saver*, mentre al centro appare un testo scritto da Alÿs oppure una citazione da lui scelta. Cliccando su ogni testo si fa scorrere la sequenza delle pagine fino all'ultima, secondo un percorso prestabilito e non modificabile. In questo caso l'autore non permette al fruitore una lettura di tipo non-lineare e personale, come avviene invece nella maggior parte degli ipertesti. Tutto il progetto associa lo schermo del *computer* ad una finestra su uno spazio "altro". Questo spazio è ovviamente il *cyberspace*, lo spazio virtuale dell'informazione¹⁸⁰.

¹⁸⁰ Il termine *cyberspace* (in italiano *ciberspazio*) è stato coniato dallo scrittore di fantascienza William Gibson nel suo romanzo *Neuromancer* (1984). Secondo la sua stessa definizione, il ciberspazio è "un'allucinazione consensuale [...] una rappresentazione grafica di dati tratti dalle banche dati di ogni *computer* nel sistema umano".

La tendenza a paragonare lo spazio virtuale dell'informazione allo spazio fisico, e ad attribuirgli le simili caratteristiche, ha facilitato l'applicazione ai sistemi informatici dell'ambigua metafora della *finestra*.

L'interfaccia dei *personal computer* è infatti costituita di riquadri che vengono comunemente detti finestre e il sistema operativo più diffuso al mondo si chiama *Windows*.

Francis Alÿs, in una schermata dell'introduzione scrive: "La fanfara multimediale che ha lanciato *Windows 95* presentava la finestra come metafora dominante tra le odierne interfacce di *computer*. Tuttavia, in un altro importante interstizio della storia visiva occidentale, la finestra era già un riferimento culturale. Da quando Leon Battista Alberti catalogò le tecniche prospettiche del Rinascimento nel suo trattato *Della pittura* (1435-1436), il metodo conosciuto come 'la finestra di Alberti' è stato impiegato per secoli e ha condizionato le principali attitudini degli artisti e del pubblico nella loro comprensione del campo pittorico. Dopo il purgatorio della pittura modernista, è riemersa un'interpretazione letterale della finestra nell'epoca digitale, condizionando la nostra relazione quotidiana con il *computer*."¹⁸¹

Ad Alberti, come sappiamo, si deve la sistematizzazione del metodo di costruzione della prospettiva centrale a punto focale unico, già studiata da Filippo Brunelleschi e destinata a diventare il fulcro delle ricerche artistiche rinascimentali. Il quadro veniva concepito come una sezione della piramide visiva che ha il suo vertice nell'occhio dell'osservatore. I dipinti diventavano così delle vere e proprie finestre aperte su mondi illusori, ma otticamente verosimili. Le finestre aperte sul cyberspazio non si affacciano su paesaggi tridimensionali e dotati di consistenza fisica, ma continuano a simboleggiare l'idea dello sguardo verso un'altra dimensione.

"Oggi navighiamo attraverso un'infinita successione di pagine ipertestuali sul web. Ogni *link* ci porta ad una soglia. Ogni volta che puntiamo e clicchiamo il nostro *mouse*, è come se superassimo un punto di fuga."¹⁸²

¹⁸¹ Da *The Thief*, di Francis Alÿs, <http://www.diacenter.org/alys>

¹⁸² *Ibid.*

In questa sua analisi della metafora spaziale della finestra, Alÿs arriva ad attribuire al *computer* la capacità di costruire, nella psicologia dei suoi utilizzatori, un vero e proprio spazio a parte, che si sostituisce al luogo reale in cui ci si trova: "Non importa se uno digita nella piazza di una città, nel deserto o di fianco ad una piscina; guardare lo schermo del *computer* equivale virtualmente a inglobare lo spazio di una stanza intorno a noi."¹⁸³

Dopo aver sottolineato la tendenza umana a utilizzare la stessa metafora per esprimere il proprio rapporto con lo *spazio*, sia esso materiale o mentale, l'artista mette a fuoco però la distanza tra la concezione rinascimentale e quella attuale della realtà . I pittori del Quattrocento percepivano il mondo come un *sistema ordinato ed unitario*, dunque rappresentabile secondo un punto di vista stabilito e fisso. La finestra di Alberti rendeva visibile l'unità spazio-temporale dell'esperienza che è caratteristica del soggetto moderno. Il postmoderno, e più segnatamente l'epoca digitale, vede invece lo sviluppo di una mentalità completamente aliena al concetto di struttura, l'abbandono delle logiche discorsive lineari, la definizione di un nuovo soggetto frammentario e decentrato.

Il lungo testo introduttivo di *The Thief* si chiude con un ultimo, suggestivo parallelo: quello tra i *frames* delle pagine *web*, che "permettono allo spettatore di suddividere la visione in una serie di spazi contigui"¹⁸⁴, e il sistema sequenziale della pittura medievale.

¹⁸³ *Ibid.*

¹⁸⁴ *Ibid.*

3.8 Mark Napier: dalla pittura alla Rete

Mark Napier è un artista singolare. Una sensibilità da pittore unita ad un incredibile talento per la tecnologia lo rendono un personaggio estremamente complesso e stimolante. Il suo è uno dei pochi casi nel panorama della *Net Art* in cui forma e contenuto si coniugano in maniera efficace. I suoi progetti sottendono una profonda conoscenza del *Web* e dei suoi meccanismi, ma sono anche formalmente ed esteticamente curatissimi. Napier si è diplomato *BFA* in *Fine Arts* presso il *Rochester Institute of Technology* e si è dedicato alla pittura per quasi dieci anni. Per mantenere sé stesso e la sua famiglia ha lavorato come programmatore, ma allo stesso tempo sperimentava un uso creativo e inedito delle tecnologie informatiche. Ecco come racconta la sua decisione di abbandonare la pittura tradizionale per la sperimentazione con i nuovi media:

“Ho avuto il primo accesso a *Internet* nel 1995 e ho messo alcuni dei miei dipinti sulla mia *homepage*. Poi ho capito che questo medium era completamente diverso e lontano dalla pittura. Già solo scannerizzando un'immagine cambiavo la sua natura, poi, naturalmente, potevo creare tutti gli effetti che volevo con il *Photoshop*, fino al punto di annullare il lavoro originale. Poche settimane dopo tolsi tutti i quadri dal mio sito e cominciai a giocare con *l'HTML* per vedere cosa avrei potuto farci. Non ho più dipinto dall'estate del 1995.”¹⁸⁵

La manipolazione dell'*HTML* è alla base della maggior parte dei lavori di Napier. Le applicazioni che elabora sovvertono le normali procedure di navigazione e restituiscono all'utente un'esperienza del *Web* nuova e

¹⁸⁵ Joe Shepter, *Potatoland.org* di Mark Napier fa a pezzi il Web, “Adobe”, sito web, <http://www.adobe.it/web/features/napier/main.html>, 1999

sorprendente. Il progetto che lo ha reso noto è *Distorted Barbie*, lavoro ironico e dissacrante che si basava sulla distorsione di alcune immagini della bambola più famosa del mondo. La *Barbie*, icona della cultura popolare americana, veniva trasformata e deformata, annullando così la sua proverbiale perfezione fino a renderla praticamente irriconoscibile. Il progetto di Napier scatenò le ire della *Mattel* che, con una rapida azione legale, lo costrinse a cambiarne il nome, che l'artista scelse di mutare in *Distorted \$arbie*¹⁸⁶.

Ormai storica la sua "discarica digitale", la *Digital Landfill*: "Un servizio gratuito che fornisce ai *webmaster*, ai *surfer* della rete e ai *designer* di siti *Web* un posto dove sbarazzarsi dell' indesiderata spazzatura digitale. Testi, appunti, dati obsoleti, *HTML* inutilizzato e *spam* indesiderato possono essere qui depositati facilmente [...]. Il *compost* virtuale così creato diventa una fertile e inesauribile fonte di idee per artisti e *web designer*"¹⁸⁷.

Il sito-discarica offre la possibilità di stoccare i propri documenti destinati al cestino e offrirli al pubblico riciclaggio. Guardando la sezione "view the digital landfill", ci si trova davanti un collage impressionante di cifre binarie, stringhe di comando, *script* di ogni genere associati a immagini, *banner* e quant'altro. Napier li chiama "detriti" e li mostra attraverso un particolare effetto di sovrapposizione che simula una vera e propria "stratificazione" della spazzatura digitale (**fig.38**).

Due esperienze di navigazione alternativa sono al centro dei progetti *Shredder* e *Riot* (**fig.39**). Si tratta di due *browsers* che, tramite una manipolazione dell'*HTML*, producono una visualizzazione inedita dei contenuti della Rete. *Shredder*, ad esempio, filtra e rimescola i contenuti dell'url scelto e li restituisce in maniera randomizzata. Il risultato è uno schermo caotico e colorato, in cui testi e immagini fluttuano e si intersecano,

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ Tilman Baumgaertel, *Data Trash-Mark Napier's Landfill*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1213&q>, agosto 1998

dando vita ad un *collage* dadaista digitale. Sia *Riot* che l'ultimo progetto *Feed* funzionano allo stesso modo, ma, in più, sono, rispettivamente, un *browser* multiutente (che permette la navigazione collettiva) e un *browser* grafico¹⁸⁸.

¹⁸⁸ David A. Ross, John S. Weber, Aaron Betsky, *01.01.01. Art in Technological Times*, catalogo della mostra (San Francisco, Museum of Modern Art, 3 marzo-8 luglio 2001), Sfmoma, San Francisco 2001, p.112

3.9 Le origini: precursori e influenze

“La *net.art* che si è sviluppata negli scorsi anni non è apparsa dal nulla. Si tratta piuttosto della continuazione di una serie di pratiche artistiche che sono esistite per molti decenni ma che solo ora sembrano aver trovato la via di accesso ai canoni della storia dell’arte.”¹⁸⁹

Così scriveva Tilman Baumgaertel nel catalogo della mostra *net_condition*, la prima grande esposizione dedicata alle pratiche artistiche su *Internet*¹⁹⁰. Il saggio da cui è tratta questa citazione rappresenta a tutt’oggi uno dei più precoci e riusciti tentativi di indagare le origini del movimento net-artistico, i suoi precursori, le sue influenze, i suoi legami con la storia dell’arte recente e lontana.

Il critico tedesco inquadra la *Net Art* in una più vasta categoria, quella della cosiddetta “*Telecommunication Art*”¹⁹¹, che include una lunga serie di esperienze di uso creativo dei mezzi di comunicazione, risalenti almeno agli anni Cinquanta. È nell’ambito di Fluxus infatti che è possibile rintracciare una prima decisa volontà di confronto con media come la televisione, il telefono, il *fax* e il satellite, sull’onda di una sempre più stretta contaminazione tra arte e tecno-scienze che verrà incarnata in modo esemplare dall’esperienza dell’*EAT* (*Experiments in Art and Technology*, 1966-71) della coppia Rauschemberg-Kluever¹⁹² (**fig.40**).

¹⁸⁹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.153

¹⁹⁰ *net_condition* si svolse allo ZKM di Karlsruhe negli ultimi mesi del 1999. Per un approfondimento si veda il capitolo 4.

¹⁹¹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.153

¹⁹² Silvia Bordini, *Videoarte e arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995

Risalgono agli anni Sessanta una serie di episodi importanti come le mostre *Cybernetic Serendipity* (Londra, Institute of Contemporary Art, 1968), che voleva mostrare “come si può usare il *computer* e le nuove tecnologie per estendere la creatività e l’invenzione”¹⁹³, o *The Machine as seen at the end of the Mechanical Age* (New York, Museum of Modern Art, 1968), sul tema della macchina, fino alla discussa *Software*, organizzata da Jack Burnham al *Jewish Museum* di New York nel 1970.

Particolarmente interessante la teorizzazione di quest’ultimo sul “*software* come metafora per l’arte”¹⁹⁴. Burnham ravvisava nell’immaterialità e nella natura eminentemente linguistica del *software* la possibilità di utilizzarlo come metafora per il nascente concettualismo. Naturalmente, la pratica artistica concettuale veniva poi messa in opposizione alla produzione di oggetti materiali, paragonati all’*hardware*.

L’artista Les Levine, che sembra aver suggerito il titolo della mostra a Burnham¹⁹⁵, scriveva a questo proposito: “Tutte le attività che non hanno connessione con l’oggetto o la massa materiale sono il risultato di un *software*. Le immagini stesse sono *hardware*. L’informazione su queste immagini è *software*.”¹⁹⁶

Questa teoria è di grande interesse perché conferma un’ipotesi avallata da molti studiosi: quella che tende a ravvisare un legame profondo tra la smaterializzazione delle pratiche artistiche negli anni Sessanta (attraverso le *performance*, gli *happenings* e l’arte concettuale) e le prime sperimentazioni con i media¹⁹⁷. Inoltre, il *software* è divenuto, con il nascere della *Net Art*, il campo di sperimentazione più frequentato da tutta una generazione di artisti-programmatori.

¹⁹³ Jasia Reichardt, a cura di, *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, “Studio International”, 1968

¹⁹⁴ Edward A. Shanken, *The House That Jack Built. Jack Burnham’s concept of “Software as a Metaphor for Art*, “Leonardo Electronic Almanac”, sito web, <http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/ARTICLES/jack.html>, novembre 1998 (consultabile anche all’indirizzo <http://www.duke.edu/~giftwrap/House.html>)

¹⁹⁵ Edward A. Shanken, *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*, sito web, <http://www.duke.edu/~giftwrap/InfoAge.html>, 2001

¹⁹⁶ *Ibid.*

Robert Adrian X, autore di decine di performance di "arte telecomunicazionale", spiega così il suo rapporto con lo spazio immateriale creato dall'interconnessione dei *computer*: "Quando le macchine sono accese e le tue dita sono sulla tastiera, tu sei connesso con uno spazio che è aldilà dello schermo. E questo spazio esiste solo quando le macchine funzionano. È un nuovo mondo in cui puoi entrare. [...] Non riguarda le cose, riguarda le connessioni. Naturalmente, siamo stati preparati a questo dall'arte concettuale, dall'arte minimale e tutti quei movimenti. Uno spazio elettronico è molto facile da immaginare una volta che hai afferrato l'idea di uno spazio esclusivamente concettuale per l'opera d'arte."¹⁹⁸

In questo senso è interessante notare come molti artisti concettuali abbiano entusiasticamente sperimentato *Internet* come medium, fin dal suo primissimo apparire. È il caso di Jenny Holzer, Lawrence Weiner, e in tempi più recenti, del francese Valéry Grancher¹⁹⁹.

Dalla decostruzione del mezzo televisivo di Nam June Paik, passando per le trasmissioni satellitari e gli esperimenti con il *Telex* di Hans Haacke alla fine degli anni Sessanta, arriviamo, nei decenni Settanta e Ottanta, ad un vero e proprio proliferare di esperienze, accompagnate anche da una vasta opera di riflessione e teorizzazione²⁰⁰.

La tendenza dominante era quella, già indicata dalle neo-avanguardie del dopoguerra, che portava alla creazione di eventi, alla costruzione di relazioni, di reti (i *networks*) piuttosto che di oggetti materiali.

Risale al 1977 una delle *performance* più note, il *Satellite Arts Project* di Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz (**fig.41**), un'azione in cui due gruppi di ballerini interagivano insieme e sembravano ballare fianco a fianco pur

¹⁹⁷ *Ibid.*

¹⁹⁸ Tilman Baumgaertel, *We entered this vast area which we now think of as cyberspace*. Intervista a Robert Adrian X, "Nettime", sito *web*, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00023.html>, 8 luglio 1997

¹⁹⁹ In un'intervista da me realizzata nel novembre del 2001 e pubblicata sul sito *web* "Exibart"

(<http://www.exibart.com/notizia.asp?IDCAtegoria=69&IDNotizia=3536>), Valéry Grancher dichiarava: " *Internet* non ha cambiato la mia visione estetica perché sono dagli inizi un artista concettuale. Il mio approccio all'arte era molto congeniale alla Rete e la Rete ha dato 'corpo' alla mia produzione."

²⁰⁰ Sull'"estetica della comunicazione" sono stati pubblicati moltissimi saggi e un manifesto, redatto da Mario Costa, Fred Forest e Horacio Zabala nel 1983.

essendo lontani migliaia di chilometri²⁰¹. Dello stesso anno anche la partecipazione di Douglas Davis, Joseph Beuys e Nam June Paik all'inaugurazione di *Documenta* tramite un collegamento satellitare²⁰². Meno note, ma altrettanto significative, le *fax-performances* degli anni Ottanta come *ParticiFAX* (1984) e *Mondo Faxo* (1989)²⁰³.

L'opera di artisti come Douglas Davis²⁰⁴, Roy Ascott, Fred Forest e Robert Adrian X risulta oggi, ad uno sguardo retrospettivo, la più feconda di suggerimenti per i futuri abitanti della Rete. La loro strenua volontà di "smontare" la tecnologia, di indagare i processi comunicativi e di "appropriarsi" degli strumenti mediali sono caratteristiche che confluiranno interamente nel movimento net artistico.

In un saggio intitolato "Il momento telematico", Ascott ne interpretava lucidamente gli intenti: "Come il *computer* imita finora l'uomo, nella sua capacità di ricordare e richiamare informazioni per associazione, così dobbiamo cercare di forzare il sistema in senso creativo, distorcere e violare norme logiche [...]. Il sistema reso schizofrenico, con tutte le sue contraddizioni e incertezze."²⁰⁵

L'idea di un uso "controsenso" della tecnologia si accompagna in questi artisti ad una dispersione del soggetto, un proliferare di "autori-disseminati"²⁰⁶ che supera i concetti di individualità e di stile per concentrarsi sulla produzione di reti comunicative funzionanti e rizomatiche. Quello che conta è che la comunicazione fluisca, che il *network* sia agerarchico e il più possibile ramificato.

²⁰¹ Frank Popper, *Art of The Electronic Age*, Thames and Hudson, Londra 1993, p. 137

²⁰² *Ibid.*

²⁰³ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.157

²⁰⁴ Douglas Davis è anche l'autore di uno dei primi *web-projects: The World's First Collaborative Sentence* (1994), un'opera collaborativa attualmente di proprietà del Whitney Museum of America Art di New York. Per un'approfondimento v. CAP. 5.

²⁰⁵ Roy Ascott, *Il momento telematico*, in Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, Castelvecchi, Roma 1999, pp. 81-82

²⁰⁶ *Ibid.* p. 82

Com'è facile intuire, il concetto di *network*, cioè di creazione collaborativa e *in progress*, verrà adottato in blocco da molti net artisti. Le *mailing lists*, le creazioni collettive, le *net-performances* e, non ultimo, la stessa pratica di creare comunità e contesti di scambio, sono testimonianze di questa innegabile eredità.

Il concetto di *network* era molto caro ad un altro movimento artistico nato negli anni Sessanta, anch'esso frutto del magmatico e prolifico Fluxus: la *Mail Art*. Anche questa corrente viene segnalata da Baumgaertel come punto di riferimento importante per la *Net Art*, pur essendo completamente avulsa dal contatto con i media²⁰⁷. In questo senso può essere considerata un precursore "non-tecnologico" dell'arte internettiana, dove la posta non è più materiale, ma elettronica. Fondata da Ray Johnson a New York nel 1962, la *Mail Art* sopravvive tutt'oggi, anche se come fenomeno assolutamente *underground*²⁰⁸.

Questa pratica artistica, di cui possiamo trovare anticipazioni nella corrispondenza di futuristi, dadaisti e surrealisti, consiste nell'uso del mezzo postale per creare opere ed eventi artistici²⁰⁹. Disegni, fotografie, buste, francobolli e piccoli oggetti vengono elaborati collettivamente e continuamente rispediti, in una rete di collaborazione creativa inarrestabile. Scrive Vittore Baroni, individuando i debiti della *Net Art* verso l'arte postale: "Lo scambio aperto a dimensione planetaria e la cooperazione pacifica e democratica in una struttura a rete, senza gerarchie e centri direzionali, è la nuova strategia culturale, non solo attuale, ma tuttora avveniristica, che la *mail art* ha esplorato a fondo in netto anticipo sui tempi, lasciando in eredità alle odierne comunità elettroniche uno splendido modello operativo e operante di 'cultura di rete'²¹⁰.

²⁰⁷ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.157

²⁰⁸ Vittore Baroni, *Arte Postale*, AAA Edizioni, Bertiole 1997

²⁰⁹ *Ibid.* p. 19

²¹⁰ *Ibid.* p. 240

Un'ultima influenza che va senz'altro ravvisata è quella esercitata dal movimento Situazionista e dalle sue emanazioni successive come il Plagiarismo e il Neoismo²¹¹. L'eredità situazionista è ravvisabile in diversi aspetti. Prima di tutto nel tentativo, più volte dichiarato, di rottura con l'*establishment* artistico²¹², e in secondo luogo, nell'atteggiamento estremamente critico verso l'innovazione tecnologica e le sue ricadute sul sociale. Scriveva Pinot Gallizio: "Bisogna dominare la macchina votandola al gesto unico, inutile, anti-economico"²¹³.

Oltre ad un orientamento ideale, la *Net Art* ha mutuato dal Situazionismo una vera e propria pratica, quella del *détournement*. La parola contiene al tempo stesso l'idea di "deviazione", di "digressione" e dell'atto del "dirottamento". Si trattava di prendere opere della cultura popolare - in particolare fumetti - e iniettarle di contenuti "situazionisti". Questi lavori erano all'apparenza normali e innocui per il comune fruitore, ma ad un'analisi più ravvicinata e approfondita, si rivelavano virulamente radicali²¹⁴.

Scrive Perniola: "Si tratta in fondo di una pratica già frequente nell'attività dell'avanguardia artistica: il *collage* e il *readymade* rappresentano appunto l'attribuzione di un nuovo valore ad elementi preesistenti."²¹⁵

Vuk Cosic, artista sloveno considerato uno dei pionieri della *Net Art*, commentando la sua opera *Documenta Done* (che consisteva nel "furto" e nella riproduzione identica del sito *web* della manifestazione artistica tedesca), dichiarava entrambe le influenze, quella Dada e quella situazionista: "Vedi, il mio obiettivo principale con l'azione di *Documenta X*,

²¹¹ Stewart Home, *Neoism, Plagiarism & Praxis*, AK Press, Edimburgo-San Francisco 1995 (trad. it *Neoismo e altri scritti*, Costa&Nolan, Genova 1997)

²¹² Il rapporto della *Net Art* con il sistema dell'arte è l'oggetto del primo paragrafo del capitolo 4.

²¹³ Mario Perniola, *I situazionisti*, Castelvechchi, Roma 1998, p.11

²¹⁴ Autori Vari, *Falso è Vero. Plagi, cloni, campionamenti e simili*, AAA Edizioni, Bertiole 1998

²¹⁵ Mario Perniola, *I situazionisti*, Castelvechchi, Roma 1998, p. 21

era di detournare (dal *détournement*) il *ready-made*, naturalmente. Non per commentare il *ready-made*, ma per commentare il sistema dell'arte."²¹⁶

Lo stesso Cosic ha provocatoriamente riassunto quelli che ritiene siano i debiti della *Net Art* nei confronti dell'intera storia dell'arte con questa ironica dichiarazione: "Io credo che ogni medium sia la materializzazione dei sogni della generazione precedente. Questa può sembrare una teoria del complotto, ma se osserviamo molti strumenti concettuali messi a punto da Marcel Duchamp o Joseph Beuys, o dai primi *concept artists*, ci accorgiamo che sono diventati normale *routine*. Ad ogni e-mail che spediamo, oppure ogni volta che apriamo *Netscape* e clicchiamo un *URL* a caso su Yahoo!...Ottant'anni fa queste azioni che oggi compiamo quotidianamente, sarebbero state un gesto artistico avanzatissimo, comprensibile solo a Duchamp e a un paio di suoi amici. L'idea stessa della casualità in qualunque area, figura o forma, sarebbe apparsa stranissima a quei tempi, così come l'idea di un gesto dotato di significato artistico in più luoghi contemporaneamente! Ricordi i progetti dove due artisti, uno a Tokyo e uno a New York, decidevano per telefono di compiere lo stesso gesto simultaneamente (per esempio di guardare il sole)? Con *Internet* lo facciamo continuamente, con le *web-cam*! Questo annullamento della distanza mi sembra offrire molti spunti interessanti, e forse è di per sé una piccola dimostrazione della strana tesi secondo cui *Internet* non è che la materializzazione dei sogni delle generazioni precedenti. A settembre terrò una conferenza in Finlandia, e sosterrò che l'arte del passato non è che un sostituto di *Internet*. Naturalmente è una battuta!"²¹⁷

²¹⁶ Michiel van der Haagen, *Intervista a Vuk Cosic*, "Calarts", sito web, http://www.calarts.edu/~bookchin/vuk_interview.html, 7 marzo 1998

²¹⁷ Tilman Baumgaertel, *Interview w/ Vuk Cosic*, in Aurora Fonda, a cura di, *Absolute One*, catalogo della mostra (Padiglione Sloveno alla 49° Biennale di Venezia, Galleria A+A, Venezia 2001), MGLC, Venezia 2001, p. 71

Capitolo IV

La Net Art nei musei

4.1 La Net Art e il sistema dell'arte

La *Net Art* è un movimento nato perlopiù al di fuori del sistema dell'arte tradizionale. Come spiegavo nel corso del secondo capitolo, delineando la storia recente di questa pratica artistica, i primi progetti di arte su *Internet* si inquadravano in un discorso teorico-critico più generale sulla nascente realtà della telematica. La condizione più comune era l'auto-produzione e il contesto di ricezione un'*audience* molto ristretta, una comunità di "iniziati al *Web*"²¹⁸. I 'net artisti' provenivano quasi tutti da contesti extra-artistici ed erano completamente sganciati dal sistema critico-galleria-museo.

Al suo primo apparire, la rete *Internet* apparve agli occhi degli operatori culturali come un mezzo dalle potenzialità democratizzanti, capace di rendere la comunicazione davvero orizzontale e di liberare la cultura dalla necessità di ricorrere ad intermediari istituzionali²¹⁹. Il *World Wide Web* dotò infatti gli artisti di un canale di distribuzione totalmente autonomo, permettendogli di diffondere le proprie creazioni presso un pubblico potenzialmente vastissimo bypassando in blocco il sistema di promozione e distribuzione, ruolo svolto tradizionalmente da gallerie e musei.

Scorrendo le decine di interviste rilasciate dai net artisti negli ultimi sette anni possiamo trovare moltissime dichiarazioni al riguardo. Quello che sembra emergere è un'ostinata volontà di indipendenza e di

²¹⁸ Andreas Brockmann, *Are you on line? Presence and participation in network art*, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199806/msg00082.html>, 30 giugno 1998

²¹⁹ Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.158

caratterizzazione alternativa rispetto ad un sistema dell'arte considerato sterile e corrotto. È esemplare quella della russa Olia Lialina:

“Non sono mai stata collegata al sistema dell'arte. Non ero un'artista prima di diventare una 'net artista'. Forse è per questo che, sin dall'inizio, mi sono concentrata su altre cose: il linguaggio di *Internet*, la sua struttura, le sue metafore e così via. Ma allo stesso tempo l'idea che la *Net Art* debba essere libera dalle istituzioni artistiche del mondo reale mi è molto cara, perché nella loro scala di valori, la *Net Art* è solo una delle espressioni della 'computer art'.[...] Il modo migliore per dimostrare la propria libertà è sviluppare un sistema indipendente.”²²⁰

Le fa eco un'altra donna della *Net Art*, la cyberfemminista Cornelia Sollfrank: “Per me la *Net Art* non ha niente a che fare con i musei e le gallerie, con le loro operazioni, le loro giurie e i loro premi, perché vanno contro la natura stessa della *Net Art*. La *Net Art* è soltanto sulla Rete.”²²¹

Nonostante gli intenti, com'è facile intuire, l'arte internettiana, superato la prima fase di 'avanguardia', ha dovuto fare i conti con il tanto odiato sistema dell'arte. Quest'ultimo, inoltre, ha dimostrato una precocissima attenzione verso il fenomeno, includendolo in contesti istituzionali fin dal 1997, anno in cui, come abbiamo visto più sopra, la *Net Art* fece la sua comparsa alla decima edizione di Documenta a Kassel.

²²⁰ Tilman Baumgaertel, *art on the internet - part 2*, “Nettime”, sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199810/msg00083.html>, 12 ottobre 1998

²²¹ *Ibid.*

4.2 I musei

Le strategie di approccio delle istituzioni museali nei confronti della *Net Art* sono state in questi anni di vario tipo. L'immaterialità e il carattere effimero che caratterizzano la maggior parte dei progetti artistici in Rete hanno costretto curatori e direttori di musei ad approntare nuovi strumenti di sostegno, critica, esposizione e conservazione.

Scrivono Ossian Ward su uno speciale dedicato all'arte digitale nei musei apparso nel maggio 2001 sul *Giornale dell'Arte*: "C'è una nuova figura di curatore sulla scena. In realtà di 'curatore di nuovi media' si parla sin dalla fine degli anni 70, quando la videoarte è entrata nelle collezioni dei musei, ma oggi quello stesso titolo ha assunto un significato completamente diverso."²²² Ward, descrivendo l'attività di alcuni tra i più noti curatori che si occupano di *Net Art* (Christian Paul del *Whitney Museum* o Lynn Cooke del *Diacenter*), sottolinea come l'estrema novità di questo tipo di arte renda ogni criterio di giudizio e di approccio alle opere -tra quelli già noti e applicati- completamente inutilizzabile²²³.

Le due strategie finora adottate nei confronti dei progetti di *Net Art* sono **l'acquisizione e la commissione**. L'acquisizione prevede una vera e propria vendita dell'opera, che entra così a far parte della collezione permanente del museo. Non trattandosi di un oggetto materiale, quello che viene "acquistato" è il codice sorgente che genera l'opera e i diritti di esposizione e di sfruttamento dell'immagine²²⁴.

La prima grande istituzione che si confrontò con questa esperienza fu il ***Whitney Museum of American Art*** di New York che nel 1995 acquisì per la propria collezione il progetto di *Net Art* di Douglas Davis *The World's First*

²²² Ossian Ward, *Chi abbraccia Internet?*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 46

²²³ *Ibid.*

²²⁴ Matthew Mirapaul, *Getting Tangible Dollars for an Intangible Creation*, "New York Times", 18 febbraio 2002

Collaborative Sentence (**fig.42**). Nel progetto di Davis, ogni visitatore veniva invitato a contribuire con una frase ad un testo scritto da tutti i visitatori che erano passati in precedenza e nel quale l'artista si era limitato a scrivere soltanto la prima frase. "The Sentence non ha fine. A volte penso che non abbia nemmeno un inizio"²²⁵ ha commentato Davis sottolineandone la natura collaborativa e *in progress*.

L'opera, originariamente commissionata dalla *Lehman College Art Gallery* in occasione di una vasta retrospettiva dell'artista, venne donata al museo da Barbara Schwartz che l'aveva acquistata, insieme al marito Eugene M. Schwartz, l'anno prima. Il progetto rimane visibile sulle pagine del sito web originario, quello della *Lehman Gallery*, ma è di proprietà del *Whitney*, che ne percepisce i diritti e si occupa di finanziare la sua manutenzione²²⁶.

Della precocissima e vasta attività del *Diacenter for the Arts* di New York abbiamo già trattato più sopra, vista la sua posizione assolutamente pionieristica in questo campo²²⁷.

Un'altra struttura dedita alla commissione di *web-projects*, grazie anche agli ingenti finanziamenti della Jerome Foundation²²⁸, è il **Walker Art Center di Minneapolis**, che gestisce un intero programma denominato *Emerging artists/emergent medium* e una sezione di arte digitale battezzata *Gallery 9*. Il WAC, guidato da una figura carismatica come Steve Dietz, curatore della sezione nuovi media, ha in questi anni svolto una vastissima attività di sostegno nei confronti della *Net Art*, permettendo la realizzazione di oltre 50 progetti. Ricordiamo anche la già citata acquisizione di *äda 'web*, sito contenitore dei primissimi lavori di arte telematica, altrimenti destinati a scomparire.

²²⁵ *The World's First Collaborative Sentence*, Douglas Davis. *Brief History*, in "Artport", sito web del Whitney Museum of American Art, <http://www.whitney.org/artport/collection/index.shtml>, 2000

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ La prima opera di *Net Art* commissionata da un museo è infatti *Fantastic Prayers* del trio Oursler-Vitiello-De Jong (1995), di cui ho trattato nel corso del secondo capitolo (2.1.5. Centri culturali e musei)

²²⁸ La *Jerome Foundation* è una fondazione privata dedita al sostegno dell'arte emergente creata dall'artista e filantropo Jerome Hill nel 1973. Il sito web ufficiale della fondazione è <http://www.jeromefdn.org>.

Altri grandi musei come il *MOMA* (*Museum of Modern Art*) di New York e lo *SFMOMA* (*San Francisco Museum of Modern Art*) di San Francisco possono vantare una discreta collezione di *web-projects*, consultabili dal loro sito *web* ufficiale e realizzati su commissione o in collaborazione con altri soggetti, privati o istituzionali. È il caso di *Timestream* di Tony Oursler, creato nel 2001 e totalmente finanziato dal MOMA²²⁹, o dell'intera sezione *E-space*, che lo SFMOMA ha creato nel 1998 sotto la direzione di Aaron Betsky, allora responsabile della sezione arte digitale.

Come abbiamo potuto constatare, le istituzioni che si sono precocemente impegnate in operazioni di sostegno della *Net Art* sono quasi esclusivamente statunitensi. Questo fenomeno è degno di attenzione, soprattutto se si considera che l'arte internettiana è nata in gran parte in territorio europeo.

In Europa la *Net Art* ha trovato spazio solo in ambiti *underground* (associazioni culturali, piccoli festival, centri sociali) o in manifestazioni altamente specializzate, come il Festival *Ars Electronica* di Linz, il *Viper* di Basilea, il *Transmediale* di Berlino o il *Deaf* di Rotterdam.

Christian Paul, che si occupa della *Net Art* per il *Whitney Museum* di New York, sostiene che gli europei sarebbero molto più avanti rispetto agli americani nella produzione e nello studio di *Internet Art* grazie soprattutto ai a questo tipo di manifestazioni. Tuttavia sono i musei americani che assumono a getto curatori in grado di occuparsi di *Net Art*, che commissionano decine di progetti e organizzano imponenti mostre dedicate a questa forma d'arte²³⁰.

L'unico museo del vecchio continente che può vantare la commissione di due progetti *web* d'artista è la **Tate Gallery di Londra**.

²²⁹ Reena Jana, *Stream Weaver*, "Artforum International", n. 7, marzo 2001, p. 41

²³⁰ Ossian Ward, *Chi abbraccia Internet?*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 46

Il museo londinese, impegnato in una complessiva operazione di rilancio che comprendeva l'apertura della *Tate Modern* e la ristrutturazione della storica sede di Millbank, finanziò nel giugno 2000 due progetti di *Net Art*.

Le due opere, realizzate anche grazie al supporto economico della compagnia telefonica nazionale, la *British Telecom*, sono *Uncomfortable Proximity* del collettivo Mongrel (**fig.43**) e *Le Match des couleurs* di Simon Patterson, tuttora visibili sul sito del museo accompagnate da due testi critici di Matthew Fuller, critico, scrittore e artista membro del già ricordato gruppo *I/O/D*.

Differenti sono le opinioni dei curatori di museo su come esporre le opere d'arte pensate per *Internet*. Mentre ad esempio il *DiaCenter for the Arts* the New York espone da sempre i suoi *web-projects* solo *on-line* sul proprio sito, strutture come il *Whitney* e lo *SFMOA* hanno tentato la strada dell'esposizione anche nello spazio fisico del museo.

Prima di analizzare la spinosa questione dei criteri espositivi e installativi della *Net Art*, vale la pena fermarsi per un'osservazione. Quello che emerge da questa casistica è il ruolo fondamentale che l'avvento della *Net Art* sta avendo nei confronti del rinnovamento dell'istituzione "museo". L'arte internetiana, direttamente o indirettamente, sembra aver costretto curatori, direttori e addetti ai lavori in generale, a confrontarsi con il nuovo medium della Rete, analizzando le possibilità che esso può offrire.

Il ruolo di *Internet*, lungi da essere quello di sostituzione del museo reale con quello virtualmente riprodotto *on-line*, consente una sua espansione verso aree altrimenti difficilmente esplorabili.

Steve Dietz, curatore del *Walker Art Center di Minneapolis*, parlava qualche anno fa a questo proposito di *Networked Museum* (Museo Reticolare)²³¹.

Con questa espressione voleva definire proprio l'estensione del ruolo del museo su *Internet* attraverso varie aree:

²³¹ Steve Dietz, *Cybermuseumology. Taking the museum to the Net/bringing digital media to the museum*, 1999, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 86

- La digitalizzazione e messa in rete delle collezioni
- La conservazione e archiviazione della documentazione relativa alle opere
- L'interpretazione *on line* (attraverso la pubblicazione di studi e approfondimenti e la discussione tramite *chat*, *newsgroup* e *e-mail*)
- Le mostre *on line* (lo studio di modalità espositive virtuali e le mostre di *Net Art*)

Il ruolo del sito museale non è quindi quello di offrire un surrogato del museo reale, ma, al contrario di estenderne le potenzialità, rendendolo un laboratorio culturale attivo e non più solo un contenitore.

Questa visione del museo come laboratorio è spiegata dal direttore del centro di arte mediale ZKM Peter Weibel come un affascinante ritorno alle origini. Weibel dichiara: "Il museo virtuale è di fatto più vicino all'idea originale di museo come era percepita dai Greci: un forum per il discorso sulla conoscenza raccolta, un archivio, un luogo di ricerca, uno spazio per il sapere e, non ultimo un luogo di produzione del sapere"²³².

Un'altra area di ricerca stimolata dalla comparsa della *Net Art* è quella legata allo studio dell'interfaccia di navigazione²³³, cioè di tutti quei dispositivi che permettono di navigare all'interno dei contenuti del sito.

L'interfaccia, come sappiamo, svolge la fondamentale funzione di "traduttore" tra il linguaggio della macchina e quello dell'uomo e permette un uso facile e intuitivo delle tecnologie elettroniche. Nel caso dei siti museali, la scelta dell'interfaccia adatta si rivela determinante per diversi motivi.

Prima di tutto l'estetica di un sito, il suo aspetto, tende, per una banale questione di immagine a rispecchiare "lo stile" della struttura che

²³² *Ibid.* p.96

²³³ Questa attenzione al *design* delle interfacce è per esempio testimoniato dal sito della mostra *01.01.01 Art in Technological Times* o dal portale della *Net Art* del *Whitney Museum: l'Artport*.

rappresenta. Un sito trascurato, poco leggibile o difficile da utilizzare non è quindi il biglietto da visita migliore per un museo.

Ma l'interfaccia è importante soprattutto perché può creare modalità differenti di approccio alla programmazione museale, al suo spazio fisico e alla sua politica culturale, favorendo una più intensa partecipazione del pubblico.

4.3 Le mostre

Non considerando il festival *Ars Electronica* di Linz, (interamente dedicato all'arte e alle nuove tecnologie e da sempre attento ai fenomeni creativi nascenti e "di confine") che nel 1995 istituì nel prestigioso concorso una categoria *.net*, il primo incontro tra la *Net Art* e il contesto artistico istituzionale avvenne in occasione di *Documenta X* (1997). Si trattò di un confronto estremamente problematico e sollevò una serie di questioni destinate a far discutere. I curatori si trovavano di fronte ad esperienze creative difficilmente gestibili secondo gli strumenti critici e installativi fino ad allora approntati e, dall'altro lato, i net artisti lamentavano il doppio rischio della ghettizzazione e di una presentazione manchevole del loro lavoro²³⁴.

Se la soluzione espositiva adottata in quell'occasione fu considerata da critici e artisti assolutamente insufficiente²³⁵, il problema si ripropose due anni dopo in occasione di *net_condition*. La mostra, curata da Peter Weibel e Timothy Druckrey, si svolse allo ZKM (*Zentrum fur Kunst und Medientechnologie*) di Karlsruhe negli ultimi mesi del 1999. Secondo le dichiarazioni dello stesso Weibel, l'evento doveva essere "non una mostra di net art, ma una mostra sulla pratica artistica nell'universo della Rete"²³⁶. Da questo punto di vista, *net_condition* inaugurerà una lunga serie di mostre volte all'indagine sul "fare arte ai tempi di *Internet*", mettendo in evidenza come l'avvento della *Net Art* abbia spinto i musei di tutto il mondo a prendere atto degli enormi mutamenti in corso nell'universo artistico in un mondo massicciamente influenzato dalla tecnologia.

²³⁴ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 26

²³⁵ *Ibid.*

L'esposizione, dall'impianto monumentale, conteneva non solo progetti *web*, ma anche opere video e installazioni di diverso genere. Come accadde per Documenta, anche a Karlsruhe il criterio espositivo predominante fu quello della tanto criticata "metafora da ufficio", realizzato affollando il museo di decine di postazioni con pc collegati ad *Internet* (**fig.44**).

La consacrazione definitiva della *Net Art* in ambito istituzionale avviene però nel 2001, quando due tra i più importanti musei americani -il *Whitney* di New York e il *MOMA* di San Francisco (*SFMOMA*)- decidono di dedicare larghissimo spazio all'arte internettiana all'interno di due colossali rassegne di arte digitale²³⁷.

La prima ad inaugurare fu **01.01.01 Art in Technological Times**, allestita nelle sale dello *SFMOMA* dal 3 marzo all'8 luglio 2001. L'esposizione, curata da Benjamin Weil, (il fondatore del pionieristico *ada web*), comprendeva le opere di oltre 35 artisti, architetti e *designers* di tutto il mondo e occupava interamente i quattro piani dell'edificio. I lavori presentati erano realizzati attraverso una grande varietà di media (compresi i più tradizionali: pittura e scultura) e si confrontavano con l'uso delle nuove tecnologie digitali, e con l'impatto sociale e culturale del progresso tecnologico. Come spiegava l'allora direttore David A. Ross nell'introduzione del catalogo, la mostra non intendeva offrire un panorama dell'arte cibernetica, ma dell'arte "ai tempi della cibernetica"²³⁸, considerando quindi non solo le opere realizzate con il supporto delle tecnologie digitali, ma anche quelle che ne fossero concettualmente influenzate.

La sezione *on-line* della mostra, che comprendeva 5 nuovi progetti di *Net Art* commissionati per l'occasione²³⁹, venne inaugurata con oltre due mesi di

²³⁶ Josephine Berry, *The Unbearable Connectedness of Everything*, "Telepolis", sito *web*, <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/3433/1.html>, 28 settembre 1999

²³⁷ Saul Anton, *Net Gains. A Roundtable on new-media art*, "Artforum International", n. 7, marzo 2001, p. 118

²³⁸ David A. Ross, *Foreword and Acknowledgments*, in *01.01.01. Art in Technological Times*, catalogo della mostra (San Francisco, Museum of Modern Art, 3 marzo-8 luglio 2001), Sfmoma, San Francisco 2001, p. 10

²³⁹ Gli autori dei progetti *web* erano: Erik Adigard, Entropy8Zuper!, Mark Napier, Matthew Ritchie e Thomson & Craighead.

anticipo rispetto all'apertura dell'esposizione nel museo. Per il lancio del nuovo sito, realizzato dal collettivo di *web-designers Perimetre-Flux*, venne simbolicamente scelta la mezzanotte del 31 dicembre 2000. "Il futuro è arrivato! Cosa si può immaginare di meglio per la prima mostra del nuovo millennio che una presentazione *on line* che comprende alcuni importanti lavori con questo nuovo medium?"²⁴⁰ dichiarò Ross con toni entusiastici poco prima dell'inaugurazione.

Dopo appena venti giorni dall'apertura della mostra a San Francisco, un'altra gigantesca collettiva di arte digitale aprì i battenti sull'altra costa del continente americano. Il 22 marzo 2001 inaugurò infatti ***Bitstreams*** al *Whitney Museum of American Art* di New York. Il *Whitney* ha alle spalle una lunga tradizione di sostegno verso le nuove forme d'arte "tecnologiche": aprì le porte alla videoarte negli anni Settanta, è stata la prima istituzione ad acquistare per la propria collezione un'opera di *Net Art* e aveva già realizzato, in occasione della Biennale del 2000, una sezione dedicata all'arte in Rete, con ben dieci progetti.

Bitstreams comprendeva le opere di quarantanove artisti che si confrontavano in modi differenti con i nuovi media. I curatori, Larry Rinder e Debra Singer, dichiararono che l'obiettivo della mostra era di dimostrare al grande pubblico che l'arte digitale non è, come si dice spesso, un'arte fredda e asettica, che punta tutto sull'uso di tecnologie all'avanguardia.

Le opere selezionate, che utilizzavano le tecniche più differenti (fotografie, film, video, installazioni, sculture), sembravano lavorare infatti su un piano emozionale, utilizzando la tecnologia in modo poetico e personale. Insieme a *Bitstreams* il museo statunitense presentava poi una mostra di *Net Art* intitolata *Data Dynamics* che comprendeva cinque progetti²⁴¹, visibili

²⁴⁰ Dichiarazione tratta dal comunicato stampa della mostra, diffuso dal museo poche settimane prima dell'inaugurazione della mostra *on-line*.

²⁴¹ I progetti erano: *Apartment* di Marek Walczak e Martin Wattenberg, *Point to Point* di Mark Napier, *Netomat* di Maciej Wisniewski, *DissemiNET* di Beth Stryker e Sawad Brooks, *Camouflage Town* di Adrianne Wortzel.

sia nel museo che da casa tramite il sito *Internet* del *Whitney*. I cinque lavori selezionati ruotavano attorno al tema della comunicazione digitale via *Internet*. L'ininterrotto flusso di dati che attraversa la Rete e la malleabilità dell'informazione codificata in formato binario sono i punti caldi della riflessione di questi artisti, che offrono diversi modi di organizzazione e visualizzazione dei dati. Ogni progetto metteva a fuoco in modo singolare le differenti "dinamiche" che il flusso di dati subisce, innescando stimolanti riflessioni sul linguaggio, il racconto, la memoria e perfino il traffico, mettendo a confronto quello nello spazio reale e quello virtuale. I cinque progetti furono esposti anche nel museo sotto forma di installazioni.

Nel 2001 l'arte internettiana ha infine fatto la sua comparsa nel tempio dell'arte ufficiale: la **49° Biennale di Venezia**.

La *Net Art* è arrivata in laguna grazie all'iniziativa di Aurora Fonda, curatrice del Padiglione Sloveno, che ha invitato a partecipare il pioniere di questa corrente artistica, **Vuk Cosic** e, come ospiti "stranieri", gli italiani 0100101110101101.ORG²⁴². All'interno della piccola galleria privata A+A – dove alloggiava il padiglione sloveno- erano esposti due lavori "storici" di Cosic riallestiti per adattarsi alla fruizione in uno spazio fisico. Su un *computer* al piano terra era possibile vedere *Documenta Done* (**fig.45**), il famoso sito clone della decima edizione di *Documenta*, che inaugurò, nel lontano 1997, una lunga serie di siti "plagiati", mentre al secondo piano un videoproiettore stampava sulla parete le icone di *History of Art for Airports*²⁴³, la storia dell'arte rivisitata attraverso l'uso della segnaletica aeroportuale (**fig. 46**).

0100101110101101.ORG (**fig.47**) ha lanciato invece un virus informatico chiamato *biennale.py* in collaborazione con il collettivo milanese [**epidemiC**] (**fig.48-49**). Nella galleria erano esposti due computer "infettati", un grande telone con il codice sorgente del virus e due ordini di teche trasparenti

²⁴² Daniele Perra, *Vuk Cosic. 0100101110101101.ORG*, in "Temaceleste" n. 86 luglio-settembre 2001, p. 75

²⁴³ Di quest'opera è disponibile una scheda all'interno del capitolo 5.

contenti il *cd rom* del programma e magliette con stampato il medesimo codice. Il gruppo [*epidemiC*] sostiene una teoria incentrata su una possibile "bellezza del codice sorgente", sulla programmazione come arte in sè e non come semplice strumento per produrre opere d'arte. Gaetano La Rosa, esponente del gruppo, scrive: "Negli ambienti informatici c'è già piena coscienza che la scrittura del sorgente dei virus è la prova più alta nell'arte della programmazione. Agli occhi di un non addetto ai lavori quelle stringhe di testo appaiono senza significato e senza importanza. Salvo poi attendere, terrorizzati, l'arrivo dell'ultimo virus. Ma se il codice sorgente è un testo, e non c'è dubbio che lo sia, è a partire da quest'aspetto della questione che dovrà in definitiva giocarsi la partita."²⁴⁴ La programmazione, così, come ogni altro tipo di scrittura, porta alla ribalta e rende validi criteri come eleganza, proporzione, efficacia e perfino bellezza, presentandosi come un linguaggio creativo a sè stante, e come una stimolante ipotesi di avanguardia contemporanea. Non un'arte che si serve della tecnologia, ma una vera e propria "arte della macchina", un linguaggio ormai maturo e pronto a generare una propria, possibile estetica: **l'estetica del codice sorgente.**

In onore del periodo eroico della *Net Art*, e quasi a voler ribadire la propria indipendenza nei confronti delle istituzioni, Vuk Cosic ha organizzato poi una sezione collaterale: il padiglione della *net.art*, **battezzato *Temporary Autonomous Pavillion***. Allestito in una piccola chiesa dismessa -S. Maria del Soccorso- il padiglione ha presentato, nei tre giorni del *vernissage*, una selezione di artisti comprendente, tra gli altri, *Tom Jennings*, *Vinyl Video* - che presentava una singolare tecnologia per la compressione del segnale video nei solchi dei vinili (**fig.50**) - *Heath Bunting* e *Rtmark*²⁴⁵.

²⁴⁴ Gaetano La Rosa, *Il poliziotto virtuale*, "Epidemic", sito web, <http://www.epidemic.ws/sbirro.html>, 2001

²⁴⁵ Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001

4.4 I criteri espositivi

Il dibattito sulle possibili modalità espositive della *Net Art* è uno dei più accesi e controversi. I progetti d'artista pensati per la Rete difficilmente resistono ad una semplice "traslazione" nelle sale di un museo. Essi sono infatti pensati per una fruizione personale e spesso domestica, in cui lo spettatore sperimenta un rapporto "1 a 1" con l'opera. C'è anche da osservare che lo spazio in cui questi progetti si collocano è di tipo totalmente mentale, immergendo lo spettatore nell'ambiente virtuale del cyberspazio.

Significativa in questo senso la dichiarazione di *etoy*: "In un museo non ha senso montare un tavolino e metterci sopra un *computer* e un *monitor* collegati al *Web* [...] gli utenti di *Internet* navigano di notte, da soli, faccia a faccia con il *monitor*. Gli utenti di un museo si muovono nelle sale, navigano nello spazio, non nel *cyberspace*. Lo spazio materiale ha una sua architettura, esige una sua centralità, non può essere trascurato."²⁴⁶

Gli fa eco Alex Galloway, direttore dei contenuti del sito *Rhizome*: "Le mostre museali sono deludenti perché si suppone che *Internet* esista in quello spazio privato e personale che è il proprio *computer*. Io non leggo le mie *e-mail* in un museo, non guardo siti pornografici in un museo e, se potessi scegliere, preferirei non vederci neppure la mia *net.art*."²⁴⁷

Il criterio espositivo adottato nella maggior parte dei casi dunque, quello dei *computer* collegati, sembra essere quello meno apprezzato, soprattutto dagli artisti. Se molti curatori, come ad esempio Lynn Cooke del Diacenter, ribadiscono la necessità di mantenere la *Net Art* nel suo ecosistema, mostrando i progetti soltanto sul proprio sito *web* e invitando gli spettatori a

²⁴⁶ *etoy*, *Cyberterrorismo. Come si organizza un rapimento virtuale*, a cura di Nico Piro, Castelvecchi, Roma 1998, p. 40

²⁴⁷ Peter Schauer, *Una dinamica macchina per comunicare (l'esatto contrario dei musei)*, *Intervista ad Alex Galloway*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 47

fruirli da casa²⁴⁸, altri tentano strade diverse nella convinzione che offrire ai visitatori del museo un'occasione per vedere l'arte telematica sia indispensabile. Una recente dichiarazione di Aaron Betsky, ex-curatore dello *SFMOMA*, ne è un esempio: "Parte dell'attività del museo consiste nel decontestualizzare gli oggetti, che si tratti di un vaso greco o di una pala d'altare medievale. Lo stesso vale per l'arte *web*: il museo ha il compito di mostrare l'opera in modo da ottenerne la migliore resa possibile, rispettando le intenzioni dell'artista e conservando l'opera stessa. Si tratta sempre di trovare un equilibrio tra l'intenzione dell'artista e il contesto del museo"²⁴⁹.

Tra le soluzioni finora sperimentate quella che sembra aver preso piede è quella installativa. Sia nel caso della già citata *Data Dynamics* che in quello della mostra ***Art and Money on-line***, organizzata da Julian Stallabrass alla *Tate Modern* di Londra nella primavera del 2000, si decise di coinvolgere gli artisti in un ri-allestimento mirato del progetto che tenesse conto dello spazio fisico delle sale museali. Tra le installazioni ambientali della *Tate* c'era ad esempio il progetto *CNN Interactive just got more interactive*, di Jon Thomson and Alison Craighead, un'opera basata sulla rielaborazione del sito di *news* della *CNN*. I due artisti hanno creato un *software* che permette al visitatore del sito della *CNN* di scegliere il sottofondo musicale più adatto per il tipo di notizia che sta leggendo: drammatico, malinconico o allegro. Invece di usare *browsers* tradizionali come *Explorer* o *Netscape*, realizzarono per l'occasione una nuova interfaccia, studiata appositamente per essere usata dai visitatori del museo, che fa il verso alle postazioni con sistema *touch-screen* usate dalle grandi corporazioni.

Una mostra che ironizzava sulla difficoltà di esporre la *Net Art* era invece ***Net.ephemera***, un'esposizione organizzata dal fondatore di *Rhizome*, Mark Tribe, alla *Postmasters Gallery* di New York. Nella galleria vennero esposti

²⁴⁸ Ossian Ward, *Chi abbraccia Internet?*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 46

²⁴⁹ *Ibid.*

infatti disegni, schizzi, appunti e altri artefatti "fisici" collegati alla realizzazione di *web-projects* **(fig.51)**. Mark Napier, ad esempio, presentava uno schizzo raffigurante la struttura e il funzionamento del suo *browser Feed*; John Ippolito e Keith Frank la bozza per una nuova *home page* e Wolfgang Stahele una cartolina collegata alla sua installazione *Empire 24/7* **(fig.52)**.

4.5 La conservazione

L'inserimento della *Net Art* in contesti museali ha poi favorito la nascita di un proficuo dibattito circa i possibili criteri di conservazione di questo tipo di opere.

Il problema della conservazione delle opere d'arte non oggettuali non è nuovo per le istituzioni che si confrontano con le strategie degli artisti contemporanei. La cosiddetta "de-materializzazione" dell'arte è un processo in atto da quasi mezzo secolo, e che abbiamo visto attuarsi in innumerevoli esperimenti: dagli *happening* alle *performance*, dall'arte concettuale alla videoarte.

Trovare il giusto "contenitore" per conservare questo tipo di opere -o quantomeno una loro documentazione- rappresenta uno spinoso problema, che diventa di anno in anno più complesso man mano che le sperimentazioni artistiche si arricchiscono di dinamiche eterogenee e si avvalgono delle tecnologie più diverse. Una difficoltà in più è inoltre rappresentata oggi dalla rapida obsolescenza cui vanno incontro i dispositivi elettronici e informatici, costringendo il possessore dell'opera ad un progressivo "adattamento" a nuovi supporti e nuove tecnologie.

Quest'ultimo fattore è particolarmente rilevante nel caso della *Net Art*. Il processo di "invecchiamento" delle tecnologie *hardware* e *software* diventa ogni giorno più veloce rendendo molti progetti d'artista difficili-o addirittura impossibili- da vedere nel giro di pochi anni. Questo fenomeno, che Tilman Baumgaertel ha efficacemente definito "Digital Decay"²⁵⁰ (Decadenza Digitale), può essere ad esempio osservato in alcune opere pensate per essere viste con un *browser* di vecchia generazione come *Netscape 3.0* che

²⁵⁰ Tilman Baumgaertel, *Digital Decay*, 1999, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 155

diventano indecifrabili se viste attraverso la *release* successiva del programma, il *Netscape 4.0*²⁵¹.

Per affrontare questo problema, il *Guggenheim Museum* di New York ha ideato l'iniziativa *Variable Media*, partita nel marzo del 2000²⁵².

Il progetto rappresenta un coraggioso tentativo di immaginare delle possibili soluzioni e di approntare, di comune accordo con gli artisti, degli standard per una corretta conservazione e ri-esposizione delle opere "effimere".

Il concetto di "**media variabili**", messo a fuoco da Jon Ippolito, si fonda sull'assunto che le opere possano cambiare supporto, a seconda delle limitazioni tecniche o dei nuovi contesti che incontreranno nel futuro.

La conferenza iniziale ha visto la partecipazione di una folta schiera di professionisti del settore come Steve Dietz, curatore della sezione New Media del *WAC* di Minneapolis e Benjamin Weil dello *SFMOMA*, ma anche di artisti come Robert Morris e Mark Napier.

Nel tentativo di mettere a fuoco le diverse problematiche che ogni opera di volta in volta pone al curatore di turno, che si trova di fronte al difficile compito di conservarla ed esporla, sono stati individuati otto *Case Studies*. Le opere analizzate vanno dalla performance di Ken Jacobs, all'installazione interattiva di Felix Gonzales-Torres fino ai *Web sites* di Napier. Sono state inoltre individuate alcune categorie che permettono di raggruppare i lavori secondo la loro caratteristica più evidente e vincolante: *installativa, performativa, interattiva, riproducibile, duplicabile, basata su un codice informatico, o networked*, cioè dipendente ontologicamente da una Rete. Sulla base di queste caratteristiche sono state poi elencate quattro possibili strategie: archiviare, realizzare "emulazioni" dell'opera originale,

²⁵¹ E' il caso di molte opere di Jodi.org e di Olia Lialina. Il progetto "Across The Borders", realizzato da quest'ultima, è visibile solo utilizzando un browser Netscape 3.0, perché sfrutta alcuni bugs (errori) di quel software che sono indispensabili per il suo funzionamento e che non esistono più nelle nuove versioni del browser.

²⁵² Tutte le informazioni sull'iniziativa sono consultabili sul sito del museo all'indirizzo <http://www.guggenheim.org/variablemedia>

trasferire su nuovi supporti, e soprattutto reinterpretare le esigenze di ogni lavoro cercando di rispettarne le caratteristiche audiovisuali e contestuali di partenza.

Durante la conferenza non ci si è limitati a discutere sulle possibili soluzioni, ma si è anche approntato un primo strumento concreto che possa venire in aiuto di istituzioni museali e collezionisti privati. Si tratta di un questionario *standard* tramite la cui compilazione ogni artista potrà esprimere indicazioni per il trattamento futuro della propria opera, suggerendo soluzioni per "riadattare" il lavoro una volta che il medium originale non sia ripristinabile o sia divenuto obsoleto.

Il questionario di *Variable Media* è ad esempio utilizzato dai curatori dell'*Artbase*, l'archivio *on line* di *Net Art* del sito americano *Rhizome.org*. Spiega Alex Galloway: "Noi poniamo agli artisti tutta una serie di domande sulle caratteristiche attuali del loro lavoro, e su quelle del futuro. Chiediamo loro se vogliono che il loro lavoro sia tradotto, emulato o reinterpretato, se la tecnologia che utilizzano oggi diventerà obsoleta. Un esempio calzante viene dalla risoluzione: molte persone producono per una risoluzione dello schermo molto specifica, come 640 x 480 *pixel*. Ora, è possibile che in dieci anni tutti i *monitor* avranno una risoluzione di 100.000 per 200.000 *pixel*. Se avvenisse questo, il loro lavoro diventerebbe estremamente piccolo, perché si ridurrebbe a 640 x 480 *pixel*. Usando il questionario dei media variabili, chiediamo agli artisti se possiamo tradurre le loro opere a una risoluzione maggiore. Qualcosa di molto semplice che non cambia il contenuto, ma cambia fisicamente il lavoro. Vogliamo quindi essere sicuri di avere l'assenso degli artisti per questo tipo di intervento."²⁵³

Le strategie di conservazione della *Net Art* si presentano dunque estremamente complesse perché richiederebbero un lavoro minuzioso e

²⁵³ Snafu, *Rhizome: il network della net.art*, "Smartweb", sito web, http://www.rai.it/RAInet/smartweb/cda/articolo/sw_articolo/1,2791,130,00.html, 26 luglio 2001

continuo di archiviazione e conservazione di enormi quantità di dispositivi *hardware* e *software*. Se la soluzione del trasferimento su nuovi e più aggiornati supporti può sembrare a prima vista più semplice, bisogna però considerare che l'intervento sull'opera sarebbe molto invasivo. Affinchè un progetto pensato per un *software* ormai obsoleto "giri" su un computer più moderno e con l'ausilio di un *browser* di ultima generazione, è necessario riscrivere gran parte del codice sorgente dell'opera.

Il criterio dell'emulazione²⁵⁴, invece, sembra riscuotere maggior successo: "è una soluzione gradita ai puristi, secondo i quali le opere pionieristiche, quali jodi.org ad esempio, dovrebbero essere viste nel loro *format* originale e così come erano state concepite"²⁵⁵.

²⁵⁴ Per "emulare" un vecchio *browser* è sufficiente servirsi di un'applicazione specifica che riesce ad "imitare" l'effetto visivo di una tecnologia più vecchia e magari scomparsa.

²⁵⁵ Ossian Ward, *Chi abbraccia Internet?*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 47

Capitolo V

Web-projects: le schede

5.1 Una selezione di progetti

Dal 1993 ad oggi, com'è facile immaginare, i progetti artistici sulla Rete si sono moltiplicati a vista d'occhio, generando un'enorme massa di materiale in cui spesso diventa difficile orientarsi. L'obiettivo delle dieci schede incluse in questo ultimo capitolo è quello di offrire una campionatura, non esaustiva, ma rappresentativa, delle possibili modalità di approccio creativo alla Rete. Partendo dal progetto più "antico" -*The File Room* di Antoni Muntadas- ho selezionato le opere a mio parere più significative al fine di individuare i temi e gli approcci più ricorrenti e stimolanti della *Net Art*.

Questi lavori sono estremamente diversi tra loro per contenuto e tecniche utilizzate. I temi indagati vanno dalla mutazione psicologica e corporale dell'era cibernetica, alle dinamiche identitarie; dalla rivisitazione della storia dell'arte, all'impegno civile, non disdegnando interessanti contaminazioni con il cinema e la letteratura. Le tecnologie usate possono essere il semplice HTML come i *software* più sofisticati come il VRML, studiato per una visualizzazione tridimensionale delle immagini.

5.1.1 THE FILE ROOM

Autore: Antoni Muntadas

Data di creazione: 1993-4

Tecnologie usate: HTML

Indirizzo Web: <http://www.thefileroom.org>

The File Room (**Fig. 21**) è un progetto importante per diversi motivi. Si tratta infatti una delle più precoci sperimentazioni d'artista su *Internet* e il suo status pionieristico lo rende quasi un modello paradigmatico per le esperienze successive.

Quest'opera, realizzata dall'artista spagnolo **Antoni Muntadas** tra il 1993 e il 1994, riunisce in sé una serie di caratteristiche - l'intento collaborativo, la natura di *work in progress*, la riflessione sulla libertà dell'informazione - che sono gli elementi fondanti di molta *Net Art*.

Il progetto ha come obiettivo principe la discussione sull'idea di censura culturale, argomento particolarmente sentito dai frequentatori della Rete e oggetto di importanti battaglie civili²⁵⁶.

La 'stanza degli archivi' è stata presentata per la prima volta al *Cultural Center* di Chicago (un'antica biblioteca pubblica) nel 1994 in forma di installazione da visitare fisicamente e, contemporaneamente, come progetto *on-line*.

Muntadas lo descrive così: "Ho costruito uno spazio apparentemente repressivo, kafkiano, appartenente alla burocrazia, al controllo, con 800 archivi metallici. Otto *Macintosh* collegati con *Internet* (e un *server*) fornivano l'accesso a un archivio in rete composto da casi di censura sulla

²⁵⁶ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p. 24

cultura. In questo modo ho cercato di ribaltare il ruolo di questo spazio fornendo la possibilità di accedere ad un'informazione alternativa."²⁵⁷

L'archivio è tuttora attivo e accessibile ed è stato realizzato nel corso di questi anni grazie al continuo apporto degli utenti impegnati nella segnalazione di tutti i casi noti di censura culturale della Storia. All'inizio erano circa 400 casi che coprivano un arco cronologico che da Socrate giunge ai giorni nostri, ma col tempo il progetto ha assunto vita propria ed è lentamente cresciuto e cambiato diventando un *work in progress*.

Lo spunto per la realizzazione del progetto nasce da un episodio personale di Muntadas: "...un programma televisivo, commissionatomi dalla tv spagnola, che ho portato a termine e che non è mai stato trasmesso. Sentendomi frustrato per essere stato soggetto a una forma di censura ho pensato che fosse importante reagire creando un lavoro che cercasse di esorcizzare la mia frustrazione e che desse anche ad altre persone la possibilità di parlare di altri episodi di censura."²⁵⁸

Le pagine del sito di *The File Room* sono organizzate in modo da poter consultare il materiale cercando per area geografica, per soggetto, cronologicamente o a seconda del media oggetto di censura (letteratura, arti visive, cinema).

²⁵⁷ Antoni Muntadas, *Public Art*, (Intervento della III serie di incontri internazionali *La Generazione delle Immagini*, a cura di Roberto Pinto e Marco Senaldi) "Undo.net", sito web, <http://www.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/Pinto/muntadas.htm>, 1997

²⁵⁸ *Ibid.*

5.1.2 BODIES INCORPORATED

Autore: Victoria Vesna

Data di creazione: 1997

Tecnologie usate: VMRL, RealPlayer, Javascript, HTML

Indirizzo Web: <http://www.bodiesinc.ucla.edu>

Bodies©INCorporated (**fig. 53**) è un'opera ricca di suggestioni ed esplora uno dei punti caldi della poetica del cyberspazio: il problema dell'identità e del rapporto tra corpo reale e presenza virtuale. L'autrice è **Victoria Vesna**, esperta di nuovi media e insegnante all'Università di Santa Barbara in California.

Entrando in *Bodies©INC* è possibile costruirsi un vero e proprio "replicante" virtuale, un *avatar* personale di cui si possono scegliere tutte le caratteristiche: il sesso, l'età, il nome e soprattutto i materiali e le dimensioni di ogni parte del corpo²⁵⁹. Il risultato, che è visualizzabile in 3D grazie al VRML, potrebbe avere la testa di vetro, il tronco di nuvole, le braccia di lava e magari le gambe di cioccolato. Ma la nuova identità creata dall'utente ha bisogno di essere tenuta in vita, nutrita, accresciuta e questo è possibile solo se si partecipa attivamente alla comunità virtuale di *Bodies©INC*. Se il corpo viene abbandonato sosterà per quaranta giorni nella sezione *LIMBO* dopodichè verrà inserito nella *NECROPOLIS* e comparirà negli elenchi dei membri con l'inquietante dicitura "dead". Sono infatti disponibili bollettini aggiornati di tutte le nuove nascite e morti, come in ogni comunità del mondo reale. Lo *SHOWPLACE!!!* (**fig. 54**) è invece l'ambiente dove gli *avatar* si incontrano, comunicano in forum e *chat* (che parodiando le "live

²⁵⁹ Nico Piro, *La fabbrica dei corpi*, "Internet News", sito web, <http://inews.tecnet.it/articoli/Giugno98/illatooscuro9806.html>, giugno 1998

Chat” si dividono in “*alive*” *chat* e “*dead*” *chat*) rendendo vivo e attivo il progetto/società²⁶⁰.

Infatti il sito è organizzato come una vera e propria società commerciale, un'industria produttrice di corpi, allusione evidente già nel nome e nel logo del progetto: una testa con un terzo occhio *copyright*. Ogni membro viene avvisato (in una sfilza di condizioni espresse in un tono formale e minaccioso) che una volta aderito e costruito il corpo, perde su di esso qualunque diritto; inoltre ad ognuno viene assegnata una quota di azioni che cresce al crescere della partecipazione.

Le tematiche che *Bodies@INC* esplora sono diverse e intrecciate tra di loro e la stessa autrice ne parla come di un progetto dalle molteplici implicazioni: “Gli eventi che possono accadere nei vari ambienti delle comunità scatenano reazioni emozionali e interrogativi diversi. Per esempio come la rappresentazione grafica di un corpo ne amplifica il rapporto che stabiliamo con lui? Che tipo di rapporto psicologico si crea con questo corpo virtuale? Che cosa succede quando il ‘proprietario’ si accorge che in sua assenza il corpo è stato alterato? In che modo diventa questo nuovo corpo una fonte di piacere e ansie? Che tipo di dinamica emozionale scaturisce da questi corpi, quando vengono mostrati in pubblico?”²⁶¹

La fabbrica dei corpi di Victoria Vesna, con la sua struttura di finta corporazione, oltre a rappresentare un’analisi della psicologia sociale delle “comunità” *on line*, vuole mettere in discussione lo sviluppo del commercio elettronico, il *marketing* e la presunta democrazia del *Web*.

²⁶⁰ Daniele Perra, *Victoria Vesna*, “Tema Celeste”, gennaio-febbraio 1999, n.5, pp.58-63

²⁶¹ Nico Piro, *La fabbrica dei corpi*, “Internet News”, sito *web*,

<http://inews.tecnet.it/articoli/Giugno98/illatooscuro9806.html>, giugno 1998

5.1.3 DESKTOP IS

Autore: Alexei Shulgin

Data di creazione: 1997

Tecnologie usate: HTML

Indirizzo Web: <http://www.easylife.org/desktop>

“Il *desktop* è l'elemento principale dell'interfaccia uomo-macchina. Il *desktop* è la vostra finestra sul mondo digitale. Il *desktop* è il vostro primo passo nella realtà virtuale. Il *desktop* è un riflesso della vostra individualità. Il *desktop* è il vostro *environment* visuale di ogni giorno. Il *desktop* è un'estensione dei vostri organi. Il *desktop* è la faccia del vostro computer...”²⁶²

Così l'artista russo Alexei Shulgin introduce il proprio *web project Desktop is (fig.55)*, quello che lui stesso definisce “la prima mostra internazionale *on line* da scrivania”.

Dall'ottobre del 1997 all'aprile 1998 decine di persone hanno inviato una *jpg* del proprio *desktop* al sito di Shulgin, dando così vita ad un'opera collettiva e in progress che invita a riflettere sull'importanza che l'interfaccia (e in particolare quella principale, il *desktop*) ha assunto nella vita quotidiana di ognuno di noi²⁶³.

Da quando tutti i *computer* hanno adottato il sistema *GUI (graphical user interface)* il rapporto tra l'utente e la macchina è totalmente cambiato, infatti non abbiamo più bisogno di inserire dati in codice per utilizzare il nostro pc perché l'interfaccia fa da tramite tra le esigenze umane e quelle dell'elaboratore elettronico. Così ogni volta che accendiamo il nostro computer appare una schermata familiare, una scrivania virtuale organizzata

²⁶² Introduzione al progetto *web Desktop Is*, sito web, <http://www.easylife.org/desktop>

²⁶³ Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000, p.33

in modo da richiamarci alla mente oggetti e situazioni con cui trattiamo abitualmente. Tutti i software difatti funzionano secondo un sistema simbolico basato sull'uso ricorrente delle metafore: c'è il *desktop* (scrivania), le cartelle, il cestino, la cassetta della posta e così via. Questo accade ovviamente a causa della tendenza umana ad applicare concetti già noti ad esperienze nuove ; un'esigenza fondamentale che favorisce la comprensione delle novità e il traghettamento verso il futuro.

In *Interface Culture*, testo basilare per comprendere le caratteristiche della nuova cultura dei media, Steven Johnson spiega come l'interfaccia crei una sensazione di immediatezza tattile, dando all'utente la piacevole impressione di avere tutto il materiale a portata di mano, di fare "qualcosa direttamente con i suoi dati, invece che ordinare al computer cosa fare"²⁶⁴.

Nel mondo sempre più sovraccarico e caotico dell'informazione digitale il compito di traduzione svolto dall'interfaccia è dunque molto importante e ha permesso l'utilizzo dei sistemi informatici ad un pubblico più vasto e non necessariamente esperto. Tuttavia il GUI non ha raccolto consensi unanimi a causa della presunta chiusura dei sistemi operativi che questo tipo di software provocherebbe, impedendo l'intervento su di essi a scopi personali²⁶⁵.

Sul sito di Shulgin si può sbirciare sul *desktop* di decine di persone, guardare gli sfondi scelti (davvero di tutto, dalle opere d'arte alle foto pornografiche), curiosare tra le icone e le cartelle. L'esperienza è uno scambio tra privato e pubblico; le persone che hanno deciso di mostrare la loro scrivania, mostrano una fetta della loro individualità perchè il *desktop*, come la nostra casa o la nostra biblioteca, riflette gli interessi, i gusti e le occupazioni di ognuno di noi.

²⁶⁴ *Ibid.*

²⁶⁵ *Ibid.*

5.1.4 HISTORY OF ART FOR AIRPORTS

Autore: Vuk Cosic

Data di creazione: 1997

Tecnologie usate: HTML

Indirizzo Web: <http://remote.aec.at/history>

History of Art for airports (**fig.59**) è uno dei lavori più noti di Vuk Cosic, artista sloveno considerato un pioniere della *net.art*. Lo stesso Cosic è ormai impegnato da diverso tempo in un intenso lavoro di storicizzazione della propria attività e di quella di alcuni compagni d'avventura come Shulgin e Heath Bunting. In numerose interviste, negli interventi nelle *mailing lists* e anche attraverso i suoi lavori, Cosic sembra concentrarsi nella costruzione di una mitologia personale e di una leggenda delle origini del movimento, di cui rivendica incessantemente la paternità.

Il progetto in questione risale al 1997 e consiste in un'ironica rivisitazione della storia dell'arte attraverso l'utilizzo della segnaletica aeroportuale (**fig.60**)²⁶⁶.

Il percorso parte dalla preistoria delle grotte di Lascaux, per passare poi ad un'esilarante interpretazione della Venere di Milo e di un S. Sebastiano, omino stilizzato trafitto dalle tradizionali frecce. Si continua con la *Pietà* di Michelangelo, i *Giocatori di carte* di Cézanne e il celeberrimo *Nudo che scende le scale* di Marcel Duchamp. Fin troppo semplici la trasposizione del *Quadrato bianco su fondo bianco* di Malevich e della lattina di *Campbell Soup* di Andy Warhol. Non mancano i riferimenti alla "settima arte". A rappresentare il cinema troviamo i fratelli Lumière con il celebre *Treno in arrivo alla Ciotat*, seguito dalla cabina del teletrasporto di *Star Trek* e dalla

²⁶⁶ Helia Vannucci, *Per un'analisi semiotica del sito "Storia dell'arte per aeroporti" di Vuk Cosic*, "Exibart", sito web, <http://www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=2553&IDCategoria=194>, maggio 2001

scena *clou* di *King Kong*. La nota più interessante è l'inclusione nel progetto di tre esponenti del movimento net.artistico, inseriti così di diritto nella "storia", seppure con intento autoironico. I tre prescelti sono *Jodi.org*, con i classici schermi lampeggianti, *Heath Bunting* e *Alexei Shulgin*.

Vuk Cosic, intervistato a proposito di questo lavoro rilascia una dichiarazione singolare basata sul suo tipico approccio ironico e *non-sense*: "Sarei felice se gli utenti vedessero il mio sito *web History of Art for Airports* come un sito web. Vorrei aggiungere che il sito funziona secondo i principi complementari dell'*hypertext transfer protocol* (http), dell'*hyper text markup language* (html) e degli *universal resource locators* (url)."

5.1.5 AN ANATOMY

Autore: Auriea Harvey

Data di creazione: 2000

Tecnologie usate: Javascript, HTML

Indirizzo Web: <http://ananatomy.walkerart.org>

Lo spazio di *Internet* è in continua evoluzione, cresce e prolifera secondo una logica organica, come fosse un sistema autoregolato, una forma di vita autonoma che si nutre degli apporti info-cognitivi della comunità mondiale. Con il diffondersi ramificato e invasivo delle tecnologie informatiche diventiamo testimoni di un processo di connessione continua tra pubblico e privato, di deterritorializzazione e oltrepassamento dell'individualità che sembra tendere alla costituzione di un iper-soggetto atemporale e incorporeo.

Non bisogna pensare però ad una specie di gigante mostro informatico in procinto di divorare l'umanità e tantomeno ad un *Grande Fratello* che ci osserva di continuo. Infatti, la mutazione psicologica che il mondo sta subendo a contatto con le tecnologie digitali genera spesso reazioni di panico e irragionevoli tentazioni luddiste, ma quel che è peggio, favorisce la circolazione di una serie di nuovi luoghi comuni e clichè irritanti. Uno dei più diffusi e tenaci riguarda i frequentatori assidui della Rete che, secondo statistiche e sondaggi, condurrebbero vite solitarie e alienanti.

An Anatomy, progetto telematico dell'artista americana **Auriea Harvey**, dichiara fin dall'introduzione di voler contrastare quest'affermazione²⁶⁷ dimostrando che quando si naviga non si è realmente soli e questo perché semplicemente collegandoci diventiamo parte di un'unità organica fatta di

²⁶⁷ Introduzione al progetto web *An Anatomy*, sito web, <http://ananatomy.walkerart.org>, 2000

miliardi di connessioni. Certo, non si tratta di un contatto fisico, ma è indubabilmente un'esperienza di condivisione; se non dello spazio, sicuramente di idee, pensieri, energie. L'opera della Harvey è interamente volta alla dimostrazione di questo concetto, sia a livello iconico che semantico.

Aperto la finestra di *An Anatomy* ci si trova di fronte l'immagine di una vita pulsante, una specie di ovulo umano programmato per reagire agli stimoli che i visitatori mandano anche solo con la propria permanenza sul sito **(fig.57)**. Quello che caratterizza in modo sostanziale questo progetto rispetto alla maggioranza delle opere visibili in Rete è la modalità di fruizione predisposta dall'autrice. La forma di vita artificiale della Harvey non reagisce a nessun *click*, non può essere manipolata tramite interventi diretti, ma si nutre unicamente della nostra presenza, del nostro essere lì, in ultima analisi del tempo. Più a lungo si sosta, più persone si collegano, più mutamenti avvengono sullo schermo. Se si ha la fortuna di visitare il sito contemporaneamente ad altri utenti l'esperienza che ci viene offerta si arricchisce e acquista significato; possiamo sentire suoni, vedere piccoli spermatozoi virtuali attaccare l'ovulo, osservare gli *IP* degli altri utenti mentre scorrono sul *monitor* insieme al nostro. *An Anatomy* si nutre di noi, rendendo visibile attraverso immagini e suoni un'affascinante metafora organica del *Web*.

Auriea Harvey si occupa da anni di media digitali e ha fondato nel 1995 il sito *ENTROPY8* per sperimentare sulle immagini e sull'interattività della Rete. Da allora il progetto è cresciuto diventando una specie di collettivo in continua evoluzione, uno spazio dedicato all'indagine sulle modificazioni che le nuove tecnologie provocano sull'umano. Il lavoro della Harvey ha come tema centrale l'aspetto comunicativo e comunitario di *Internet* e le sue opere spesso creano un intreccio inestricabile tra la vita privata e l'esistenza pubblica dell'artista sulla Rete, non solo tramite *webprojects*, ma anche con la realizzazione di toccanti performance (ovviamente trasmesse su *Internet*).

5.1.6 ANTIORP / M9NDFUKC / NN

Autore: Netochka Nezvanova

Data di creazione: sconosciuta

Tecnologie usate: Varie

Indirizzi Web: <http://www.m9ndfukc.org> ; www.god-emil.dk ;
www.eusocial.com

Nessuno sa chi si nasconda realmente dietro il progetto *Antiorp*, ma nel mondo della *net.art* è quasi una leggenda. Produce una quantità impressionante di pagine *Web*, *cd* musicali e *software* e cambia nome di continuo. *M9ndfukc*, *cw4t7abs*, *a9ff*, *f1f0* e *integer* sono solo alcuni dei suoi alter ego. Ultimamente ha dichiarato di chiamarsi *Netochka Nezvanova* (oppure NN), prendendo in prestito il titolo di uno dei primissimi romanzi di Dostojevskij, e circola in Rete anche una sua ipotetica fotografia. Voci insistenti sostengono che viva in Danimarca, qualcun' altro scommette sulla Nuova Zelanda; c'è chi sostiene sia un gruppo, chi una donna²⁶⁸.

Per comunicare usa un linguaggio personale praticamente incomprensibile, un *mix* di inglese, francese, tedesco e interiezioni varie ("ou! ou non. !t > zan!tar! +?"). L'autore di questo progetto rifiuta spesso di intervenire a mostre e festival, ma è onnipresente in moltissime *mailing lists* che vengono letteralmente inondate di messaggi criptici e provocatori. Alcuni considerano i suoi *posting* semplice *spam* e in passato è stato addirittura espulso dalla *mailing list Max* dopo una votazione 'popolare'. In una recente *e-mail* inviata a *Nettime* interviene insultando praticamente tutti i maggiori protagonisti della scena net artistica -critici come Pit Schultz e Tilman Baumgartel, artisti come Jodi e I/O/D- accusati di essere incompetenti, copioni e

²⁶⁸ Matteo Pasquinelli, *Behind Netscape Art*, "Net Institute", sito web, <http://www.net-i.org/archive/msg00031.html>, marzo 2000

irrimediabilmente imbecilli. Visitare i siti *web* di Antiorp è un'esperienza spiazzante. La grafica è quella minimale dei monitor a fosfori verdi (**fig.61**), i *link* e la successione delle pagine non rispettano alcun tipo di logica. Navigando tra le centinaia di pagine, realizzate con i diversi pseudonimi, troviamo valanghe di caratteri incomprensibili, ma anche lunghi testi teorici infarciti di citazioni filosofiche colte. Trovare il filo conduttore del suo lavoro è assolutamente impossibile, si tratta di un'opera ciclopica, controversa, affascinante. Il suo autore non la chiama *net.art*, ma **MASCHIN3NKUNST** (arte della macchina) e pare consideri se stesso come una compagnia produttrice di *software*²⁶⁹.

Se si tratta di una persona sola ha compiuto un lavoro enorme, impressionante per dimensioni, competenze tecniche e teoriche, continuità.

²⁶⁹ *Ibid.*

5.1.7 INSTITUTE OF MEDIA DISEASE

Autore: Marcus Käch

Data di creazione: 1994

Tecnologie usate: HTML

Indirizzo Web:

http://www.moving-art-studio.com/september/media_diseases_eng.html

L'arte contemporanea si confronta sempre più spesso con la tematica della mutazione psicologica, e più in generale antropologica, che l'umanità subisce a contatto con le nuove tecnologie digitali. Il processo di adattamento dell'organismo alle novità ambientali e sociali viene individuato come un processo complesso e non-lineare, spesso doloroso; un'evoluzione che comporta ansia, panico, difficoltà di rapporto e di ridefinizione dell'identità mentale e corporea.

Il ruolo del corpo, in modo particolare, viene indagato attraverso ricerche spesso estreme. Il suo utilizzo come mezzo di espressione artistica, infatti, dopo le esperienze della *Body Art* degli anni Sessanta e Settanta, si è rivolto verso l'indagine tecnomutativa, verso la contaminazione tra carne e tecnologie, tra organico e inorganico. Il corpo viene smaterializzato, "disseminato", oppure, al contrario, contaminato e offeso, marchiato e ibridato con protesi macchiniche, riaffermato nella sua carnalità. Basti pensare al lavoro di artisti come Stelarc, con il suo "terzo braccio", alle operazioni chirurgiche di Orlan o all'immaginario videodromatico dei film di Cronenberg²⁷⁰.

Il progetto di **Marcus Käch** si inserisce in questo filone e ipotizza una vera e propria mutazione genetica, con conseguenze patologiche, che l'uomo

²⁷⁰ Teresa Macrì, *Il corpo postorganico*, Costa&Nolan, Genova 1996

sperimenta sulla propria pelle a causa dell'uso (e abuso) delle tecnologie digitali e informatiche. Il sito dell' *Institute of Media Diseases* può a prima vista sembrare una delle tante *homepage* dedicate a ospedali, cliniche o istituti di ricerca medica.

C'è la presentazione del direttore, tale Dr. Marcus Käch, che ci informa con tono serio sulle attività e gli obiettivi del Centro; ci sono le foto degli ambulatori, i nomi dei reparti, le varie sedi sparse in Europa. L'intento ironico e provocatorio del progetto si svela però immediatamente entrando nella sezione *Case Studies*, dove vengono scrupolosamente catalogate tutte le "affezioni da media" con tanto di foto esplicative. Si comincia con la *Andromeda Syndrome*, che provoca l'apparizione di molteplici nasi, per proseguire con la *Elliptical Syndrome* che genera un proliferare di disegni ellittici di tipo modulare sul volto (**fig.58**).

Nella sezione *E-hospital* è possibile essere presi in cura anche a distanza, occupando uno dei 6 posti ancora liberi nei due reparti virtuali, ovviamente dopo aver compilato un dettagliato modulo di entrata. Un altro indizio dell'intento artistico del progetto si trova nelle pagine dedicate alla biografia del misterioso Dr. Käch, nelle quali troverete un lungo curriculum fitto di nomi di scuole d'arte, musei e gallerie.

5.1.8 WORD PERHECT

Autore: Tomoko Takahashi

Data di creazione: 2000

Tecnologie usate: Shockwave Flash

Indirizzo Web: <http://www.chisenhale.org.uk/ch2/frame.html>

Word Perhect è il primo lavoro su *Internet* di **Tomoko Takahashi**, artista giapponese residente a Londra conosciuta per lo più per la sue provocatorie installazioni, ultima in ordine di tempo quella presentata alla Tate Gallery in occasione del prestigioso *Turner Prize*²⁷¹.

Il progetto in questione è stato finanziato dalla *Chisenhale Gallery* di Londra in collaborazione con *e-2.org*, struttura dedita dal 1997 alla commissione di lavori telematici.

Word Perhect è un'acuta parodia dei normali programmi di scrittura per computer con i quali tutti noi lavoriamo ogni giorno. Mentre i *software* di questo tipo migliorano rapidamente le proprie prestazioni svolgendo anche compiti complessi come la correzione ortografica e sintattica e ci permettono di archiviare e modificare velocemente i nostri documenti, il programma della Takahashi vuole riavvicinarci al fascino della scrittura manuale, mettendo in evidenza l'importanza del supporto cartaceo e delle cancellature.

L'interfaccia di *Word Perhect* riproduce quella di un qualunque programma di videoscrittura, ma ridisegnato a mano, come "schizzato" rapidamente a matita (**fig.56**). Prima di iniziare viene richiesto all'utente di scegliere il tipo di supporto sul quale vuole scrivere e l'opzione comprende gli oggetti più

²⁷¹ Gianni Romano, *Estrategias del art en la red*, "Lapiz", dicembre 2000, n. 168, p.48

improbabili come biglietti dell'autobus usati, carte di caramelle, foglietti di block notes stropicciati. Successivamente si può selezionare il tipo di carattere -anch'esso redatto a mano- che potrà essere ordinato, disordinato o "appena leggibile". A questo punto si apre l'interfaccia e l'utente può scrivere ciò che vuole e divertirsi ad esplorare i molti comandi che a prima vista sembrano i soliti (nuovo, apri, stampa, copia, incolla, invia...), ma che una volta selezionati svelano sorprendenti messaggi.

Cliccando su "salva", ad esempio, potrebbe capitarvi di leggere, su un foglietto attaccato allo schermo con lo *scotch*, la frase "Le cose si perdono a volte" oppure, selezionando "invia", il *Word Perfect* ci consiglia di stampare il documento, metterlo in una busta, affrancare e recarsi alla posta oppure, in alternativa, di recarci fisicamente dal destinatario. Altri bottoni ci chiedono se abbiamo fame, sete o voglia di fumare una sigaretta, mentre il *Tip of the day* ci ricorda che stare tante ore davanti al *monitor* potrebbe danneggiare i nostri occhi. Se poi si sceglie di cancellare lo si può fare solo con il tradizionale scarabocchio nero.

L'obiettivo di questo divertente progetto è quello di ironizzare sulla spersonalizzazione del processo di scrittura. Si tratta di una conseguenza inevitabile dell'adozione generalizzata dei *word processor* per la redazione di testi di ogni tipo, comprese le lettere d'amore e la lista della spesa. *Word Perfect* realizza un singolare incontro tra l'aspetto più "caldo" e legato alla materia dell'atto dello scrivere e quello leggero e immateriale generato dal supporto elettronico.

5.1.9 MOUCHETTE

Autore: Mouchette

Data di creazione: 1996

Tecnologie usate: HTML, Javascript, Shockwave Flash

Indirizzo Web: <http://www.mouchette.org>

Chi sia davvero l'autore/autrice di *Mouchette.org* non si sa. L'*home page* mostra una piccola immagine della tredicenne protagonista del progetto su uno sfondo rosa. Accanto alla foto la presentazione: mi chiamo Mouchette, vivo ad Amsterdam, ho quasi tredici anni, sono un'artista, questo è il mio dominio. In basso una piccola mosca (*mouchette* in francese) ronza su una finestra bianca invitandoci ad entrare, ma si può anche decidere quale parte del sito esplorare usando il bottone *Browse me* o addirittura tentare l'entrata casuale seguendo l'opzione *Blind Jump* (salto nel buio). Qualunque sarà la scelta, si viene catapultati all'interno di Mouchette, del suo universo, della suo intimo, perfino del suo corpo.

In *Flesh&Blood* la piccola Mouchette presenta il suo volto in una visione ravvicinatissima, realizzata appoggiando il viso sullo scanner, mentre lecca il vostro schermo e vi invita ad accostarvi, a toccarla, a scoprire che sapore ha (**fig.62**). La vita pulsante (in carne e sangue appunto) è la protagonista assoluta del progetto, anche nella sezione *Dead Cat* in cui si è incitati ad uccidere un gatto (ma subito dopo accusati) e in *Secret* in cui è possibile addentrarsi nei link segreti del sito²⁷². Ma insieme alla vita serpeggia la morte, anch'essa presente in ogni angolo. In *Suicide Kit* l'utente è addirittura invitato a suggerire il miglior modo per suicidarsi a 13 anni (esilarante l'elenco dei suggerimenti dei visitatori).

²⁷² Richard Barbeau, *Specificities of Online Art-The Case of Mouchette*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1842>, settembre 2000

Mouchette.org riesce a creare una presenza tangibile, che il visitatore sente e respira. "Vivo dietro allo schermo del mio *computer*, che riflette il mio volto, ed è questo stesso volto che rappresento quando creo il mio sito *web*. Si dice che io sia un personaggio inventato e nessuno mi ha mai vista. Sono simile a *Mouchette* del film di Bresson a tal punto che non so più chi delle due si suiciderà prima di compiere 13 anni. Manipolo (con le mie mani) immagini digitali (con le mie dita). Scrivo il MIO NOME sulle immagini che trovo nel Web, che è lo specchio della mia persona. Ognuna delle immagini in cui *Mouchette* viene inscritta diventa il mio autoritratto. Manipolo anche testi con il mio *computer*, compongo e ricompongo poesie. Non le capisco nemmeno io. Sono poesie che non hanno senso finché non le leggiamo, meglio se ad alta voce."²⁷³

La protagonista del film di Bresson si suicida lasciandosi rotolare in uno stagno. Solo un tuffo nell'acqua, quasi un gioco, alla fine di un'esistenza che di giocoso non aveva nulla. La sensazione che ci da *Mouchette.org* è la stessa: solo un gioco, ma un gioco intriso di morte.

²⁷³ *Mouchette*, "Ciac", sito web, http://www.ciac.ca/biennale/angl_mouchette.html, 2000

5.1.10 MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR

Autore: Olia Lialina

Data di creazione: 1996

Tecnologie usate: HTML

Indirizzo Web: <http://www.teleportacia.org/war>

My boyfriend came back from the war è un interessante tentativo di confrontare il nascente e non ancora codificato "linguaggio del *Web*" con il linguaggio cinematografico. L'intento narrativo si realizza attraverso l'utilizzo di poche ma intense immagini in bianco e nero e il succedersi di parole tratte da un immaginario dialogo (**fig.63**). La storia, che ci racconta dell'incontro di due fidanzati dopo una lunga separazione causata dalla guerra, viene evocata più che narrata, inducendo lo spettatore a ritagliarsi un suo percorso all'interno del mosaico di parole e immagini che appare sullo schermo.

L'artista russa considera i *frames* delle pagine *Web* in qualche modo assimilabili ai fotogrammi del cinema e crea un'inedita ipotesi di montaggio che viene realizzato dall'utente grazie alla tecnologia ipertestuale (**fig. 64**).

A proposito della sua ricerca ha dichiarato: "L'ipertesto è il modo migliore per narrare delle storie, centinaia di storie simultaneamente. E l'interazione non è altro che uno campo di sperimentazione, come il palcoscenico, il *film*, il cervello. Il linguaggio della Rete è più vicino al film di quello del video, perché il video non ragiona in termini di *frame*. Il *web* sì. Non solo. Dà la possibilità di operare su concetti come quello di montaggio lineare, parallelo, associativo, digitale. È un'esperienza affascinante."²⁷⁴

Olia Lialina, che vive e lavora a Mosca, è nota anche per aver fondato *Art Teleportacia*, la prima galleria commerciale di *Net Art*, mettendo a punto un

²⁷⁴ Olia Lialina, *Net Film*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/deutsch/kunst/nk/3040/2.html>, 1998

ingegnoso sistema per garantire ai propri clienti l'originalità dell'opera acquistata²⁷⁵.

²⁷⁵ Tilman Baumgaertel, *Internet Haute Couture*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/3276/1.html>, agosto 1998

Glossario

- Applet:** E' il nome di piccoli programmi creati con il linguaggio di programmazione *Java* e servono per animare le pagine *web*.
- ASCII:** Acronimo di *American Standard Code for Information Interchange*, è il nome di un codice universale per lo scambio delle informazioni tra *computer* anche con diversi sistemi operativi. Questo codice utilizza una sequenza di 8 bit (0 o 1) per descrivere un simbolo alfanumerico; pertanto permette 256 simboli diversi (2^8).
- Bandwidth:** Termine inglese che significa "larghezza di banda". È la capacità di un canale di trasmettere dati, generalmente tale capacità è espressa in *byte* per secondo. Quanto maggiore è la larghezza (o ampiezza) di banda, tanto maggiore è il numero di utenti che possono utilizzare la linea, nonché la velocità nella trasmissione dei dati che tali utenti trasmettono e ricevono.
- BBS:** Acronimo di *Bullettin Board System*, è un sistema telematico a carattere amatoriale aperto al pubblico che può prendere e depositare *file*, testi o messaggi. Le BBS, che esistono sin dai primi anni Ottanta, sono

state il primo terreno di coltura della *Net Art*, prima dell'avvento del *World Wide Web*.

- Bit:** Abbreviazione della locuzione inglese *binary digit* (cifra binaria). Unità di misura della quantità di informazione, equivalente alla scelta di una fra due possibilità alternative ugualmente probabili. 8 *bit* formano 1 *byte*.
- Browser:** Un *browser* (in italiano 'sfogliatore') è un programma eseguibile in grado di visualizzare le pagine *web* e altri tipi di documenti e *files*. Viene usato per navigare in *Internet*. I più conosciuti sono *Netscape Navigator* ed *Internet Explorer*, che sono due *browser grafici*. Il primo in assoluto, lanciato nel 1993, si chiamava *Mosaic*.
- Bug:** In inglese letteralmente significa "cimice, scarafaggio", ma nel *software* è un errore di programmazione o di trascrizione che ne rende difettoso il funzionamento.
- CD-ROM:** Acronimo di *Compact Disc Read Only Memory* (Memoria a sola lettura su *Compact Disc*). È un disco simile a un *Compact Disc* audio, sul quale possono essere memorizzati dati, suoni, immagini e filmati. Può contenere circa 640 MB di dati. Un normale CD-ROM può essere solamente letto, ma esistono anche supporti registrabili e riscrivibili (CD-R e CD-RW).

Chat:

Il termine viene dal verbo inglese "to chat" che significa "chiacchierare". Una *chat* è uno dei modi che si hanno per comunicare in tempo reale con altre persone su *Internet* scrivendo con la tastiera. L'accesso alle *chat* è disponibile su numerosi siti che spesso specificano anche il tema delle discussioni giornaliere. Per accedere ad una *chat* è necessario essere collegati ad *Internet* ed utilizzare un programma apposito (ad esempio *IRC* o *Netmeeting*). Alcuni siti *Web* offrono la possibilità di chattare sul *Web*, utilizzando semplicemente il proprio *browser*. Le *chat* possono essere pubbliche (ognuno legge i messaggi di tutti gli altri ed invia i propri a tutti i presenti) o private (ospitati in *room*).

Cliccare:

Neologismo che indica il meccanismo di azionamento del *mouse*. L'azione completa è detta *point and click* (punta e clicca) e avviene posizionando del puntatore (la freccina) sul collegamento scelto e poi premendo il pulsante del *mouse*.

Computer:

Dispositivo elettronico in grado di processare informazione. La parola deriva dal verbo latino "computare", che significa "fare di conto". A dargli questo nome fu Anatasoff Berry, un rumeno, considerato il "padre" del *computer*. L'equivalente italiano più corretto è "elaboratore elettronico". Il primo *computer* della storia fu costruito nel 1944 negli Stati Uniti grazie ai fondi dell'esercito: *ENIAC*,

er un “mostro” che occupava una superficie di duecento metri quadri.

Copyright:

Termine inglese che corrisponde all'italiano “diritto d'autore”. Indica il diritto esclusivo di un lavoro da parte di chi lo ha eseguito e riguarda la distribuzione e l'utilizzo del lavoro fatto. Il *copyright*, specie nel campo dei *software* informatici, è un argomento molto dibattuto su *Internet* e affrontato da moltissimi artisti. L'avvento dell'informazione digitale e delle Reti telematiche, provocando una sempre maggiore facilità di duplicazione e diffusione dell'informazione, sembra aver messo completamente in crisi la tradizionale concezione del diritto d'autore e la legislazione che ne deriva, ideata non per limitare la circolazione delle idee, ma la loro trasformazione in oggetti materiali e il loro sfruttamento commerciale.

Cyberspazio:

Il termine *cyberspace* (in italiano *cyberspazio*) è stato coniato dallo scrittore di fantascienza William Gibson nel suo romanzo *Neuromancer* (1984). Secondo la sua stessa definizione, il ciberspazio è “un'allucinazione consensuale [...] una rappresentazione grafica di dati tratti dalle banche dati di ogni computer nel sistema umano”. Viene usato per indicare lo spazio virtuale, composto di sola informazione, delle Reti telematiche.

Database:

Il termine *database*, nel linguaggio informatico, definisce una collezione di dati di vario genere che

possono supportare diverse operazioni di organizzazione. Quasi tutte le informazioni che consultiamo su supporto digitale, e in modo particolare nel caso di strumenti come il *CD-Rom* e *Internet* stessa, sono archiviate in un *database*, che è una sorta di accumulo di materiale grezzo (testi, immagini, suoni etc..) dal quale "peschiamo" i dati, che appaiono poi sul nostro schermo secondo una determinata struttura. Esistono poi diversi tipi di *database*, che corrispondono ad altrettanti tipi di organizzazione dei dati: *gerarchico*, *reticolare*, *relazionale*.

- Desktop:** "Scrivania virtuale", il *desktop* è l'interfaccia principale del *computer*, la schermata che appare subito dopo l'accensione. Sul *desktop* vengono aperte le finestre delle diverse applicazioni in esecuzione.
- Dominio:** E' la parte dell'indirizzo web che segue il *WWW*. Ad esempio, in *www.netart.it*, *netart.it* è il dominio.
- Download:** In *Internet* è l'operazione che permette di prelevare un *file* da un *computer* remoto e salvarlo sul proprio. Può essere tradotto con l'italiano "scaricare".
- E-commerce:** Espressione inglese che significa "commercio elettronico". Definisce la possibilità di acquistare in Rete prodotti o servizi grazie all'utilizzo di carta di credito o carte prepagate.

- E-magazine:** Abbreviazione di *electronic magazine*, definisce una rivista pubblicata esclusivamente in *Internet*, su supporto elettronico.
- E-mail:** Abbreviazione di *electronic mail* (in italiano posta elettronica). È il sistema più usato per scambiarsi messaggi, documenti e *file* di ogni genere tramite *Internet* in modo privato.
- Explorer:** IL programma per la navigazione su *Internet* (v. anche *Browser*) più diffuso. E' realizzato e messo in commercio dalla *Microsoft*.
- File:** Insieme ordinato di informazioni coerenti che possono essere memorizzate o elaborate in modo unitario. Ogni *file* e' contrassegnato da un nome e può contenere testi, suoni o immagini.
- Flash:** Programma della *Macromedia* utilizzato per creare animazioni e grafica da utilizzare nelle pagine *web*.
- GUI:** Acronimo di *Graphical User Interface*, è un sistema di rappresentazione composto da icone e agibile tramite il *mouse*. L'avvento di questo tipo di interfaccia ha modificato in maniera radicale il rapporto utente-macchina, contribuendo ad un uso sempre più intuitivo delle tecnologie informatiche.
- Hacker:** Sulla Rete, a differenza del significato comune, non si tratta di una figura negativa; è semplicemente qualcuno che si diverte a modificare l'*hardware* e il

software fino al limite delle possibilità. Proprio per questa attitudine alla sperimentazione, i net artisti vengono spesso assimilati alla figura dell'*hacker*. Quelli che molta gente chiama *hackers*, i cosiddetti pirati informatici, sono invece i *crackers*.

Hacking:

Definisce tutte le pratiche e le azioni degli *hackers*.

Hacktivism:

Si tratta di un neologismo, frutto dell'unione dei termini *hacking* e *activism*. Definisce tutte quelle pratiche di attivismo politico che si servono della Rete *Internet*. Riunisce azioni come controinformazione, disobbedienza civile elettronica, *netstrike* (corteo telematico).

Hard Disk:

Unità di memoria del *computer* che costituisce il principale archivio per il *software* e i dati. Fisicamente è costituito da un disco di metallo ricoperto da materiale magnetico e le informazioni vengono lette e memorizzate tramite una testina che accede al disco.

Hardware:

Tutto quello che di un *computer* è possibile toccare fisicamente: schede, cavi, tastiera, monitor, periferiche.

HCI:

Acronimo di *Human Computer Interface*, descrive i modi con cui l'utente interagisce con un *computer*. *HCI* include dispositivi fisici di *input* e di *output* come il *monitor*, la tastiera e il *mouse*. Consiste inoltre

delle metafore usate per esprimere l'organizzazione dei dati del *computer*.

Hi-tech:

Abbreviazione di *High Technology*, sta ad indicare l'insieme le tecnologie più avanzate disponibili sul mercato. Spesso bersaglio polemico dei net artisti, che vi vedono il rischio di un'estrema commercializzazione e di una visione delle nuove tecnologie semplicistica e tutta votata al mito del progresso. Gli si contrappone l'espressione *Low-tech* (*Low Technology*).

Home page:

La pagina principale, o "copertina", che presenta un sito. È la prima schermata che compare dopo aver digitato l'indirizzo del sito nella barra.

HTML:

Acronimo di *HyperText Markup Language*. È il codice standard per la realizzazione dei documenti adottato dal sistema *WWW*; è un linguaggio condiviso da tutti i sistemi operativi che consente di rendere disponibili documenti con caratteristiche ipertestuali e multimediali (iper-mediali) e con un alto grado di interattività. Questo linguaggio è caratterizzato da "marche" o comandi che fanno assumere al testo una determinata forma.

HTTP:

Acronimo di *Hypertext Transport Protocol*, definisce il sistema di protocollo utilizzato per collegare le risorse del Web tra loro e verso gli utenti. È la base della tecnologia *World Wide Web* che detta le regole per il

software che effettua il trasferimento dei documenti HTML tramite *Internet*.

Interfaccia: Un'interfaccia è un dispositivo (*hardware* o *software*) per trasferire dati tra l'uomo e la macchina e viceversa, o tra i componenti della macchina stessa.

Internet: *Internet* è una "rete di reti telematiche" (una inter-rete, in inglese *inter-net*) basata su tecnologie e infrastrutture diverse, grazie ad un insieme di protocolli denominato *TCP/IP*.

Ipermedia: v. Iper testo

Iper testo: Il termine iper testo è stato coniato nei primi anni sessanta dall'informatico statunitense Ted Nelson, il più noto teorico di questo tipo di strutturazione dei dati. Un iper testo è una sistema di organizzazione delle informazioni (testuali e non) in una struttura non sequenziale, bensì reticolare. è costituito da un insieme di unità informative (nodi) e da un insieme di collegamenti (detti nel gergo tecnico *link*) che da un blocco permettono di passare ad uno o più altri blocchi.

Se le informazioni che sono collegate tra loro nella rete non sono solo documenti testuali, ma in generale informazioni veicolate da media differenti (testi, immagini, suoni, video), l'iper testo diventa multimediale, e viene definito *ipermedia*.

- Java:** Linguaggio di programmazione molto usato nelle applicazioni *Web*.
- Jpeg:** Acronimo di *Joint Photographic Expert Group*, è uno standard per la memorizzazione delle immagini statiche in formato compresso. È molto usato per lo scambio di immagini via *Internet* grazie alla sua leggerezza.
- Junk mail:** Significa letteralmente "posta spazzatura" e si usa per indicare i messaggi di posta elettronica indesiderati.
- Link:** Abbreviazione di *Hyperlink*, corrisponde all'italiano "collegamento ipertestuale". Indica quella parola (o frase o immagine) che evidenziata in un testo è in grado di inviare, se cliccata, l'utente ad un altro documento. I *link* caratterizzano i documenti di tipo ipertestuale, che non hanno una forma sequenziale (come il testo a stampa), bensì reticolare, strutturata in relazioni dinamiche. Il *link* è tra le caratteristiche fondamentali del *Web*.
- Low-tech:** v. *Hi-tech*
- Mailing list:** Sistema automatico di messaggistica elettronica in cui gli utenti iscritti possono leggere i messaggi inviati da tutti gli altri, e rispondere direttamente via *e-mail*. Alcune delle più note, per quanto riguarda il mondo della *Net Art*, sono *Nettime*, *7-11*, *Rhizome*.

- Modem:** Periferica che permette il collegamento del *computer* ad *Internet*, convertendo le informazioni digitali in un formato idoneo ad essere trasmesso attraverso le linee telefoniche.
- Mosaic:** E' il programma di navigazione (v. *Browser*) cui spetta il merito di primo artefice del *boom* di *Internet* presso il pubblico non tecnico. Creato nel '93 da ricercatori della Ncsa, è stato il più diffuso e semplice navigatore grafico del *Web*, funzionante sulle più diverse piattaforme informatiche. A partire da *Mosaic* si è arrivati ai più leggeri e funzionali *Netscape* e *Internet Explorer*.
- Motore di ricerca:** Programma raggiungibile attraverso la Rete e in grado di indicizzare e fornire, su richiesta dell'utente, informazioni presenti su *Internet*.
- Mouse:** Dispositivo di *input* collegato al *computer* che determina con il movimento applicato dalla mano lo spostamento del puntatore nello schermo e che, attraverso il *clic* di uno dei pulsanti, consente determinate operazioni, ad esempio l'attivazione di un *link* o l'apertura di menu o finestre. IL primo *mouse* della storia fu messo a punto da Doug Engelbart nel 1963 presso lo *Stanford Research Institute*.
- MUD:** Acronimo di *Multi-User Dungeon* .Gruppo di giochi di ruolo multiutente modellati sull'esempio dell'originale

Dungeons and Dragons. I *MUD* sono utilizzati anche in contesti diversi, ad esempio per effettuare conferenze telematiche o come strumento didattico.

Multimediale:

Con il termine multimedialità ci si riferisce alla possibilità di utilizzare contemporaneamente, in uno stesso messaggio comunicativo, più media e più linguaggi. Una certa dose di multimedialità è intrinseca in tutte le forme di comunicazione che l'uomo ha inventato ed utilizzato, a partire dalla complessa interazione tra parola e gesto, fino all'invenzione della scrittura, dove il linguaggio verbale si fonde con l'iconicità del linguaggio scritto, e di tecnologie comunicative come il cinema o la televisione. Nondimeno l'informatica - con la connessa riduzione di linguaggi diversi alla base comune rappresentata dalle catene di 0 e 1 del mondo digitale - ha notevolmente ampliato gli spazi storici della multimedialità. Infatti attraverso la codifica digitale si è oggi in grado di immagazzinare in un unico oggetto informativo, o documento, pressoché tutti i media e i linguaggi comunicativi: testo, immagine, suono, parola, video.

Navigare:

Indica l'operazione di ricerca di informazioni su *Internet* spostandosi da un sito all'altro. Anche se questi siti sono localizzati in paesi lontanissimi, vengono raggiunti in frazioni di secondo e sempre al costo di un collegamento urbano e sono di

conseguenza letti da tutte le persone interessate all'argomento.

Netscape: E' il secondo programma di navigazione (v. *Browser*) più usato dopo *Internet Explorer*.

Network: Insieme di sistemi di elaborazione dati collegati tra loro, in maniera che possano scambiare dati e utilizzare risorse comuni. Questo termine viene usato genericamente per indicare ogni tipo di Rete ed è collegato all'idea di collaborazione e scambio reticolare.

New Economy: In italiano "Nuova Economia". Indica l'insieme delle attività, le aziende e gli investimenti basati in grandissima parte sulla Rete. La *New economy* si differenzia dalla *Old economy* soprattutto per lo sganciamento dallo spazio fisico all'interno del quale le società operano e per la possibilità delle aziende di accedere a un mercato globale eliminando molti costi di infrastrutture.

Newsgroup: Una conferenza telematica. La partecipazione a questo tipo di conferenze non avviene tramite posta elettronica, come nel caso delle *mailing-list*, ma attraverso specifici programmi detti *newsreader*.

Newsletter: In italiano significa notiziario. È un messaggio di posta elettronica che il gestore di un sito invia a tutti i frequentatori abituali che hanno chiesto di essere informati.

- On-line:** Letteralmente traducibile con l'espressione "in linea", descrive lo stato di qualsiasi dispositivo o programma quando è collegato a *Internet*. Il suo contrario è *off-line*.
- PC:** Acronimo di *Personal Computer*. Un *computer* progettato per essere utilizzato da un utente per volta. Quando viene scritto con lettere maiuscole, PC indica generalmente un computer IBM compatibile e non un *computer Macintosh*. La dizione completa, *Personal Computer*, indica che il *computer* è prodotto da *IBM*.
- Photoshop:** Programma di grafica della *Adobe* tra i più diffusi. Permette di modificare, trasformare e produrre immagini in formato digitale.
- Pixel:** Contrazione di *picture element* (elemento dell'immagine). La più piccola particella individuale presente nel *monitor*. Maggiore è il numero di *pixels*, migliore sarà la qualità dell'immagine.
- Refresh:** In un *monitor*, la ricarica dei fosfori all'interno dello schermo e il mantenimento dell'immagine. Si dice *refresh* anche l'aggiornamento manuale della pagina tramite il tasto "aggiorna".
- Robot software:** Si usa definire *Robot* un programma che assolva autonomamente un incarico complesso, come ad esempio l'esplorazione e catalogazione sistematica di

siti *web* (tali *robot* si definiscono anche *Spiders*), oppure la stessa scrittura di un sito *web* in base alla grafica, al testo ed alle istruzioni fornite. I motori di ricerca usano dei *robots* per creare ed aggiornare i loro *database*.

Scanner:

Lo *Scanner* e' un dispositivo in grado di acquisire elementi grafici (disegni o fotografie) su un *computer*. Grazie ad una serie di componenti meccaniche ed ottiche, l'immagine viene letta e convertita in un formato intelleggibile per il *computer*.

Screen saver:

Termine inglese che significa salvaschermo. È un piccolo *software* in grado di visualizzare animazioni sul *monitor* del computer quando quest'ultimo è acceso ma non viene utilizzato per un certo periodo di tempo. Questi *software* devono il loro nome al fatto che un'immagine statica presente per troppo tempo su un *monitor* danneggia uno strato dei fosfori.

Script:

Termine generico usato per indicare un *file* di comandi eseguibile da un linguaggio di programmazione interpretato. Viene usato anche come sinonimo di "programma".

Server:

Si definisce *Server* un *computer* collegato ad *Internet*, che ospita i *files* di vari utenti e li rende disponibili sulla rete a chi ne faccia richiesta. Per pubblicare un sito *web* e' utile appoggiarsi ad un

server che fornisce il servizio IPP, ovvero collocare materialmente i *files* che compongono il sito nell'*hard disk* del *server* ed istruirlo sulle modalità di distribuzione di tale materiale.

Software:

I *software* sono tutti i programmi che consentono il funzionamento dell'*hardware* e l'elaborazione delle informazioni. In un certo senso il *software* dà vita ai *computer* fornendogli delle istruzioni: un *computer* privo di programmi è una macchina morta, inutile.

Spamming:

È l'inoltro di molti messaggi di posta elettronica, di solito a contenuto pubblicitario, ad un numero rilevante di utenti. È considerato una grave violazione della *netiquette*, il "galateo" della Rete. La parola deriva da una marca di carne in scatola molto famosa in Inghilterra per la sua scarsa consistenza alimentare.

TCP/IP:

Acronimo di *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (Protocollo di controllo trasmissione/protocollo *Internet*). È lo standard di comunicazione per tutti i *computer* su *Internet*. Sul lato trasmittente il TCP suddivide i dati da inviare in segmenti, quindi l'IP assembla i segmenti in pacchetti, che oltre ai segmenti di dati contengono anche gli indirizzi del mittente e del destinatario, e li invia al *router* affinché provveda alla consegna. Sul lato ricevente l'IP riceve i pacchetti e li suddivide in segmenti, quindi il TCP/IP li riassume in modo da ricomporre il set di dati originale.

- Thread:** Nel linguaggio informatico, un *thread* è una sequenza indipendente di operazioni ed eventi. Un processo è composto da uno o più *thread*. Si usa spesso per indicare un gruppo di messaggi su un argomento comune inviati ad una *mailing list* o ad un *newsgroup* (in italiano "Filo d'Arianna").
- URL:** Acronimo di *Uniform Resource Locator*. Metodo convenzionale di denominazione che identifica in modo univoco l'indirizzo di un *computer*, di una *directory* o di un *file* su *Internet*. Un indirizzo URL è composto da caratteri alfanumerici che seguono il prefisso `http://`.
- Virus:** E' un programma che si annida in *file* o applicazioni, progettato per propagarsi da un documento all'altro e da un *computer* all'altro per clonazione. Puo' fare danni anche molto seri, per questo abbondano i software che li individuano e li distruggono (*antivirus*).
- VRML:** Acronimo di *Virtual Reality Modeling Language*. Si tratta di un linguaggio per la codifica di applicazioni HTML tridimensionali. E' molto usato dagli artisti che ricercano immagini dall'effetto molto realistico.
- Web-cam:** Abbreviazione di *Web-camera*. Particolare tipo di telecamera realizzata appositamente per l'utilizzo su una Rete. Le *web-cam* sono principalmente usate per

le *videoconferenze* (video telefonate tra più interlocutori), per l'acquisizione domestica di qualche immagine oppure più propriamente inviano in Rete immagini di una qualche località od avvenimento interessante come quelle poste nelle strade e piazze di alcune città.

- Web design:** Disciplina che si occupa della progettazione delle soluzioni grafiche per i siti *Web*.
- Web-projects:** In italiano "progetti *Web*". Questo termine viene utilizzato molto spesso per definire le opere di *Net Art*, sottolineandone il carattere processuale.
- World Wide Web:** Letteralmente significa "Rete grande come il mondo". È la ragnatela mondiale che raccoglie pagine ipertestuali e multimediali. Consente di individuare e recuperare informazioni residenti su nodi di rete distribuiti geograficamente e gestite da servizi informativi anche molto differenti. Il *WWW* unifica le modalità d'accesso alle diverse risorse trasformando virtualmente *Internet* in un enorme ipertesto.

Links

1. PROGETTI DI NET ART

0100101110101101.ORG

<http://www.0100101110101101.org>

Francis Alÿs, *The Thief*

<http://www.diacenter.org/alys>

Blank&Jaron, *Without addresses*

http://sero.org/without_addresses

Manuela Corti, *Passages*

<http://www.passiopea.net/passages/index.htm>

Vuk Cosic, *Documenta Done*

<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

Vuk Cosic, *History of Art for Airports*

<http://remote.aec.at/history>

Vuk Cosic, *net.art per se*

<http://www.ljudmila.org/naps>

Vuk Cosic/Alexei Shulgin, *Refresh*

<http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence*

<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis>

Ricardo Dominguez

<http://www.thing.net/~rdom>

EpidemiC

<http://www.epidemic.ws>

etoy

<http://www.etoy.com>

etoy, *Digital Hijack*

<http://www.hijack.org>

etoy, *Toywar*

<http://www.toywar.com>

Valéry Grancher

<http://www.nomemory.org>

Auria Harvey, *An Anatomy*

<http://ananatomy.walkerart.org>

Heath Bunting/*Irrational*

<http://www.irrational.org>

Jenny Holzer, *Please Change Beliefs*

<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

I/O/D, *The Web Stalker*

<http://www.backspace.org/iod/>

Jodi.org

<http://www.jodi.org>

Marcus Käch, *Institute of Media Diseases*

http://www.moving-art-studio.com/september/media_diseases_eng.html

Martin Kippenberger, *Metro-Net*

<http://www.centreimage.ch/metronet/metronet.htm>

Komar&Melamid, *The Most Wanted Paintings*

<http://www.diacenter.org/km>

Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back From the War*

<http://www.teleportacia.org/war>

Mongrel, *Uncomfortable Proximity*

<http://www.tate.org.uk/webart/mongrel/home/default.htm>

Mouchette

<http://www.mouchette.org>

Antoni Muntadas, *On Translation*

<http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas>

Antoni Muntadas, *The File Room*

<http://www.thefileroom.org>

Mark Napier

<http://www.potatoland.org>

Netochka Nezvanova, *M9ndfukc*

<http://www.m9ndfukc.org>

Tony Oursler, Stephen Vitiello, Constance DeJong, *Fantastic Prayers*

<http://www.diacenter.org/fp>

Tony Oursler, *Timestream*

<http://www.moma.org/timestream>

Simon Patterson, *Le Match des couleurs*

<http://www.tate.org.uk/webart/prematch.htm>

Rtmark

<http://www.rtmark.com>

Alexei Shulgin, *Desktop is*

<http://www.easylife.org/desktop>

Tomoko Takahashi, *Word Perfect*

<http://www.chisenhale.org.uk/ch2/frame.html>

Tommaso Tozzi/*Strano Network*

<http://www.strano.net>

Franco Vaccari, *Atelier d'artista*

<http://www.dgpixel.com/tron/arte/atelier/home.htm>

Giacomo Verde, *QWERTYU*

<http://www.domusweb.it/qwertyu>

Giacomo Verde, *X-8X8-X*

<http://www.x-8x8-x.net>

Victoria Vesna, *Bodies©INCorporated*

<http://www.bodiesinc.ucla.edu>

Maciej Wisniewski, *Netomat*

<http://www.netomat.net>

2. MUSEI

Diacenter for the Arts, New York
<http://www.diacenter.org>

Guggenheim Museum, New York
<http://www.guggenheim.org>

Museum of Modern Art (MOMA), New York
<http://www.moma.org>

San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), San Francisco
<http://www.sfmoma.org>

Tate Gallery, Londra
<http://www.tate.org.uk>

Walker Art Center, Minneapolis
<http://www.walkerart.org>

Whitney Museum of American Art, New York
<http://www.whitney.org>

Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe
<http://www.zkm.de>

3. FESTIVAL

Ars Electronica, Linz
<http://www.aec.at>

Deaf, Rotterdam
<http://www.deaf.de>

Transmediale, Berlino
<http://www.transmediale.de>

Viper, Basilea
<http://www.viper.ch>

5. E-MAGAZINE, ORGANIZZAZIONI E MAILING LISTS

7-11

<http://www.7-11.org>

adaweb

<http://adaweb.walkerart.org>

Amsterdam Digital City

<http://www.dds.nl>

Digital_is_not_analog (DINA)

<http://www.dina.org>

Metamute

<http://www.metamute.com>

Nettime

<http://www.nettime.org>

Rhizome

<http://www.rhizome.org>

Stadium

<http://www.stadiumweb.com>

Syndicate

<http://www.v2.nl/mail/v2east>

Telepolis

<http://www.heise.de/tp>

The Thing

<http://bbs.thing.net>

BIBLIOGRAFIA GENERALE

Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im zeitalter senier technischen reproduzierbarkeit*, "Zeitschrift fur sozialforschung", 1936 (trad.it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966).

Gillo Dorfles, *Ultime tendenze dell'arte d'oggi*, Feltrinelli, Milano 1961

Erwin Panofsky, *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*, Feltrinelli, Milano 1961

Umberto Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1962

Thomas Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago 1962
(trad. it. *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino 1995)

Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964

Marshall Mc Luhan, *Understanding Media*, McGraw-Hill, New York, 1964
(trad. it. *Gli Strumenti del Comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1995).

Giulio Carlo Argan, *L'arte moderna*, Sansoni, Firenze 1970

Lucy Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, University of California Press, Berkeley 1973

Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Rhizome (introduction)*, Les Éditions de Minuit, Parigi 1976 (trad. it. *Rizoma. Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma 1997)

Jean Francois Lyotard, *La Condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris 1979 (trad. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981)

Jean Francois Lyotard, *Philosophie in der Diaspora*. Intervista a cura di Jacques Derrida, in Jean Francois Lyotard, *Immaterialität und Postmoderne*, Merve, Berlino 1985

Mario De Micheli, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli, Milano 1986

Renato Barilli, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano 1984

Gianni Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 1989

Anne Cauquelin, *L'art contemporain*, Éditions PUF, Parigi 1992 (trad.it. *L'arte contemporanea*, Tempo Lungo Edizioni, Napoli 2000)

Stewart Home, *Neoism, Plagiarism & Praxis*, AK Press, Edimburgo-San Francisco 1995 (trad. it *Neoismo e altri scritti*, Costa&Nolan, Genova 1997)

Vittore Baroni, *Arte Postale*, AAA Edizioni, Bertiole 1997

Luca Beatrice, Cristiana Perrella, *Nuova Arte Italiana*, Castelveccchi, Roma, 1998

Mario Perniola, *I situazionisti*, Castelveccchi, Roma 1998

INTERNET E I NUOVI MEDIA

Ted H. Nelson, *Literary Machines*, Swarthmore (Pa), 1981 (trad. it: *Literary Machine 90.1. Il progetto Xanadu*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992)

Michael Benedikt, (a cura di) *Cyberspace. First Steps*, Massachusetts Institute of Technology, 1991 (trad. it. *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Padova, Muzzio, 1993)

James M. Nyce, Paul Kahn, a cura di, *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*, Boston, Academic Press, 1991 (trad. it. *Da Memex a Hypertext. Vannevar Bush e la macchina della mente*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992)

Pamela Samuelson, *Digital Media and the Law*, "Communication of the ACM", ottobre 1991

George P. Landow, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, 1992, Baltimore, John Hopkins (trad. it. *L'ipertesto. Tecnologie digitali e la critica letteraria*, Bruno Mondadori, Milano, 1998)

Franco Berard (Bifo), *Mutazione e cyberpunk*, Costa& Nolan, Genova 1994

Angela Ferraro, Gabriele Montagano, a cura di, *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa&Nolan, Genova 1994

John Brockman, *The Third Culture*, Simon & Schuster, New York 1995 (trad. it. Terza cultura. Oltre la rivoluzione scientifica, Garzanti, Milano 1995)

Kevin Kelly, *Out of Control : The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*, Perseus, 1995 (trad. it. *Out Of Control*, Apogeo, Milano 1996)

Derrick de Kerkchove, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Somerville House Books, Toronto 1995 (trad. it. *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova 1996)

Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York 1995 (trad.it. *Essere Digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995, p. 1)

Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster 1995 (trad. it. *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997)

Berardi F. (Bifo) (a cura di), *Cibernauti – Tecnologia, comunicazione, democrazia*, Castelvecchi, Roma 1996

Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano 1996

John Brockman, *Digerati: Encounters with the Cyber Elite*, Hardwired, New York 1996 (trad.it *Digerati. Dialoghi con gli artefici della nuova frontiera elettronica*, Garzanti, Milano 1997)

Lorenzo De Carli, *Internet. Memoria e oblio*, Bollati Boringhieri, Torino 1997

Steven Johnson, *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way we Create and Communicate*, HarperEdge, NewYork-San Francisco 1997

Pierre Lèvy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998 (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999)

Tim Berners-Lee, *Weaving the Web. The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by Its Inventor*, Harper, San Francisco 1999 (trad. it. *L'architettura del nuovo Web*, Feltrinelli, Milano 2001)

Franco Carlini, *Lo stile del web*, Einaudi, Torino 1999

Paolo Ferri, *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Milano 1999

Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000

Carlo Formenti, *Incantati dalla Rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'era di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000

ARTE E TECNOLOGIA, VIDEOARTE, COMPUTER ART

Jasia Reichardt, a cura di, *Cybernetic Serendipity. The computer and the arts*, "Studio International", 1968

Vittorio Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Feltrinelli, Milano 1990

Frank Popper, *Art of The Electronic Age*, Thames and Hudson, Londra 1993

Silvia Bordini, *Videoarte e arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995

Pier Luigi Capucci, *Arte e tecnologie: comunicazione estetica e tecnoscienze*, Edizioni dell'Ortica, Bologna, 1996

Lorenzo Taiuti, *Arte e Media. Avanguardie e comunicazione di massa*, Costa & Nolan, Genova 1996

Valentina Valentini, *Dal vivo*, Graffiti, Roma 1996

Maria Grazia Mattei, Gabriele Perretta, a cura di, *Segnali d'opera. Arte e digitale in Italia*, catalogo della mostra (Gallarate, 19 ottobre-23 novembre 1997 Galleria Civica d'arte Moderna), Gallarate 1997

Maria Grazia Mattei, *Una storia tra tecnologia e arte*, in Maria Grazia Mattei, Gabriele Perretta, a cura di, *Segnali d'opera. Arte e digitale in Italia*, catalogo della mostra (Gallarate, 19 ottobre-23 novembre 1997 Galleria Civica d'arte Moderna), Gallarate 1997, p. 12

Gianluca Marziani, *N.Q.C. Arte italiana e nuove tecnologie: Il Nuovo Quadro Contemporaneo*, Castelvevchi, Roma 1998

Paola Segra Serra Zanetti, Maria Grazia Tolomeo, a cura di, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo delle Esposizioni, 16 settembre - 30 ottobre 1998) Gangemi Editore, Roma 1998

Silvia Bordini, *Arte elettronica*, Art Dossier n.156, Giunti, Firenze 2000

Silvia Bordini, a cura di, *L'arte elettronica. Metamorfosi e metafore*, catalogo della mostra (Ferrara, Palazzo dei Diamanti, 24 giugno-2 settembre 2001), Gallerie d'arte moderna e contemporanea, Ferrara 2001

Bartolomeo Pietromarchi, Maria Grazia Tolomeo, a cura di, *Gravità Zero. Arte, tecnologia e nuovi spazi di identità*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo delle Esposizioni, 27 giugno- 27 settembre 2001), PdE, Roma 2001

Lorenzo Taiuti, *Corpi Sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano 2001

Gianni Romano, a cura di, *Media Connection*, catalogo della mostra (Palazzo delle Esposizioni, Roma giugno-settembre 2001, Palazzo della Triennale, Milano ottobre-dicembre 2001), Scheiwiller, Milano 2001

David A. Ross, John S. Weber, Aaron Betsky, *01.01.01. Art in Technological Times*, catalogo della mostra (San Francisco, Museum of Modern Art, 3 marzo-8 luglio 2001), Sfmoma, San Francisco 2001

ARTE CONTEMPORANEA E NUOVI MEDIA

Mario Costa, a cura di, *Nuovi media e sperimentazione d'artista*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1994

Timothy Druckrey, a cura di, *Electronic Culture. Technology and visual representation*, Aperture, Fairfield 1996

Teresa Macri, *Il corpo postorganico*, Costa&Nolan, Genova 1996

Maria Cristina Cremaschi, *L'arte che non c'è*, Edizioni dell'Ortica, Bologna 1997

Mario Costa, *Il sublime tecnologico*, Castelvechi, Roma 1999

Mario Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999

Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, Castelvechi, Roma 1999

Michael Rush, *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames & Hudson, New York 1999

Marcello Pecchioli, *Scansioni. Estetica tecnologica e produzione artistica contemporanea*, Editori Associati, Ancona-Milano 2000

Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001

Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001

Luca Scarlini, *La musa inquietante. Il computer e l'immaginario contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2001

NET ART

Strano Network, a cura di, *Net Strike – No copyright Et (-: Pratiche antagoniste nell'era telematica*, AAA, Venezia 1996

Ermanno Guarnieri, *Nettime. Incontro ai confini dell'Est*, "Il Manifesto" 4 maggio 1997

Autori Vari, *Falso è Vero. Plagi, cloni, campionamenti e simili*, AAA Edizioni, Bertiole 1998

Critical Art Ensemble, *Disobbedienza civile elettronica*, Castelvechi, Roma 1998

Marco Deseriis, *La disobbedienza civile dalle strade al cyberspazio*, "La Repubblica", 14 novembre 1998

Etoy, *Cyberterrorismo. Come si organizza un rapimento virtuale*, a cura di Nico Piro, Castelvechi, Roma 1998

Daniele Perra, *Passages: Evanescenze del contemporaneo*, in Paola Segal Serra Zanetti, Maria Grazia Tolomeo, a cura di, *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, catalogo della mostra (Roma, Palazzo delle Esposizioni, 16 settembre - 30 ottobre 1998) Gangemi Editore, Roma 1998, p. 152

Roy Ascott, *Il momento telematico*, in Mario Costa, *L'estetica della comunicazione*, Castelvechi, Roma 1999, pp. 81-82

Tilman Baumgaertel, *[net.art]*, Verlag fur moderne Kunst Nurnberg, 1999

Daniele Perra, *Victoria Vesna*, "Tema Celeste", gennaio-febbraio 1999, n.5, pp.58-63

Nico Piro, *La vendetta dell'Antibrowser*, "Internet News" n. 12 settembre 1999

Gianni Romano, *Arte in Internet*, "Ipso Facto", 1999, n.5, p.25-39

Gianni Romano, *Jodi.org. Come mettere in crisi i falsi miti di Internet*, in "Flash Art", ottobre-novembre 1999, n. 218, p. 74

Tilman Baumgaertel, *Webscape*, intervista a cura di Gianni Romano, "Flash Art", marzo 2000, n. , p.

Rachel Greene, *Web Work, a history of Internet Art*, "Artforum International", 2000, n°9, p. 165

Gianni Romano, *Artscape. Panorama dell'arte in Rete*, Editori Associati, Milano 2000

Gianni Romano, *Webscape*, "Flash Art", marzo 2000, pp. 56-57

Gianni Romano, *Estrategias del art en la red*, "Lapiz", dicembre 2000, n. 168, pp. 48-57

Saul Anton, *Net Gains. A Roundtable on new-media art*, "Artforum International", marzo 2001, n. 7, p. 118

Tilman Baumgaertel, *[net.art 2.0]*, Verlag fur moderne Kunst, Nurnberg, 2001

Tilman Baumgaertel, *Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di,

net_condition. Art and global media, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999) 2001, MIT Press, Karlsruhe, p.158

Josephine Bosma, *Between moderation and extremes*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001

Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001

Arturo Di Corinto, *Anti-corporate*, "Carnet" n. 6 , giugno 2001, p.117

Arturo Di Corinto, *Conflitti a colpi di mouse*, "Il Manifesto", 15 luglio 2001

Steve Dietz, *Cybermuseumology. Taking the museum to the Net/bringing digital media to the museum*, 1999, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, p. 86

Timothy Druckrey, *Initial Conditions*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.24

Valéry Grancher, *Nomemory*, Le Seuil, Parigi 2001

(Agent. NASDAQ) aka Reinhold Grether, *How the etoy campaign was won. An agent's report*, in Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999), MIT Press, Karlsruhe 2001, p.280

Reena Jana, *Stream Weaver*, "Artforum International", n. 7, marzo 2001, p. 41

Lev Manovich, *Database as a Symbolic Form*, in Vuk Cosic, a cura di, *net.art per me*, MGLC, Venezia 2001, pp. 122-137

Maria Grazia Mattei, a cura di, *Opera Totale 6. Musica, immagini e nuove tecnologie*, catalogo del convegno (Mestre, Teatro Toniolo, 27 gennaio 2001), Venezia 2001

Daniele Perra, *Vuk Cosic. 0100101110101101.ORG*, "Temaceleste" n. 86 luglio-settembre 2001, p. 75

Peter Schauer, *Una dinamica macchina per comunicare (l'esatto contrario dei musei)*, *Intervista ad Alex Galloway*, "Il Giornale dell'Arte", n. 199, maggio 2001, p. 47

Amy Scholder, Jordan Crandall, a cura di, *Interaction. Artistic Practice in the Network*, Eyebeam Atelier, New York 2001

Valentina Tanni, *Net Art. Arte e comunicazione su Internet*, in Gianni Romano, a cura di, *Media Connection*, catalogo della mostra (Palazzo delle Esposizioni, Roma giugno-settembre 2001, Palazzo della Triennale, Milano ottobre-dicembre 2001), Scheiwiller, Milano 2001

Ossian Ward, *Chi abbraccia Internet?*, "Il Giornale dell'Arte", maggio 2001, n. 199, p. 46

Peter Weibel, Timothy Druckrey, a cura di, *net_condition. Art and global media*, catalogo della mostra, (ZKM, Karlsruhe 1999) 2001, MIT Press, Karlsruhe

Carlo Giordano, *Net.art. Analisi semiotiche*, Tesi di Laurea in Semiotica dell'arte, Scienze della comunicazione, Università di Bologna, 2002

Matthew Mirapaul, *Getting Tangible Dollars for an Intangible Creation*, "New York Times", 18 febbraio 2002

SITI WEB

0100101110101101.ORG, Luther Blissett, *La grande truffa dell'arte. Avete mai la sensazione di essere imbrogliati?*, "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/maver.html, 6 febbraio 2000

advct ntrvw wt jd.rg, Intervista a Jodi.org, "Advocate", sito web, <http://www.harvardadvocate.com/fall99/37.html>, 23 novembre 2001

Richard Barbeau, *Specificities of Online Art-The Case of Mouchette*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1842>, settembre 2000

Belinda Barnet, *Storming the Interface. Mindvirus, I/O/D and Deceptive Interaction*, "Backspace", sito web: <http://www.backspace.org/iod/texts.html>, 1997

Tilman Baumgaertel, *art on the internet - part 2*, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199810/msg00083.html>, 12 ottobre 1998

Tilman Baumgaertel, *Data Trash-Mark Napier's Landfill*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1213&q> , agosto 1998

Tilman Baumgaertel, *I don't believe in self-expression*, intervista ad Alexei Shulgin, "Intelligent Agent", sito web, http://www.intelligentagent.com/fall_shulgin.html, 1997

Tilman Baumgaertel, *I'm a communication artist*, intervista a Nam June Paik, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?2221>, 6 febbraio 2001

Tilman Baumgaertel, *Internet Haute Couture*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/3276/1.html> , agosto 1998

Tilman Baumgaertel, *Interview w/ Vuk Cosic*, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199706/msg00211.html>, 1997

Tilman Baumgaertel, *Niente artisti, solo spettatori*, intervista a 0100101110101101.ORG, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/5572/1.html> , 9 dicembre 1999

Tilman Baumgaertel, *We entered this vast area which we now think of as cyberspace*. Intervista a Robert Adrian X, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00023.html> , 8 luglio 1997

Tilman Baumgaertel, *We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers*, intervista a Jodi.org, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>, 6 ottobre 1997

Tilman Baumgartel, Kathy Rae Huffman, Margarete Jahrmann, *The Opening of Documenta X, A First Flash Report - Net Art without links*, "Telepolis", sito web, http://www.heise.de/tp/english/pop/event_1/4073/1.html, 1997

Tatiana Bazzichelli, *Un progetto di Network Museum. Aprire le porte all'arte con i nuovi media*, "La Critica", sito web, <http://www.lacritica.net/bazzichelli.htm> , luglio 2000

Josephine Berry, *The Unbearable Connectedness of Everything*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/sa/3433/1.html> , 28 settembre 1999

Angelo Bianco, *From art on the Net to Art Net*, "UnDo", sito web, www.undo.net, 7 giugno 2001

Gèrard Blain, *Presupposti della condivisione del sapere attraverso Internet*, "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/blain.html, dicembre 2000

Joachim Blank, *What is netart?;-)*, intervento al congresso (*History of Mailart in Eastern Europe*, Staatliches Museum Schwerin, "Nettime", sito web, <http://www.desk.nl/~nettime/>, 1996

Josephine Bosma, *Independent net.art*, intervista a Vuk Cosic, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00014.html>, 1997

Josephine Bosma, *net.art per se*, intervista a Vuk Cosic, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199709/msg00053.html>, 1997

Andreas Broeckmann, *Are you online? Presence and participation in network art*, "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199806/msg00082.html>, 1998

Andreas Broeckmann, *Net.Art, machine and parasites*, "Nettime", sito web: <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00038.html>, 1997

Florian Cramer, *Re: net art history*, "Nettime", sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199912/msg00098.html>, 14 dicembre 1999

Marco Deseriis, *Una premessa sulla net.art*, estratto dal comunicato stampa del festival *Digital_is_not_analog*, sito web, <http://www.d-i-n-a.net/dina/dina-xpo-press.html>, febbraio 2002

A.G., *Etoy, un'esperienza di disobbedienza civile elettronica*, "Noema", sito web, http://www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/etoy.html, 20 febbraio 2001

Jens Gebhart, Intervista a Mark Tribe, "Betacity", sito web <http://www.betacity.de/rhizome.htm>, 1999

Rachel Greene, *From Adaweb to the ICA. An interview with Benjamin Weil*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?1219>, 1998

Reinhold Grether, *Breakthrough to the World Code—etoy's Concept of Net Architecture*, "Rhizome", sito web, <http://www.rhizome.org/object.rhiz?2163>, 22 gennaio 2001

Michiel van der Haagen, *Intervista a Vuk Cosic*, "Calarts", sito web, http://www.calarts.edu/~bookchin/vuk_interview.html , 7 marzo 1998

Kathy Rae Huffman, *The WebSite of documenta x*, "Telepolis", sito web http://www.heise.de/tp/english/pop/event_1/4079/1.html, 1997

Gaetano La Rosa, *Il poliziotto virtuale*, "Epidemic", sito web, <http://www.epidemic.ws/sbirro.html> , 2001

Olia Lialina, *Net Film*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/deutsch/kunst/nk/3040/2.html> , 1998

Lev Manovich, *Behind the Screen / Russian New Media*, in "Nettime", sito web, <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199707/msg00119.html> , 31 luglio 1997

Armin Medosch, *Balancing between Art and Communication, East and West*, intervista ad Alexei Shulgin, "Telepolis", sito web <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6173/1.html>, 22 luglio 1997

Armin Medosch, *Shopping Windows. Net art after e-commerce*, "Telepolis", sito web <http://www.heise.de/tp/english/kunst/nk/shopping/about.html>, 2001

Antoni Muntadas, *Public Art*, (Intervento della III serie di incontri internazionali *La Generazione delle Immagini*, a cura di Roberto Pinto e Marco Senaldi) "Undo.net", sito web, <http://www.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/Pinto/muntadas.htm> , 1997

Matteo Pasquinelli, *Behind Netscape Art*, "Net Institute", sito web, <http://www.net-i.org/archive/msg00031.html> , marzo 2000

Nico Piro, *La fabbrica dei corpi*, "Internet News", sito web, <http://inews.tecnet.it/articoli/Giugno98/illatooscuro9806.html> , giugno 1998

David Ross, *Net Art in the age of digital reproduction*, sito web: <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>, marzo 1999

Edward A. Shanken, *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*, sito web, <http://www.duke.edu/~giftwrap/InfoAge.html> , 2001

Edward A. Shanken, *The House That Jack Built. Jack Burnham's concept of "Software as a Metaphor for Art*, "Leonardo Electronic Almanac", sito web,

<http://mitpress.mit.edu/e-journals/LEA/ARTICLES/jack.html> , novembre 1998

Joe Shepter, *Potatoland.org di Matk Napier fa a pezzi il Web*, "Adobe", sito web, <http://www.adobe.it/web/features/napier/main.html> , 1999

Alexei Shulgin, *Net.Art - the origin*, in "Nettime", sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00094.html>, 1997

Snafu, *Rhizome: il network della net.art*, "Smartweb", sito web, http://www.rai.it/RAInet/smartweb/cda/articolo/sw_articolo/1,2791,130,00.html , 26 luglio 2001

Keiko Suzuki, *Eastern European Hacker Steals Documenta X Web Site*, "Syndicate", sito web, <http://www.v2.nl/mail/v2east/1997/second/0149.html>, 1997

Valentina Tanni, *Net Art e interattività. Intervista a Giacomo Verde*, "Exibart", sito web, <http://www.exibart.com/IDNotizia984.htm> , 9 giugno 2000

Valentina Tanni, *Il linguaggio non muore mai. Intervista a Valéry Grancher*, "Exibart", sito web, <http://www.exibart.com/notizia.asp?IDCategoria=69&IDNotizia=3536>, novembre 2001

Helia Vannucci, *Per un'analisi semiotica del sito "Storia dell'arte per aeroporti" di Vuk Cosic*, "Exibart", sito web, <http://www.exibart.com/notizia.asp?IDNotizia=2553&IDCategoria=194> , maggio 2001

Giacomo Verde, *Reperto Antropologico Uno Nove Nove Sette*, sito web, <http://www.premiogallarate.it/xix/verde.html> , 1997

Marc Voge, *Some S-I-S-S-J-F-F-D-E-M-T-W-A-I-D-C-F-A-A-S-T-W-C-S-M-R-W-L-G-I-T-R-H-W-M-C's of Web Art*, "Totalmuseum.org", sito web, http://www.totalmuseum.org/webproject8/marc_text.html#introduction , 2001

Benjamin Weil, *Untitled (äda'web)*, sito web del Walker Art Center di Minneapolis, <http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/adaweb/weil.html>, 2000

INDICE DELLE ILLUSTRAZIONI

1. **Il primo server della storia della Rete:** la macchina usata nel 1990 da Tim Berners Lee per sviluppare il *World Wide Web* (CERN, Ginevra, 1990).
2. **Memex**, la "scrivania multimediale" immaginata da Vannevar Bush nel 1945.
3. **I/O/D, The Web Stalker**, 1997 (<http://www.backspace.org/iod/>)
Diagramma del sito www.altavista.com.
4. **The Thing BBS, in Rete dal 1991** (<http://bbs.thing.net>).
5. **Logo della raccolta ZKP 4**, 1997
(<http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4>).
6. **La mailing-list 7-11**, in Rete dal 1997 (<http://www.7-11.org>).
7. **äda'web**, 1994-1998 (<http://adaweb.walkerart.org>).
8. **Rhizome**, in Rete dal 1996 (<http://www.rhizome.org>).
9. **Shopping Windows**, mostra *on-line* sul sito *Telepolis*, 2001
(<http://www.heise.de/tp/english/kunst/nk/shopping/default.html>)
10. **Tony Oursler, Stephen Vitiello, Constance DeJong, Fantastic Prayers**, 1995, sito *web* del *Diacenter for the Arts* di New York
(<http://www.diacenter.org/fp>).
11. **Komar&Melamid, The Most Wanted Paintings**, 1995, sito *web* del *Diacenter for the Arts* di New York (<http://www.diacenter.org/km>).
12. **Francis Alÿs, The Thief**, 1999, sito *web* del *Diacenter for the Arts* di New York (<http://www.diacenter.org/alys>).
13. **Francis Alÿs, The Thief**, 1999, *screensaver*.
14. **Net artisti in festivals e meetings.** Dall'alto a sinistra: Geert Lovink, Vuk Cosic. Alexei Shulgin, Vuk Cosic. Luka Frelih, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Florian Cramer.
15. **Vuk Cosic, net.art per se**, 1996
(<http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>).

16. **Sito web di Documenta X**, 1997 (nella copia fattane da Vuk Cosic, <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx>).
17. **Antoni Muntadas, On Translation**, 1997, sito web del Walker Art Center di Minneapolis (<http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas>)
18. **Martin Kippenberger, Metro-Net**, 1993-97.
19. **Jodi.org, Text**, 2001 (<http://www.jodi.org>).
20. **Vuk Cosic, Documenta Done**, 1997.
21. **Antoni Muntadas, The File Room**, 1993-4 (<http://www.thefileroom.org>).
22. **Franco Vaccari, Atelier d'artista**, 1996.
23. **Tommaso Tozzi, Hacker Art BBS**, 1990.
24. **Giacomo Verde, X-8X8-X**, 2000 (<http://www.x-8x8-x.net>).
25. **Manuela Corti, Passages**, 1997 (<http://www.passiopea.net/passages/index.htm>).
26. **Un componente del gruppo etoy, Ars Electronica**, Linz, 1996.
27. **Il collettivo etoy ad Ars Electronica**, Linz, 1996.
28. **etoy, Digital Hijack**, 1996 (<http://www.hijack.org>).
29. **Jodi.org, wwwwwwwwwjodi**, 2000-1 (<http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/>).
30. **Jodi.org, la bomba nel codice HTML**, 2000-1.
31. **Jodi.org, 404**, 1997 (<http://404.jodi.org>).
32. **Jodi.org, Ctrl-Space**, 1999 (<http://ctrl-space.jodi.org>).
33. **etoy, Toywar**, 1999-2000, (<http://www.toywar.com>).
34. **Ricardo Dominguez, Electronic Disturbance Theatre**, 1997 (<http://www.thing.net/~rdom>).
35. **Manifesto di ®TMark**, 2000 (<http://www.rtmark.com>).

36. **0100101110101101.ORG, Vaticano.org**, 1998
(<http://www.0100101110101101.org/home/gui/projects/vaticano.org/index.html>).
37. **0100101110101101.ORG, Hybrids of The Eroic Period**, 1999
(<http://www.0100101110101101.org/home/gui/projects/hybrids/index.html>).
38. **Mark Napier, The Digital Landfill**, 1998
(<http://www.potatoland.org/landfill>).
39. **Mark Napier, Riot**, 1999 (<http://www.potatoland.org/riot>).
40. **Robert Rauschemberg, Billy Klüver, Oracle**, EAT, 1965.
41. **Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, Satellite Arts Project**, 1997.
42. **Douglas Davis, The World's First Collaborative Sentence**, 1994, sito web della *Lehman Gallery* di New York
(<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis>).
43. **Mongrel, Uncomfortable Proximity**, 2000, sito web della *Tate Gallery* di Londra (<http://www.tate.org.uk/webart>).
44. **net_condition**, ZKM, Karlsruhe, 1999. Veduta dell'allestimento.
45. **Vuk Cosic, History of Art for Airports**, Padiglione della Repubblica di Slovenia alla 49° Biennale di Venezia, Galleria A+A, Venezia, 2001.
46. **Vuk Cosic, Documenta Done**, Padiglione della Repubblica di Slovenia alla 49° Biennale di Venezia, Galleria A+A, Venezia, 2001.
47. **0100101110101101.ORG** davanti al telone con la stampa del codice sorgente di **biennale.py**, Padiglione della Repubblica di Slovenia alla 49° Biennale di Venezia, Galleria A+A, Venezia, 2001.
48. **Manifesto del virus-opera d'arte biennale.py**, 2001.
49. **Codice sorgente del virus-opera d'arte biennale.py**, 2001.
50. **Temporary Autonomous Pavillion**, Santa Maria del Soccorso, Venezia, 2001. Veduta dell'interno con le opere di ®TM**ark** e **Vinyl Video**.

51. **Maciej Wisniewski, schizzo progettuale per il browser Netomat**, esposto alla mostra *Net.ephemera*, a cura di Mark Tribe, Postmasters Gallery, New York, 2001.
52. **Wolfgang Stahele, cartolina raffigurante l'Empire State Building, protagonista della sua installazione Empire 24/7**, esposta alla mostra *Net.ephemera*, a cura di Mark Tribe, Postmasters Gallery, New York, 2001.
53. **Victoria Vesna, Bodies@INCorporated**, 1997, home page (<http://www.bodiesinc.ucla.edu>).
54. **Victoria Vesna, Bodies@INCorporated**, 1997, Showplace!!! (<http://www.bodiesinc.ucla.edu>).
55. **Alexei Shulgin, Desktop is, 1997** (<http://www.easylife.org/desktop>).
56. **Tomoko Takahashi, Word Perfect**, 2000 (<http://www.chisenhale.org.uk/ch2/frame.html>).
57. **Auria Harvey, An Anatomy**, 2000 (<http://ananatomy.walkerart.org>).
58. **Marcus Käch, Institute of Media Diseases**, 1994 (http://www.moving-art-studio.com/september/media_diseases_eng.html).
59. **Vuk Cosic, History of Art for Airports**, 1997, home page (<http://remote.aec.at/history>).
60. **Vuk Cosic, History of Art for Airports**, 1997, le icone (<http://remote.aec.at/history>).
61. **Netochka Nezvanova, M9ndfukc**, 2001 (<http://www.m9ndfukc.org>).
62. **Mouchette, Flesh and Blood**, 2001 (<http://www.mouchette.org>).
63. **Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From the War**, 1996 (<http://www.teleportacia.org/war>).
64. **Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From the War**, 1996 (<http://www.teleportacia.org/war>).