

Net Art - Genesi e generi

di valentina tanni

*testo originariamente pubblicato in:

Balzola Andrea – Monteverdi Anna Maria

Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio

Garzanti, 2004

“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.” (Robert Adrian X, 1997)¹

E' il marzo del 1997. Sulla mailing list *Nettime* è in corso un acceso dibattito che coinvolge artisti, critici e studiosi, passato poi alla storia come *net.art thread*. Si tratta di un momento fondante perché rappresenta il primo tentativo di analisi e contestualizzazione di alcune pratiche già in atto sulla Rete dall'inizio degli anni Novanta. Gli stessi autori degli esperimenti di arte telematica cominciavano a prendere coscienza della nascita di un movimento e si confrontavano sulle specificità -concettuali ed estetiche- delle loro opere.

Le caratteristiche 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 del Web e un semplice meccanismo di digitalizzazione e diffusione di opere preesistenti tramite le reti telematiche². La distinzione, che poteva sembrare, ad uno sguardo superficiale, un'oziosa contesa sul nome di battesimo del movimento, era in realtà sostanziale. Quello che veniva rifiutato -e spesso contestato duramente- era l'uso della Rete come mero veicolo delle informazioni e come “vetrina” per un futuribile mercato dell'arte *on line*. Né si doveva 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'arte *della Rete* si configura invece come un inedito spazio per la comunicazione creativa e si serve di Internet come mezzo di produzione e luogo di fruizione dell'opera allo stesso tempo.

¹ 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

² 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/>

Successivamente vennero messe in evidenza alcune caratteristiche che sembravano accomunare molti *web-projects*, come la performatività, la processualità e una continua e tenace opera di decostruzione del medium³. Molte delle attitudini e delle tematiche riscontrabili nella Net Art possono essere rintracciate nella storia dell'arte della seconda metà del Novecento. È nell'ambito di Fluxus infatti che si delinea una prima decisa volontà di confronto con media come la televisione, il telefono 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 Rauschenberg-Kluever.

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 da una vasta opera di teorizzazione. La tendenza dominante era quella, già indicata dalle neo-avanguardie del dopoguerra, che portava alla creazione di eventi, alla costruzione di relazioni piuttosto che di oggetti materiali.

L'opera di artisti come Douglas Davis⁴, 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. L'idea di un uso “controsenso” della tecnologia si accompagna in questi artisti ad una dispersione del soggetto, un proliferare di “autori-disseminati” che supera i concetti di individualità e di stile per concentrarsi sulla produzione di reti rizomatiche.

Storia e protagonisti

La genesi della Net Art va ricercata alla fine degli anni Ottanta, quando alcuni artisti operavano tramite le *BBS*⁵ (*Bulletin Board System*), dando vita alle prime comunità virtuali, all'interno delle quali nacquero e si svilupparono progetti artistici *in progress* e stimolanti dibattiti. 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.

³ Andreas Broeckmann, *Net.Art, machine and parasites*, “Nettime”, 1997, sito web <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00038.html>

⁴ 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.

⁵ 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”.

Esemplare in questo senso l'esperienza dell'artista tedesco **Wolfgang Stahele** che nel 1991 fondò la BBS *The Thing*, una network concepito inizialmente come opera d'arte e laboratorio di creazione collettiva e divenuta poi un network internazionale con decine di nodi sparsi nel mondo. Pionieristica in Italia l'attività di **Tommaso Tozzi** che comprende una lunga sperimentazione ed un ampio lavoro di riflessione teorica sulle telecomunicazioni e il loro ruolo sociale. All'inizio degli Anni Novanta l'artista toscano fondava la *Hacker Art BBS*, una banca dati casalinga accessibile a tutti grazie ad un collegamento al suo computer tramite modem. Aperta al pubblico il 1 dicembre del 1990, questa BBS si propose sin dall'inizio come opera d'arte collaborativa, ridefinendo il ruolo dell'artista che, secondo Tozzi: “*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*”⁶

Nel 1993, l'invenzione del *World Wide Web* e dei primi browser grafici segna una decisa svolta. Software come *Mosaic*, *Netscape* ed *Explorer*, tramite un'interfaccia intuitiva e *user-friendly*, permettevano per la prima volta di navigare in una Rete multimediale, in cui le informazioni testuali erano affiancate da suoni ed immagini e connesse tra loro tramite collegamenti ipertestuali (*links*).

I progetti di Net Art raggiungono lo spettatore grazie alla connessione alla Rete, che avviene, tramite un computer, una linea telefonica, un modem. Indispensabile per la loro fruizione è dunque la condivisione di linguaggi di programmazione e l'interazione con un'interfaccia, che media tra il linguaggio macchina e quello umano. Tuttavia, sono spesso questi stessi dispositivi (il browser, le interfacce, lo stessa struttura ipertestuale) a essere messi in discussione dagli artisti, che li utilizzano nelle loro opere secondo modalità del tutto inedite, smontandoli e decontestualizzandoli.

Un elemento spesso sottolineato dalla critica (ma che si riscontra curiosamente anche nell'informazione generalista) riguarda la presunta natura *immateriale* della Net Art. Considerazione che deriva dalla coscienza di una transizione epocale determinata dall'avvento delle tecnologie digitali, quella transizione che Lev Manovich ha efficacemente definito come un passaggio “dall'oggetto al segnale”.⁷

Visti in questa prospettiva, 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 elettrica⁸. Tuttavia si tratta di un'incorporeità del tutto particolare visto che, in ogni caso, l'opera, per essere

⁶ Luca Beatrice, Cristiana Perrella, *Nuova Arte Italiana*, Castelvechi, Roma, 1998, p. 92

⁷ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 132

⁸ 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

visualizzata, ha bisogno di un supporto, costituito dall'*hardware* del *computer*. La registrazione digitale delle informazioni, come spiega Pierre Levy nel suo *Cybercultura*, non è infatti, a rigore, una vera e propria *smaterializzazione*, quanto una *virtualizzazione*, una trasformazione in 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 mondo delle immagini, a monte della manifestazione visibile, non irreal e immateriale, ma virtuale.”⁹

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 linguistici¹⁰.

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.”¹¹. È dunque piuttosto il nuovo spazio mentale e psicologico creato dal cyberspazio ad essere totalmente immateriale, più che i singoli artefatti in formato digitale.

Nel 1994 il sito newyorchese *ada'web*, fondato da Benjamin Weil, inizia a commissionare progetti d'artista concepiti per la Rete. Artisti già affermati come **Jenny Holzer** e **Julia Scher** si cimentarono con il nuovo medium, lasciando che esso influenzasse e modificasse la propria poetica. In *Please Change Beliefs* ad esempio, la Holzer trasferì i suoi *truism* (aforismi, proverbi, slogan, modi di dire) dai supporti a led luminosi allo spazio immateriale del Web, un luogo dove potessero circolare, essere modificati e integrati dagli utenti, arricchendo il lavoro di una dinamica bidirezionale.

⁹ Pierre Lèvy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998 (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 57)

¹⁰ Mario Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvecchi, Roma 1999, p.277

¹¹ Carlo Formenti, *Incantati dalla Rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'era di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000, p.30

Contemporaneamente, al *Cultural Center* di Chicago, **Antoni Muntadas** presentava *The File Room*, opera esposta sia in forma di installazione fisica che come progetto *on-line*. Il sito è un archivio aperto, pronto a raccogliere tutti i casi di censura culturale della storia, dall'antica Grecia ad oggi, strutturandosi come un database destinato ad arricchirsi grazie al contributo degli utenti. La natura collaborativa del lavoro e la scelta di un tema molto sentito dai navigatori, hanno fatto sì che il progetto riscuotesse un enorme successo, diventando un esempio paradigmatico per molte esperienze successive.

Significativa l'esperienza coeva dell'inglese **Heath Bunting**. Il suo lavoro si caratterizza per l'uso programmatico di tecnologie "povere" e per i contatti con la *street culture*, che lo trasformano in un moderno nomade della civiltà elettronica. Per realizzare *King Cross Phone In*, l'artista diffuse su Internet i numeri di telefono di 36 cabine telefoniche della stazione londinese di *King Cross* invitando le persone a chiamare ad una determinata ora. L'ambiente sonoro creato dalla sinfonia di squilli, le conversazioni improvvisate tra i passanti alla stazione e chi telefonava da casa, furono gli ingredienti di una *performance* che riusciva, attraverso un uso creativo dei mezzi di comunicazione, a convertire un luogo di passaggio come la stazione in uno spazio di socializzazione.

L'attitudine degli artisti verso la Rete nei primi anni Novanta era carica di entusiasmo e volontà di sperimentazione. La struttura ad "archivio", che caratterizza molte opere della prima metà degli anni Novanta, valorizza infatti la capacità dell'informazione digitale di essere scambiata, manipolata, conservata e condivisa con grande facilità.

Confrontandole con i progetti web di artisti come **Jodi.org**, che iniziano a lavorare in Rete intorno al 1995, si può registrare un lento ma costante processo di mutazione del linguaggio. La decostruzione dei codici, insieme alla volontà di studiare e mostrare il vero funzionamento –oltre che il significato sociale- degli strumenti tecnologici, testimoniano l'inizio di un approccio critico nei confronti delle reali possibilità del *Web* e dei luoghi comuni che accompagnavano la sua vertiginosa crescita. Molte opere dei net artisti della seconda metà del decennio sono caratterizzate da uno scetticismo di fondo nei confronti della presunta democrazia del *Web*, in polemica con l'*high tech* e con le grandi corporation, nel tentativo di mettere in guardia lo spettatore contro il rischio di un uso passivo della tecnologia.

Il sito web di Jodi.org (Joan Heemskerk e Dirk Paesmas), può essere considerato una piattaforma per una ricerca in continua evoluzione. Negli ultimi otto anni ha ospitato innumerevoli progetti, alcuni raggiungibili tramite l'home page, altri solo attraverso i motori di ricerca, altri ancora scomparsi dalla Rete a pochi mesi dalla loro creazione.

In una delle loro interviste più famose hanno dichiarato: "*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.*¹² Un nodo fondamentale della loro ricerca risiede infatti nell'analisi e nella sovversione del rapporto tra il codice e la superficie nelle schermate del computer. Mentre la superficie di Jodi.org risulta assolutamente incomprensibile, guardando il *document source* spesso vediamo apparire immagini -come ad esempio quella di una bomba- "disegnate" con semplici caratteri alfanumerici. Questa dinamica codice-superficie, che rimane una costante in tutti i lavori di Jodi, scaturisce da uno studio approfondito dell'errore, trasformato poi in elemento di stile.

Tra i loro progetti più interessanti spicca *Wrong Browser*, primo di una serie di programmi di navigazione assolutamente schizofrenici ed esteticamente sorprendenti prodotti dal duo belga-olandese e la serie dei *videogames* "modificati" che comprende *SOD*, *Ctrl SPACE* e *Untitled-Game* (2002).

Il duo Jodi fa parte, insieme a **Vuk Cosic**, **Olia Lialina**, il già citato **Heath Bunting** e **Alexei Shulgin**, della scuola europea della Net Art, un nucleo fondante che comprende i pionieri del movimento, oltre che i principali animatori delle discussioni su *Nettime*. Le loro ricerche, seppur molto diverse tra loro, sono accomunate da una forte attitudine all'ironia e alla dissacrazione, da una passione per le tecnologie povere o obsolete, oltre che per una vena situazionista.

Il nome da loro scelto per autodefinire il proprio lavoro è *net.art*, naming accompagnato da una leggenda inventata ad hoc da Cosic e Shulgin che narrava la presunta auto-generazione della parola, frutto del malfunzionamento di un software. Il punto che separa le parole "net" e "art" è un elemento 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.

My boyfriend came back from the war di Olia Lialina è un tentativo di confrontare il "linguaggio del Web" con quello cinematografico. L'artista russa narra la storia dell'incontro di due fidanzati dopo una lunga separazione causata dalla guerra, servendosi di immagini in bianco e nero e di frasi scritte, tratte dall'immaginario dialogico. La vicenda è evocata più che narrata, e costringe 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: "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

¹² 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

concetti come quello di montaggio lineare, parallelo, associativo, digitale."¹³

Gli esperimenti di narrazione non lineare, resa possibile dall'uso della piattaforma ipermediale, rappresentano un tendenza che, nata molto precocemente all'interno del movimento net-artistico, non sembra destinata a spegnersi. A partire dall'ormai storico *Grammatron* di **Mark America** (1997), un enorme ipertesto che ha come protagonista un personaggio di nome Abe Golam (*l'infosciamano*), insieme al suo alter ego digitale Grammatron. Il nome dello stregone mediatico fa riferimento alla leggenda medievale ebraica del golem (capostipite della fortunata dinastia di uomini-macchina, da Frankenstein ai cyborg) e tutto il progetto esplora una possibile "nuova spiritualità elettronica".

Più complesso, ma sulla stessa linea d'onda, il progetto *World of Awe* (1995-2003), dell'americana **Yael Kanarek**, un'*hyperfiction* basata sul diario di un viaggiatore perso nel deserto. L'opera, servendosi di una versione aggiornata dell'espedito del manoscritto ritrovato (in questo caso un computer), rinnova l'antico genere del racconto di viaggio scindendo la narrazione in immagini, pagine di diario, lettere scritte ad un'amante lontana.

A testimonianza delle possibilità performative della Net Art c'è l'ormai noto *Digital Hijack*, un atto di "terrorismo" virtuale opera del collettivo svizzero **etoy**. L'azione iniziata nel 1996, "rapi" oltre 600.000 internauti, dirottati sul sito di *etoy* mentre usavano normali motori di ricerca, caduti in siti trappola posizionati ad hoc nelle prime posizioni dei risultati delle ricerche, con un lungo lavoro di studio e programmazione. Lo scopo del *digital hijack* era quello di scuotere la noia della Rete, mostrandone i limiti e le potenzialità inesprese, una sorta di virus psicologico che, attraverso un'azione shock, costringe a riflettere sul vero assetto della Rete e sul controllo del flusso informativo.

Il 1997, oltre ad essere l'anno del *net.art thread*, appare oggi come l'anno centrale per lo sviluppo del movimento, nonostante molti abbiano visto nell'esplosione della Net Art i rischi di un appiattimento delle sperimentazioni e di un progressivo sfruttamento commerciale del fenomeno. Fu in quell'anno che l'arte internettiana fu ammessa a *Documenta*, vero tempio dell'arte contemporanea internazionale. Questo primo segno di ricettività del mondo dell'arte nei confronti di una corrente nata perlopiù ai suoi margini, 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.

Life_sharing (2000) degli italiani -ma residenti a Barcellona- **0100101110101101.ORG** è una sorta di manifesto per la libera circolazione dell'informazione e insieme un utopico appello alla condivisione totale delle risorse sulla rete.

¹³ Olia Lialina, *Net Film*, "Telepolis", sito web, <http://www.heise.de/tp/deutsch/kunst/nk/3040/2.html>, 1998

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 24, di accedere all'intero contenuto del proprio computer. Hanno aperto l'archivio, i progetti, i *software* e persino la corrispondenza privata. 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. “*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.*” Ci sono poi alcune esperienze, che normalmente vengono raggruppate sotto l'etichetta di **hacktivism**¹⁵, che 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 azioni. Molte operazioni attiviste nascono spesso al confine tra arte e politica pura e i protagonisti del cosiddetto *hacktivism* fanno parte della stessa comunità che ha visto nascere la Net Art, rendendo a volte molto difficile una separazione netta tra i due fenomeni.

Esemplare in questo senso il lavoro di **Ricardo Dominguez**, nato a Las Vegas ma di origini messicane e moderatore di un'area di discussione dal significativo nome di *InfoWar*. Personaggio poliedrico, che coniuga espressione artistica e impegno politico, *performer* e teorico, 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*¹⁶.

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 organizza le informazioni nella familiare “forma-pagina”, mutuando lo stile e la struttura dal vecchio libro analogico. Opere come *Web Stalker* del collettivo inglese **I/O/D**, *Netomat* di **Maciej Wisniewski** (1999) o *Feed* del newyorkese

¹⁴ Dichiarazione degli autori estratta dal comunicato stampa relativo al lancio del progetto.

¹⁵ 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.

¹⁶ 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.

Mark Napier (2001) sono solo tre esempi di come gli artisti stiano tentando di ripensare la Rete, di mostrarne le vere potenzialità, sottraendola all'omologazione. Si tratta infatti di tre browser, ma il loro uso permette di visualizzare i dati richiamati dal server tramite l'URL secondo modalità molto diverse da quelle consuete. Mentre *Web Stalker* ci mostra la struttura di un sito web tramite grafici fatti di cerchi (le singole pagine) e linee di connessione (i link), e *Netomat* elimina l'architettura dei siti web, lasciando fluttuare testi e immagini sulla superficie, il più recente *Feed* si confronta soltanto con i file grafici, ignorando le informazioni testuali.

Il campo di ricerca dei net artisti si è molto ampliato e diversificato a partire dal 2000, sia numericamente che dal punto di vista tecnico-tematico. Una crescita accompagnata e in parte causata, dal sempre più diffuso interesse dimostrato da critica, pubblico e istituzioni.

Molti sono gli artisti che si confrontano con il format del videogame, sia producendo giochi ex-novo che modificando il codice di prodotti noti come *Quake* o *SuperMario*. Oltre alle già citate sperimentazioni di Jodi.org, rivestono particolare interesse i lavori dell'americano **Cory Arcangel**, che interviene su vecchi videogiochi cambiandone la grafica e i personaggi e dello spagnolo **Retroyou**, che si confronta con le gare automobilistiche trasformandole in caleidoscopici vortici di colore, frammentati e ultraveloci come un quadro futurista.

La manipolazione di programmi informatici già esistenti e la creazione di *codici d'artista* ha spinto molti studiosi a parlare di *software art*. Quest'ultima sembra configurarsi come una corrente autonoma e accompagna la sperimentazione pratica con una massiccia attività teorica e saggistica. La programmazione viene considerata un'arte alla quale applicare regole di valutazione derivate dalla critica letteraria: metrica, eleganza formale e musicalità. Le tipologie di programmi sono molto varie: dai *word processor*, ai software grafici; dai *browser* ai virus.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

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

Critical Art Ensemble, *Disobbedienza civile elettronica*, Castelvechi, Roma 1998

Etoy, *Cyberterrorismo. Come si organizza un rapimento virtuale*, a cura di Nico Piro, Castelvechi, Roma 1998

Tilman Baumgaertel, [*net.art*], Verlag fur moderne Kunst Nurnberg, 1999

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

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

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

Amy Scholder, Jordan Crandall, a cura di, *Interaction. Artistic Practice in the Network*, Eyebeam Atelier, New York 2001

Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001 (trad.it Il linguaggio dei nuovi media, Olivares Edizioni, Milano 2003)

Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net.Art. L'arte della connessione*, Shake Edizioni, Milano 2003

Christian Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, Londra 2003