



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in STORIA DELLE ARTI E CONSERVAZIONE DEI BENI
ARTISTICI

Tesi di Laurea

Hactivism come forma di attivismo in Rete

Relatrice

Ch.ma. Prof.ssa Silvia Burini

Correlatrice

Egr. Dott.ssa Maria Redaelli

Laureanda

Sofia Micelotta

Matricola 873485

Anno Accademico

2023 / 2024

Indice

Introduzione	3
CAPITOLO 1	
Artivismo e Net.Art: due realtà a confronto	8
1.1 Artivismo: arte e impegno politico	8
1.2 Gli obiettivi dell'artivismo: consapevolezza, visibilità, utilità e inclusività	20
1.3 La connessione sociale attraverso il networking, da ARPA al Web 2.0	37
1.4 Net. Art l'arte dell'interconnessione	51
CAPITOLO 2	
Approcci curatoriali per l'arte in Rete	73
2.1 Sperimentazioni espositive	78
2.2 Tentativi fallimentari <i>Documenta X</i> e <i>Net_Condition</i>	87
CAPITOLO 3	
Hacktivism: l'anima più combattiva della Net.Art	98
3.1 Hacktivism contro il sistema artistico	106
CAPITOLO 4	
Netwar protesta politica online contro le contraddizioni del potere	114
4.1 Lotta digitale dell'Hacktivism contro le multinazionali	127
4.2 Una rete di alleanze, capacità organizzative dell'artivismo online	131
Conclusione	138

Elenco Immagini	141
Bibliografia	144
Sitografia	163

Introduzione

Negli ultimi decenni, l'arte ha conosciuto una trasformazione radicale grazie all'avvento delle tecnologie digitali e Internet. Tra le molteplici correnti artistiche che si sono sviluppate in questo contesto l'Hackivism ha rappresentato un punto di svolta nel mondo dell'arte contemporanea, coniugando l'espressione artistica all'utilizzo delle nuove tecnologie per formulare critiche sociali, ideologiche e politiche. Avvalendosi del Web, uno strumento che ha trasformato radicalmente la vita e le relazioni all'interno della comunità globale come mezzo di comunicazione, gli hacktivist si distinguono non solo come artisti, ma anche come critici, sfidando le convenzioni costituite, proponendo visioni alternative elevando la comunicazione sociale, artistica e culturale a nuovi livelli di interazione. Il termine fu coniato agli inizi degli anni Novanta nel pieno della rivoluzione digitale, dall'unione dei concetti di "hacker" e "attivismo". Hacker è colui che servendosi delle proprie conoscenze nella tecnica di programmazione e degli elaborati elettronici è in grado di penetrare nella Rete per utilizzare dati e informazioni in essa contenuti. Esistono varie categorie di hacker: coloro che svolgono attività mirate alla compromissione di dispositivi digitali per ottenere illegalmente un guadagno, attività di spionaggio aziendale che riguardano il furto di informazioni relative a prodotti e servizi di concorrenti per ottenere un vantaggio sul mercato oppure il furto di dati con obiettivo di destabilizzare l'infrastruttura di un'impresa per seminare discordia e confusione¹. Tuttavia, gli hacktivist a cui si riferiscono teorici come Tommaso Tozzi nel saggio *Arte sublimale, Hacker Art* e Arturo de Corinto in *Hackivism: La libertà nelle maglie della Rete*, appartengono ad una categoria di hacker guidata da motivazioni sociali e politiche per promuovere la trasparenza e la libertà di informazione combattendo contro le ingiustizie. Sono hacker attivisti che utilizzano l'arte e la performance in ambienti iperconnessi come Internet, per stimolare dibattiti e riflessioni attraverso interventi digitali mirati a raggiungere l'attenzione del più ampio bacino d'utenza possibile².

¹ <https://it.malwarebytes.com/hacker/> [ultimo accesso 30 aprile 2024].

² A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hackivism: La libertà nelle maglie della Rete*, "Hackerart", 2002; https://www.hackerart.org/storia/hackivism/2_4_2.htm [ultimo accesso 10 aprile 2024].

Attraverso l'analisi di questi saggi, l'elaborato intende esaminare l'emergere di una nuova pratica artistica contemporanea, l'Hactivism che racchiude al suo interno: il desiderio di fare dell'arte uno strumento di denuncia e lotta politica tipico dell'attivismo artistico, alle competenze tecniche e lo spirito combattivo degli hacker, utilizzando la Rete, come potente veicolo per il cambiamento e la consapevolezza sociale. La ricerca si propone di esaminare come l'arte attraverso l'Hactivism possa superare il suo ruolo tradizionale, andando oltre l'estetica per confrontarsi con il mondo digitale e iperconnesso, diventando un agente attivo di cambiamento, dialogando con la società di massa e sfruttando le nuove tecnologie per agire e conseguire obiettivi concreti nell'ambito sociale. Questo nuovo approccio conferisce all'arte una centralità inedita, capace di produrre mobilitazione e fungere da catalizzatore per nuove pratiche sociali, riproponendo sotto una nuova luce il rapporto tra arte e politica.

Nel primo capitolo vengono esaminate le radici dell'Hactivism, confrontando i principali aspetti e caratteristiche dell'attivismo con quelli della Net.Art, l'arte sviluppata in Rete, esplorando il rapporto tra le due forme d'arte e analizzando come interagiscono e si influenzano reciprocamente, contribuendo a ridefinire il ruolo dell'artista e dell'arte nella società contemporanea. Attraverso l'analisi dei contributi dei teorici contemporanei che hanno cercato di definire lo sviluppo di queste pratiche, si introduce il capitolo con una panoramica storica dei precursori dell'attivismo, nato con le avanguardie e sviluppatasi nel dopoguerra, attraversando gli anni Ottanta e Novanta fino a giungere ai giorni nostri, rappresentando un movimento di resistenza attiva nel mondo dell'arte contemporanea.

Vengono analizzati esempi di opere di denuncia realizzate da artiste e artisti che si fanno interpreti di una svolta civile dell'arte. Attraverso l'eterogeneità delle proprie formazioni, esperienze personali e condizioni sociopolitiche, essi trovano il proprio comune denominatore nell'indirizzare la produzione artistica verso obiettivi di impegno sociale e politico. Di fronte a una crescente pressione derivante dalle urgenze ed esigenze sociali, economiche, ecologiche del mondo, l'attivismo reagisce con forme di intervento che esulano dalla mera contemplazione estetica. Il valore dell'arte

non risiede più esclusivamente nell'opera in sé, ma nell'economia dell'informazione verso un tipo di coinvolgimento più diretto, sia pratico che emotivo. L'estetica artistica si fonde con la politica, dando vita a opere che suscitano una risposta emotiva e stimolano la riflessione critica. Gli artisti assumono il ruolo di agenti di cambiamento, cercano di influenzare e sensibilizzare l'opinione pubblica e ispirando azioni concrete. Un impegno sociale radicato nell'arte che mira a trasformare la percezione del pubblico e a promuovere una maggiore consapevolezza delle problematiche contemporanee, utilizzando l'arte come potente veicolo di comunicazione e intervento.

L'attivismo si diffonde esponenzialmente con lo sviluppo di Internet e della cultura digitale nel ventunesimo secolo. L'integrazione di Internet in numerosi campi del sapere, da quello tecnico-scientifico a quello artistico, ha portato alla ridefinizione e riformulazione delle potenzialità espressive nel processo di costruzione dell'immagine artistica³. Gli artisti sfruttano queste nuove tecnologie sperimentando nuovi percorsi comunicativi. Grazie alla possibilità di interagire direttamente con i media, la performatività del linguaggio artistico si arricchisce, generando un'interazione dinamica tra media e pubblico, superando così le tradizionali barriere spazio-temporali.

La storia dell'arte è caratterizzata da momenti di crisi e di frattura in cui le nuove tendenze prevalgono sulle vecchie scardinandone l'intero sistema. Con l'avvento di Internet, nella società si manifesta una rottura significativa: la comunicazione non si basa più sulla trasmissione unidirezionale di un messaggio da un emittente ad un ricevente ma, grazie alla Rete, emergono nuove possibilità di comunicazione virtuale, un nuovo linguaggio che sfrutta i moderni strumenti digitali. Questo cambiamento segna quella che i teorici Ciotti e Roncaglia nel saggio *Il mondo Digitale* definiscono "la terza rivoluzione nell'ambito del rapporto tra arte, comunicazione e tecnica"⁴.

Per quanto riguarda quella che viene identificata come la prima rivoluzione, descritta da Walter Benjamin nel saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, si identifica la riproducibilità tecnica: dalla stampa, alla fotografia, al cinema,

³ D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004, p.5

⁴ F. Ciotti, G. Roncaglia, *Il mondo digitale*, Bari, Laterza, , 2000, p. 7

come un'arte accessibile a un pubblico più vasto in grado di ridurre l'aura di unicità dell'opera che si trasforma attraverso la sua riproduzione.

La seconda rivoluzione è stata caratterizzata dalla trasmissione e riproducibilità tecnica a distanza, resa possibile dal telefono, dalla radio e dalla televisione, studiata nei suoi effetti psicologici e sociali da Marshall McLuhan nei primi anni Sessanta, evidenziando come abbiano cambiato il modo in cui le persone percepiscono e interagiscono con l'informazione.

Nel primo capitolo viene esaminata la terza rivoluzione, quella della riproducibilità digitale del Web 2.0, che ha radicalmente trasformato il concetto stesso di autore, fruitore e originalità dell'opera. Una rivoluzione che ha portato ad una nuova concezione dell'arte, la Net.Art (unione dei termini "Internet" e Art").

Partendo dalla nascita di Internet, vengono delineate le fasi fondamentali del percorso evolutivo del movimento artistico culturale che ha segnato l'ultimo decennio della storia contemporanea artistica e che ha reso l'arte fruibile e accessibile in qualsiasi momento e a chiunque disponga di una connessione Internet. Nell'arte in Rete, l'opera non va più guardata, contemplata o interpretata ma deve essere agita, vissuta e partecipata. Sono opere concepite per vivere in un nuovo spazio di creazione e fruizione, il *cyberspazio*, e che per la loro natura processuale, interattiva e spesso temporanea, contrastano con le aspettative di permanenza e tangibilità tipiche dell'arte istituzionale.

Nel secondo capitolo, si approfondisce la discussione analizzando casi studio di mostre e progetti espositivi della Net.Art. I tentativi di integrare l'arte internetiana in contesti istituzionali, che sono spesso stati considerati fallimentari, generano un dibattito tra artisti e teorici sulla necessità di ridefinire nuovi approcci curatoriali che si possano adattare alla natura virtuale della Net.Art senza comprometterne l'integrità e l'impatto.

Il terzo capitolo è dedicato all'individuazione degli elementi di discontinuità, che caratterizzano il complesso rapporto tra Net.Art e il sistema artistico. La Net.Art esce dai luoghi istituzionali iniziando ad esplorare modi alternativi per esprimere dissenso e promuovere un cambiamento aprendosi ad altre pratiche collaborative come

l'attivismo politico e l'Hactivism. Non esistendo ancora un corpus bibliografico sull'argomento, l'idea di questo elaborato nasce anche da un'esigenza di sistematizzazione e si pone l'obiettivo di generare una ricostruzione storica ragionata dell'Hactivism, che offra una veduta d'insieme e colga anche le specificità di questa pratica.

Infine, nell'ultimo capitolo, vengono presentati casi studio che illustrano i diversi approcci artistici dell' Hactivismo in Rete, delineando gli strumenti utilizzati dagli hactivisti quali il plagiarismo, la guerriglia comunicativa, la manipolazione identitaria e le strategie di hacking digitale nel bisogno di veder tornare l'arte contemporanea ad assolvere ad una delle sue funzioni principali: aiutare a decodificare il presente, promuovere una riflessione sui meccanismi di formazione del consenso e produrre una visione critica della realtà nei confronti dell'abuso di potere da parte di politici e multinazionali.

In un'epoca in cui le piattaforme digitali offrono visibilità globale e accesso immediato a una vasta *audience*, gli hactivisti non si limitano ad agire politicamente all'interno di un contesto artistico, bensì si affermano nel Web con determinazione, guadagnando visibilità nell'immaginario collettivo e diventando così protagonisti attivi nella cultura contemporanea.

Considerando la forte inclinazione etica dell'Hactivism, essa rappresenta una delle evoluzioni più significative dell'arte. Uno strumento rivoluzionario che parte dal basso e che punta alla decentralizzazione del potere, nel solco della filosofia hacker, in un'epoca caratterizzata dalle reti digitali.

Capitolo 1 Artivismo e Net.art: due realtà a confronto

1.1 Artivismo: arte e impegno politico

Artivismo è un neologismo derivante dal connubio tra arte e attivismo, un binomio che affonda le sue radici in epoche passate ma che si è sviluppato come pratica artistica in tempi più recenti, parallelamente alla comparsa delle prime reti telematiche negli anni Ottanta, per poi diffondersi esponenzialmente con lo sviluppo di Internet e della cultura digitale all'inizio del ventunesimo secolo⁵.

All'interno dell'artivismo confluiscono personalità di diversa provenienza generazionale, culturale e geografica, che condividono precise intenzioni: essi rifiutano le teorie estetiche novecentesche secondo cui la pittura è esperienza pura, indipendente da vincoli politici, religiosi ed etici, rivolta a dar voce solo all'interiorità del creatore e si pongono in antitesi rispetto alle scelte del concettualismo, inclini a trasformare l'arte in un sistema esatto e autonomo, fermo e immune agli eventi che lo circondano, basato su unità di base elementari, costanti e privo di significati detonativi e connotativi⁶. Si tratta dunque di artisti che non si limitano ad osservare le seduzioni di uno spettacolo sempre cangiante ma vi aderiscono, pensando l'arte come esperienza conoscitiva, eminentemente politica, dotata di una propria simbolicità. Essi attribuiscono un'assoluta centralità alla dimensione contenutistica dell'arte, decretando il bisogno di ricominciare a parlare e a farsi sentire sperimentando narrazioni dirette ed efficaci che ricercano un dialogo mai prevedibile con il pubblico⁷.

⁵ E. Meschini, *Lo spazio pubblico come luogo della fruizione e della finzione. Pratiche artistiche e attiviste che confondono il reale* in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021, p. 247.

⁶ A. Crespi, *Se l'arte diventa "artivismo" e la creatività solo impegno*, in "Il Giornale", febbraio 2008; <https://www.ilgiornale.it/news/se-larte-diventa-artivismo-e-creativita-solo-impegno-2008127.html> [ultimo accesso 8 novembre 2023]

⁷ V. Trione, *Artivismo: arte, politica, impegno*, Torino, Einaudi, 2022, p. 13.

Come affermato da Boris Groys:

Artivists aim to transform political, social and artistic conditions not so much by criticising the art system or the general context in which it operates, but rather through art itself. The aim is not merely confined within the art system, but extends beyond it, intervening directly in reality. Activist artists aspire to a constructive role, aiming to change the world and make it a better place, while keeping their artistic identity intact⁸.

Tale tendenza negli anni si è andata sempre più ampliando, fino a colonizzare alcuni tra gli eventi espositivi più importanti dell'*art system* da Documenta organizzata a Kassel alla Biennale di Venezia, i quali diventano spazi di dibattito che mettono in luce la relazione tra l'arte e il mondo nel quale oggi essa viene prodotta, attraverso lavori capaci di comunicare contenuti e significati, invitandoci a reazioni e risposte⁹. L'arte attivista è diventata rapidamente così rilevante da indurre il curatore Peter Weibel a ipotizzare che essa potesse essere ritenuta “la prima nuova forma d'arte del ventunesimo secolo”¹⁰, mentre il teorico culturale Boris Groys ritiene che l'attivismo artistico rappresenti una “manifestazione artistica nuova”¹¹.

Ad ogni modo, l'attivismo non costituisce un fenomeno artistico del tutto inedito e sconosciuto, poiché nel corso della storia dell'arte sono emerse costantemente opere di denuncia di situazioni politiche e sociali in controtendenza rispetto alle correnti dominanti dell'epoca. Pertanto, risulta complesso individuare un punto preciso di partenza che segni l'origine dell'attivismo come tendenza artistica del ventunesimo secolo. Del resto, a differenza dell'arte moderna e medievale, l'arte contemporanea difficilmente riesce ad essere suddivisa in movimenti artistici definiti, proprio a causa della sua vasta gamma di ambiti di indagine e della complessità nel delineare precise aree di interesse. Inoltre, è frequente che l'arte contemporanea si mescoli con altri contesti, tanto da non essere sempre classificata come arte ma piuttosto assimilata a pratiche provenienti da settori esterni, come in questo caso nell'attivismo.

⁸ B. Groys, *On Art Activism*, in “E-flux journal”, #56, giugno 2014, p. 1, <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/>[ultimo accesso 8 novembre 2023].

⁹ V. Trione, *La biennializzazione dell'arte*, in *Contro le mostre*, a cura di T. Montanari e V. Trione, Torino, Einaudi, 2017, pp .53-75.

¹⁰ P. Weibel, *Global Activism: Art and Conflict in the 21st Century*, MIT Press, Cambridge, 2015.

¹¹ B. Groys, *On Art Activism*, in “E-flux journal”, cit., p. 1 <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/>[ultimo accesso 8 novembre 2023].

Vincenzo Trione, nel suo libro *Artivismo: arte, politica, impegno*, individua le radici dell'artivismo nelle avanguardie artistiche otto-novecentesche¹².

Un esempio di prima opera artistica politicamente coinvolta può essere individuato in Gustave Courbet e *Gli spaccapietre* (1849) [Fig.1], un'opera di denuncia che mette in evidenza la povertà e la precarietà della vita, la durezza del lavoro nella società dell'Ottocento¹³. Nel dipinto emerge un'immagine intrinsecamente sociale e allo stesso tempo allegorica, riflettente sulla vita e sui suoi attori principali. Nel realismo di Courbet si manifesta l'esigenza di identificare ed esprimere esteticamente le peculiarità della propria epoca in una pittura orientata verso il vero, il presente e il quotidiano, rifiutando ogni tipo di trascendenza l'artista¹⁴. I personaggi ritratti non incarnano figure di spicco nella società, né sono modelli virtuosi da emulare, al contrario, diventano soggetti tutte le figure normalmente estranee alla rappresentazione estetica: contadini, pastori, operai, piccoli commercianti ritratti nel momento del lavoro, uno sforzo diventato routinario, alienante che irrigidiva i movimenti¹⁵. Tali individui appaiono senza volto, girati di spalle o con il viso celato da capelli, a simboleggiare il loro anonimato e la loro condizione emarginata privi di riconoscimento da parte della classe dirigente¹⁶. Il lavoro artistico di Courbet viene utilizzato anche come mezzo per rispecchiare personali convinzioni politiche: egli, infatti, si impegnò politicamente nella Comune di Parigi del 1871, un governo socialista dalla breve durata di circa due mesi, scelta che segnò la sua esistenza poiché tale partecipazione attiva nel movimento lo condusse dapprima all'incarcerazione e, successivamente, alla morte durante l'esilio¹⁷.

¹² V. Trione, *Artivismo: arte, politica, impegno*, cit., p. 15.

¹³ A. Cocchi, *Gustave Courbet. Gli spaccapietre (Dresda)*, in "Geometrie fluide", 2010, <https://www.geometriefluide.com/it/courbet-spaccapietre/> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

¹⁴ C. Brook, A. Imbellone, *Courbet e la stagione del realismo in Francia*, Firenze, E-ducazion.it S.p.a, 2008, p.13.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ S. Graf, *An Introduction to Activist Art*, in "The collector", 23 giugno 2022;

<https://www.thecollector.com/introduction-to-activist-art/> [ultimo accesso 8 novembre 2023].



Fig.1: Gustave Courbet, *Gli spaccapietre*, 1849-1850, olio su tela, 159x259 cm, Gemäldegalerie Alte Meister di Dresda, opera distrutta durante di bombardamenti di Dresda nel 1945

Un altro esempio di artista impegnato politicamente può essere individuato in Pablo Picasso e nell'opera *Guernica* realizzata nel 1937, rappresentante un autentico atto d'accusa contro la guerra e la dittatura causa del bombardamento della città basca¹⁸. All'ottusa furia sterminatrice dell'azione terroristica rivolta soprattutto contro la popolazione inerme, l'artista risponde realizzando in appena due mesi una tela di enormi dimensioni. Definita da Giulio Carlo Argan come "l'opera d'arte più terribilmente morale di tutta la storia"¹⁹. Specchio della posizione politica dell'artista convintamente democratica e antifascista, porterà come conseguenza la distruzione di alcune opere di Picasso come esempio di arte degenerata²⁰.

All'interno del contesto della Prima guerra mondiale, di una situazione politica tesa e di conflitti sociali esasperati, troverà il giusto terreno l'inclinazione sovversiva del Dadaismo²¹. Mentre l'Europa è in fiamme, un fronte di giovani intellettuali ribelli e senza patria escono dai ranghi e scappano cercando un porto sicuro e pacifico. Sono

¹⁸ G. Uzzani, *Picasso e il Cubismo*, Firenze, E-ducation.it S.p.a, 2008, p. 96.

¹⁹ Ivi, p. 99.

²⁰ <https://problemsolve.altervista.org/guernica/#> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

²¹ M. Ragozzino, *Dada*, in "Art Dossier", 90, Milano, Mondadori Editore, 1994, p. 37.

disertori, poeti, letterati e artisti che trovano asilo in Svizzera al centro del conflitto²². Ed è proprio nella terra neutrale che molti artisti troveranno il luogo dove sviluppare una protesta politica morale. Dada si sviluppa all'interno di un generale e diffuso spirito di trasformazione dell'avanguardia storica che caratterizza la grande rottura formale operata dai movimenti artistici del primo Novecento. Il Dadaismo nasce dalla necessità di riscatto dell'umanità dalla follia, proponendo un'arte nuova, un'anti-arte al di là dei suoi limiti, capace di ridare agli uomini la forza di essere di nuovo uomini, e non folli assassini accecati dallo spirito di sopraffazione²³.

Come riportato da Tristan Tzara in un'intervista del 1950:

[...] Dada nacque da una necessità morale, da una volontà implacabile di raggiungere un assoluto morale, alimentata dal sentimento profondo che l'uomo, al centro di tutte le creazioni dello spirito, dovesse affermare la sua supremazia sulle nozioni impoverite della sostanza umana, sulle cose morte e sui beni male acquisiti. Dada nacque da una ribellione che era allora comune a tutti i giovani, una rivolta che richiedeva un'adesione completa dell'individuo alle necessità della sua natura, senza riguardi per la storia, la logica, la morale comune, l'Onore, la Patria, la Famiglia, l'Arte, la Religione, la Libertà, la Fratellanza e tante altre nozioni corrispondenti a delle necessità umane, di cui però non sussistevano che delle scheletriche convenzioni, perché erano state svuotate del loro contenuto iniziale²⁴.

Si nota dunque l'esigenza di misurarsi con il visibile, di riaffermare le ragioni del realismo, del confronto con la realtà, rompendo con i pregiudizi, i canoni estetici e le convenzioni sulle quali si fondava la società borghese, riaffermando le ragioni proprie del visivo, della visibilità²⁵. L'obiettivo di tale ribellione è di demolire, mediante l'impiego di strumenti artistici ogni costrutto preesistente al fine di emancipare l'individuo da leggi e dogmi. Non ci sono più movimenti coesi ma singole personalità. Sottraendosi alla logica di gruppi definiti dal punto di vista poetico e critico, gli artisti tendono a lasciarsi guidare da uno slancio individualistico, per consegnarsi a una "meravigliosa diaspora"²⁶. Gli artisti attivisti negli ultimi anni del Novecento avvertono il bisogno di oltrepassare l'individualismo perseguito dai tanti protagonisti

²² Ivi, p.10.

²³ A. Del Puppo, *Duchamp e il dadaismo*, Firenze, E-ducation.it S.p.a, 2008, p.10.

²⁴ [https://www.treccani.it/enciclopedia/dadaismo_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/dadaismo_(Enciclopedia-del-Cinema)/) [ultimo accesso 8 novembre 2023].

²⁵ M. Ragozzino, *Dada*, cit., p. 6.

²⁶ V. Trione, *Artivismo: arte, politica, impegno*, cit., p. 4.

delle avanguardie storiche, facendosi interpreti di una svolta civile dell'arte al fine di comunicare una precisa idea di presente, ricorrendo a metafore inattese per riscrivere il visibile²⁷. Per sfuggire alla natura autoreferenziale del sistema dell'arte stesso, le pratiche attiviste dalle gallerie e dai musei, abbandonando i consueti circuiti espositivi per portare l'arte in un altrove simbolico e produrre effetti concreti nello spazio sociale condiviso²⁸. L'attivismo si propone di creare spazi in cui la scena pubblica possa adattarsi sempre di più alle relazioni, all'insegna della reciprocità, la condivisione e la consapevolezza²⁹.

Aldo Milohnić, studioso sloveno, nel saggio *Artivism* definisce infatti l'attivismo come una tipologia di "interventismo" che si appropria di tecniche di manifestazioni culturali per costituirsi all'interno del campo della politica e che tale natura ibrida consente una transizione fluida tra il dominio prevalentemente artistico e quello principalmente politico, consentendo spostamenti in entrambe le direzioni³⁰.

Tale definizione offre la possibilità di riesaminare la questione dell'autoreferenza del sistema artistico, che se da un lato contribuisce all'autonomia operativa dell'arte, dall'altro lato questo aspetto può comportare un disimpegno da parte dell'artista dai propri comportamenti, sostenuto da un'illusoria neutralità ideologica che l'attivismo respinge categoricamente³¹. L'attivismo, dunque, si è sviluppato come reazione critica all'autoreferenzialità dell'arte. Gli artisti hanno iniziato a mettere in discussione i confini tra arte e attivismo aprendo la strada a nuove forme di coinvolgimento e partecipazione del pubblico: essi non sono più osservatori neutri ma diventano agenti di cambiamento attivi e impegnati³². Attraverso l'attivismo l'opera d'arte non è più qualcosa in sé concluso e unico firmato dall'artista, ma diventa altro: pratica, comunicazione, processo collettivo, di tutti, che, per aver luogo, ha bisogno di attivare la partecipazione del pubblico, sia da parte non-lettore ma interlocutore consumato, superalfabetizzato e letterariamente disinibito dell'industria culturale, ma anche di quello non

²⁷ Ivi, p. 46.

²⁸ S. Fadda, *La lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, in "Connessioni remote", 2, 2, 2021, p. 153.

²⁹ Ibidem.

³⁰ A. Milohnić, *Artivism*, in "Maska", 20, 1-2, 2005, <https://transversal.at/transversal/1203/milohnic/en> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

³¹ L. Gemini, F. Dalila D'Amico, V. Sansone, *L'attivismo. Forme, esperienze, pratiche e teorie*, 28 febbraio 2021, <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/issue/view/1643> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

³² G. Sholette, *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, Postmedia, 2023, p.10.

superalfabetizzato delle persone comuni, in opposizione all'esclusivismo del sistema dell'arte³³. Avviene l'affermazione di un paradigma contemporaneo i cui tratti principali quali il gusto per lo scandalo linguistico e la violazione delle frontiere tradizionali portano artisti trasgressivi alla costruzione di strategie tese a dimostrare che il valore dell'arte non risiede nell'opera in sé ma nell'economia dell'informazione, in un insieme di connessioni tra specifiche situazioni ed effetti di senso e in un complesso gioco di discorsi sociali³⁴. Michelangelo Pistoletto nel suo *Manifesto Progetto Arte*, sottolinea l'importanza dell'arte come espressione più fine e integrale del pensiero umano. Egli sostiene che è arrivato il tempo per l'artista di assumersi l'onere di collegare tra loro le varie sfere dell'attività umana, che vanno dall'ambito economico a quello politico, passando per la scienza, e la religione, fino all'educazione, abbracciando così tutte le questioni fondamentali che compongono il tessuto sociale³⁵. Nell'attuale panorama artistico internazionale, si assiste al rinnovato interesse verso il legame tra arte e politica, catalizzato dall'emergere di un'arte impegnata. Tale novità trascende l'intento di fornire solamente una dimensione estetica alla critica nei confronti del sistema e del mercato artistico tipico dell'arte degli anni Sessanta e Settanta e del ventesimo secolo³⁶. L'attivismo mira, in modo più esplicito, a influenzare e incidere un ambiente esterno al contesto artistico tradizionale, proseguendo obiettivi tangibili che riguardano il tessuto sociale. Con questa evoluzione, l'arte assume un ruolo di rilievo, capace non solo di stimolare la mobilitazione ma anche di fungere da catalizzatore per nuove dinamiche sociali, rilanciando con forza il dibattito sulla connessione intrinseca tra arte e politica in una prospettiva completamente rinnovata³⁷.

³³ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, Milano, Franco Angeli, 2012, p. 64.

³⁴ Ibidem.

³⁵ M. Pistoletto, *Progetto Arte*, in "Cittadellarte Journal", 1994, <http://www.pistoletto.it/it/crono22.htm> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

³⁶ S. Fadda, *La Lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, cit., p. 153.

³⁷ Ibidem.

Prendendo come riferimento le parole di Giacomo Verde:

per me l'attivismo è tale quando una creazione artistica si accompagna coscientemente ad una azione politica o quando è cosciente del valore politico che mette in campo. L'arte, in quanto azione pubblica, è sempre politica anche se non vorrebbe. Si tratta di decidere da che parte stare. L'attivismo è nato in un contesto che si riconosce nell'autore collettivo, nel binomio arte-vita e nel superamento dell'oggetto arte³⁸.

Si può evidenziare come i contenuti di tipo politico siano una parte sostanziale della materia simbolica dell'immaginario artistico. Le opere d'arte costituiscono un veicolo per la creazione di contenuti politici e l'esposizione a forme artistiche dovrebbe, a sua volta, suscitare una riflessione politica negli spettatori³⁹. Una considerazione della politica non come sofisticazione intellettualistica e ideologica, astrattamente lontana dalla vita, ma come tutela della vita stessa e come strumento per delineare il perimetro in cui città e comunità si influenzano a vicenda⁴⁰.

L'espressione attivismo si configura, in tal modo, come strumento efficace per identificare le relazioni intricate tra due ambiti operativi distinti, ma al contempo intrinsecamente interagenti⁴¹. Seppur caratterizzati da approcci divergenti, gli attivisti manifestano un comune desiderio di riconsiderare il ruolo e l'ambito della politica, che concepiscono non come attività pragmatica e funzionale al sistema capitalistico globalizzato, né come professione legata al perseguimento e alla gestione del potere e neanche come ambito subalterno alla religione, all'economia e al diritto⁴². L'artista attivista si caratterizza, più che per la mera rappresentazione di istanze politiche o di ingiustizia sociale, per un'attenzione intransigente per l'agitazione e la protesta come medium artistico.⁴³ La politica, per gli attivisti, non costituisce un esercizio intellettualistico astratto e distante dalla vita quotidiana, bensì un mezzo per la tutela stessa della vita, uno strumento per delineare il periodo entro il quale città e comunità si influenzano reciprocamente, con il potere di determinare la natura fondamentale

³⁸ G. Verde, *Attivismo tecnologico*, Pisa, Edizioni BFS, 2007.

³⁹ M. Edelman, *From Art to Politics. How Artistic Creations Shape Political Conceptions*, in "The University of Chicago Press", Chicago and London, 1995.

⁴⁰ C. Magris, *La svolta di Thomas Mann sulla scia di Eschilo*, in "Corriere della Sera", 4 dicembre 2017.

⁴¹ N. Luhmann, *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, Bologna, il Mulino, 1990.

⁴² J. Suwannaluck, *Attivismo: quando l'arte si fa politica*, in "Tra i Leoni", 2022 <https://traileoni.it/2022/05/attivismo-quando-larte-si-fa-politica/> [ultimo accesso 10 novembre 2023].

⁴³ G. Sholette. *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, Milano, Postmedia Books, 2022, p.11.

delle interazioni umane: libertà, schiavitù, guerra e pace⁴⁴. Come ricordato da Boris Groys, gli attivisti trattano l'arte come “political design for the struggles of our time. A tool to indicate the possibility of radical change, projected beyond the horizon of our desires and aspirations”⁴⁵. Essi tentano di portare nel mondo qualcosa di nuovo e migliore, qualcosa che funzioni meglio, che sia più bello e più attraente da vedere⁴⁶. È dunque necessario differenziare l'arte come forma di progettualità politica rispetto all'arte che non cerca un'emancipazione del proprio pubblico, ma che tende piuttosto a mistificare i suoi desideri costruendo false identità⁴⁷. Quest'ultimo tipo di arte idealmente aderisce ai meccanismi di potere vigenti, occultando le disfunzionalità dell'esistente e rappresentando una realtà che non corrisponde a ciò che si vive realmente nella società, ma alla sua mitizzazione. L'arte così concepita, utilizzata per dematerializzare e occultare le problematiche sociali, partecipa alla costruzione di un racconto illusorio della realtà sociale. Un caso significativo di tale uso politicamente dannoso dell'arte, finalizzato a mascherare le vere questioni sociali e a promuovere una percezione collettiva alterata, si è manifestato nell'ampia campagna di propaganda del regime nella Germania nazista⁴⁸. Questo contesto ha visto l'arte intrattenere un rapporto ambivalente: da un lato, un'ammirazione per un'arte che esalta l'arte classica e magnificante che rinvia alla grandiosità romana veicolando un messaggio politico di forza e grandezza del regime, dall'altro l'impegno della censura⁴⁹. Così come nel panorama politico, anche nel campo artistico si registrava una convivenza difficile tra una visione più conservatrice e una più dinamica e innovativa, come quella della corrente del Novecento⁵⁰. Il fascismo ha dimostrato di riconoscere l'importanza strategica dell'arte e dell'immagine per raggiungere scopi politici e propagandistici, mirati a espandere l'interesse e la partecipazione al partito, incentivando una dinamica di politicizzazione⁵¹. Le innovazioni apportate dal regime fascista, evidenziati negli

⁴⁴ J. Suwannaluck, *Artivismo: quando l'arte si fa politica*, in “Tra i leoni”, Bocconi università newspaper, 4 maggio 2022; <https://traileoni.it/2022/05/artivismo-quando-larte-si-fa-politica/> [ultimo accesso 10 novembre 2023].

⁴⁵ B. Groys, *In the Flow*, Milano, Postmedia Books, 2018, pp. 52-53.

⁴⁶ S. Fadda, *La Lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, cit., p. 157.

⁴⁷ Ivi, p. 158.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ M. Corbucci, *Il rapporto biunivoco tra immagine arte e politica*, (tesi magistrale), Roma, Luiss Guido Carli Università Internazionale degli Studi Sociali, p. 4.

⁵⁰ Ibidem

⁵¹ Ivi, p. 5.

studi di Pia Vivarelli, si articolano in diverse direzioni. In primo luogo, si distingue nella diffusione capillare delle strutture fasciste responsabili del sistema dell'arte, quali sindacati, mostre e committenze pubbliche. In secondo luogo, si rinviene nella capacità organizzativa di momenti di coinvolgimento popolare dal preciso risvolto visivo, oltre alla particolare attenzione rivolta all'uso di immagini popolari e alla comprensione del forte potere inclusivo dei nuovi media come mezzo di educazione politica per poter impadronirsi della coscienza di vasti gruppi sociali⁵². Le immagini superano le parole nell'efficacia di suscitare coesione, formare comunità e ottenere consenso. In tale contesto, l'arte veniva distorta e manipolata per servire gli interessi del regime, contribuendo così a creare un'immagine illusoria di prosperità e coesione sociale, mentre nella realtà si perpetravano grandi violazioni dei diritti umani e atrocità. La mobilitazione di vasti strati apolitici realizzata attraverso l'arte permise la creazione di un nuovo mito estetico, sostanzialmente antirealistico e anacronistico, con la funzione di costruire una falsa identità di massa⁵³. Questo esempio sottolinea il potere dell'arte nel plasmare la percezione pubblica e nel servire come strumento per la manipolazione delle masse a fini politici.

Una certa tradizione intellettuale radicata negli scritti di Walter Benjamin nell' *Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* sostiene che l'estetizzazione e la spettacolarizzazione della politica sono da considerare in maniera critica, in quanto distolgono l'attenzione dagli obiettivi pratici della protesta politica e verso la sua forma estetica⁵⁴. L'autore individua il pericolo dei totalitarismi di accostare tecniche riproduttive a elementi estetizzanti, ricorrendo a forme artistiche per imporre il proprio dominio sulle masse⁵⁵. Afferma: “alla violenza esercitata sulle masse, che vengono schiacciate nel culto di un duce, corrisponde la violenza di un'apparecchiatura, di cui esso si serve per la produzione di valori culturali”⁵⁶.

⁵² P. Vivarelli, *Rappresentazione e autorappresentazione del potere: saggio iconografico*, Milano, Electa, 1998.

⁵³ S. Fadda, *La Lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, cit., p. 154.

⁵⁴ A. Tricomi, *Moderni sovversivi*, in “Fotogrammi del moderno”, 2015; <https://books.openedition.org/res/701> [ultimo accesso 12 novembre 2023].

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966, p. 48.

Al termine del saggio, Benjamin contrappone all' "estetizzazione della politica" la "politicizzazione dell'arte"⁵⁷ immagine dialettica, che irrompendo nella storia scritta dalla borghesia capitalistica dominante, la fa esplodere e che, dalle sue macerie, riguadagna la verità delle classi oppresse. Politicizzazione dell'arte laddove il termine "politico" rimanda al concetto greco di polis, e quindi riguarda il costruirsi di un orizzonte collettivo e non solo l'istituzione di organi politici di controllo. Avviene una nuova definizione del ruolo dell'arte, non più oggetto di un'esperienza privata e soggettiva ma come territorio di scambio collettivo e sociale che si avvia progressivamente a diventare globale⁵⁸.

L'attivismo artistico contemporaneo è l'erede di queste due tradizioni contraddittorie di estetizzazione. Esso politicizza l'arte, usa l'arte come disegno politico, cioè come strumento nelle lotte politiche del nostro tempo. Il design è parte integrante della nostra cultura e non avrebbe senso vietarne l'uso ai movimenti politici d'opposizione, con il pretesto che questo uso porti alla spettacolarizzazione, alla teatralizzazione della protesta politica. Solo l'arte, infatti, può indicare la possibilità della rivoluzione come cambiamento radicale oltre l'orizzonte dei nostri desideri e aspettative attuali⁵⁹.

La componente artistica dell'attivismo artistico è spesso vista come la ragione principale per cui tale attivismo fallisce a livello pragmatico e pratico, del suo impatto sociale e politico immediato. Bisogna considerare che nella nostra società l'arte è tradizionalmente considerata inutile e sembra quindi che questa inutilità quasi ontologica coinvolga anche l'attivismo artistico e lo condanni al fallimento. L'attivismo artistico contemporaneo, al contrario, non ha motivo di credere nel sostegno politico esterno. L'attivismo artistico agisce da solo, facendo affidamento solo sulle proprie reti e sul debole e incerto sostegno finanziario da parte delle istituzioni artistiche dalla mentalità progressista⁶⁰.

⁵⁷ A. Campo, *Quando l'estetica diventa politica. L'immagine dialettica in Walter Benjamin*, in "Il giornale di filosofia", novembre 2007; <http://www.giornaledifilosofia.net/public/scheda.php?id=86>[ultimo accesso 13 novembre 2023].

⁵⁸ A. Campo, *Quando l'estetica diventa politica. L'immagine dialettica in Walter Benjamin*, in "Il giornale di filosofia", novembre 2007; <http://www.giornaledifilosofia.net/public/scheda.php?id=86>[ultimo accesso 13 novembre 2023].

⁵⁹ B. Groys, *On Art Activism*, in "E-flux journal", #56, giugno 2014, p. 2; <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/>[ultimo accesso 13 novembre 2023].

⁶⁰ Ibidem.

Il rapporto tra arte e politica risulta essere bidirezionale: l'ideale politico, interpretato come impulso emotivo e passionale, funge frequentemente da fonte ispiratrice per la creazione artistica. Quest'ultima, a sua volta, può essere considerata sia una manifestazione che una rappresentazione di tale ideale politico⁶¹.

Gli artisti politici del nuovo millennio elaborano una poetica segnata da alcuni passaggi comuni. Essi concepiscono i propri lavori come severi esercizi dello sguardo, concentrandosi sulla visività. L'arte deve farsi:

lente di ingrandimento posato sul fuori quotidiano, su ciò su cui l'occhio nudo tende a scorrere senza fermarsi, dispositivo privilegiato di conoscenza e comprensione, capace di entrare in contatto diretto con la vita di tutti i giorni, pronto a curvarsi su una realtà evidente ma inafferrabile, misteriosa⁶².

In polemica con le scelte depoliticizzate e neutre di tanti artisti, gli attivisti sperimentano ipotesi di militanza, per affrontare concretamente i processi di organizzazione sociale. Vogliono sentirsi utili a una nobile causa, ovvero impegnarsi per migliorare le condizioni di vita soprattutto di aree economicamente marginali, e sono intenti a coniugare estetica ed etica, incanalando il capitale simbolico dell'arte verso un costruttivo cambiamento sociale⁶³. Inoltre, contestano l'irresponsabilità, la non-partecipazione, la diserzione morale e non accettano di adeguarsi all'“(in)cultura dell'optional” che annulla differenze e contraddizioni, facendosi piuttosto interpreti di una svolta politica dell'estetica, decretando il passaggio dalla distanza alla prossimità, dall'immobilità alla militanza, dal disincanto e dalla contemplazione alla presa di coscienza⁶⁴.

Essi non cercano di stabilire un legame specifico con una corrente di pensiero politico definita. L'attivismo si configura come una tendenza artistica politicamente impegnata, ma la sua natura è più caratteriale che contestuale, superando il mero ambito politico. Si concentra principalmente sulla manifestazione di libertà e nell'anarchia dello spazio.

⁶¹ A. Girgenti, *Renato Guttuso, l'artista politico*, in IMESI, ottobre 2017; <http://www.imesi.org/2017/10/01/renato-guttuso-lartista-politico/> [ultimo accesso 13 novembre 2023].

⁶² I. Calvino, *Autobiografia di uno spettatore* (1974), in *Romanzi e Racconti*, a cura di M. Barenghi e C. Milanini, Milano, Mondadori, 2005, p. 27.

⁶³ C. Bishop, *Inferni artificiali*, a cura di C. Guida, Roma, Sossella, 2015, p. 25.

⁶⁴ G. Raulet, J. Fürnakäs *Weimar. Le tournant politique de l'esthétique*. Paris, Anthropos, 1988, p. 45.

1.2 Gli obiettivi dell'attivismo: consapevolezza, visibilità, utilità e inclusività

Nella sua evoluzione, l'arte cerca di riscattarsi dall'essere stata espressione del potere, ponendosi ora come uno dei più severi critici di quest'ultimo. In questo processo, l'arte utilizza ironia e provocazione in tutte le sue forme, arrivando persino a svilire e negare sé stessa per delegittimare intenzionalmente la società che la genera, mettendone in luce ingiustizie e le contraddizioni. Di fronte a una sempre maggiore pressione delle urgenze e delle emergenze del mondo, sociali, economiche, ecologiche, che attraversano, pur se in forme e misure diverse, la vita di tutti, l'arte reagisce attivando forme di azione che esulano dalla contemplazione estetica, lasciando il posto a un tipo di coinvolgimento più diretto, sia pratico, sia emotivo⁶⁵.

L'attivismo si manifesta attraverso azioni di artisti e collettivi animati da un marcato impegno sociale e politico e si estende in vari ambiti espressivi quali performance, street art, video arte, net art, guerriglia marketing e molte altre forme. Sfruttando supporti eterogenei, le forme di attivismo artistico implicano un elemento essenziale dell'attivismo: la smaterializzazione dell'oggetto artistico, offrendo così un'articolata espressione del contenuto politico e sociale in modo unico e approfondito⁶⁶.

In concomitanza con le innovazioni introdotte dalle nuove pratiche artistiche cambia anche la teoria estetica, in quanto i filosofi mettono da parte tutta una serie di aspetti analizzati nell'estetica filosofica come la proprietà dell'oggetto e l'interpretazione dell'opera e iniziano a riflettere intorno ai processi e alla dimensione sociale degli interventi, elaborando un'estetica dell'esperienza. Tra questi, Nelson Goodman delinea una concezione delle opere come artefatti simbolici, la cui esistenza dipende dalla funzione che gli interpreti (il pubblico) gli attribuiscono. Il dato nuovo di questa teoria sta nel porre l'accento sul procedimento di attivazione delle opere e sulle relazioni generano piuttosto che sulle loro caratteristiche⁶⁷.

È possibile individuare obiettivi comuni che si pongono gli artisti attivisti al fine di incoraggiare un cambiamento sociale e politico.

⁶⁵ M. Tolomelli, *L'attivismo nell'arte*, cit., p. 25.

⁶⁶ T. Bazzichelli, *Networking. La Rete come arte*, Milano, Costa & Nolan, 2006, pp. 19-20.

⁶⁷ N. Goodman, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing Company, 1978.

Uno dei principali obiettivi degli attivisti consiste nel creare consapevolezza: essi puntano ad “aprire gli occhi”, a spingere le persone a vedere in profondità la realtà esaminando nuovi punti di vista, soluzioni e direzioni per risolvere i nodi e le contraddizioni di questa realtà osservata, a coinvolgere attivamente le persone per risvegliare la loro coscienza civica, accrescendo la conoscenza sociale attraverso il loro lavoro e creando un dialogo diretto con le comunità⁶⁸. La consapevolezza genera cambiamento di comportamenti e pensieri ed è possibile considerarla come processo evolutivo⁶⁹.

Un esempio del primo obiettivo perseguito dagli artisti attivisti può essere individuato nell'installazione *Soleil Levant* [Fig.2] concepita dall'artista Ai Weiwei in occasione delle celebrazioni della Giornata Internazionale dei rifugiati delle Nazioni Unite. Presso il Kunsthall Charlottenborg Museum di Copenaghen, dal 20 giugno fino al primo ottobre 2017, concepisce un'opera composta da 3.500 giubbotti di salvataggio provenienti da migranti, rinvenuti sulle spiagge di Lesbo e disposti in modo da coprire tutte le aperture dell'edificio, trasformandosi in una sorta di barricata simbolica⁷⁰. Con quest'opera l'artista vuole portare l'osservatore a riflettere sulla crisi umanitaria che continua ogni giorno a colpire le coste europee. Molte persone perdono la vita alla ricerca di un'area pacifica in cui stabilirsi e Ai Weiwei ha creato l'installazione per mettere in luce la situazione dei rifugiati siriani e per costringere l'opinione pubblica e l'amministrazione a riflettere e a mobilitarsi per riportare la pace in Siria⁷¹. Il Charlottenborg Museum di Copenaghen promosse l'installazione come una riflessione sulla crisi dei rifugiati in Europa, citando i dati dell'Agenzia delle Nazioni Unite per i rifugiati secondo cui 1.377.349 persone sono arrivate in Europa via mare in cerca di rifugio tra il 2015 e il 2016 e, nello stesso periodo, 8000 persone sono morte e scomparse dopo aver completato questo viaggio⁷². Nel comunicato stampa redatto dal

⁶⁸ I. Margarese, *Arte e consapevolezza. Una nuova ecologia, politica, etica, estetica spiritualità... per cambiare il mondo*, in “Specchi d'acqua” 4, 2020; <https://www.vocidallisola.it/2023/02/10/una-nuova-ecologia-politica-etica-estetica-spiritualita-per-cambiare-il-mondo/> [ultimo accesso 13 novembre 2023].

⁶⁹ Ibidem.

⁷⁰ P. Mania, G. Vesperini (a cura di), *Autori, autorialità, diritti*, Roma, Round Robin Editrice, 2022, p. 165.

⁷¹ *This was Ai Weiwei's refugee life jacket installation*, in “Public delivery”; <https://publicdelivery.org/ai-weiwei-life-jackets/> [ultimo accesso 16 novembre 2023].

⁷² Kunsthall Charlottenborg, *Ai Weiwei: Soleil Levant*, 20 giu - 1 ott 2017, <https://kunsthallcharlottenborg.dk/da/udstillinger/ai-weiwei-soleil-levant/> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

museo in occasione dell'installazione, si fa notare come il nome "Soleil Levant" si ispira al dipinto impressionista di Claude Monet *Impression, soleil levant* (1872), che ritrae il porto di Le Havre alla fine della guerra franco prussiana del 1870. Mentre il dipinto paesaggistico di Monet cattura la realtà politica e sociale del suo tempo attraverso gru, vaporette e il processo di industrializzazione, *Soleil Levant* di Ai Weiwei attira l'attenzione sulla realtà politica e sociale contemporanea tramite l'uso dei giubbotti di salvataggio indossati dai rifugiati. In contrasto con l'opera di Monet, nel titolo l'artista elimina la parola "impression" per enfatizzare la concretezza materica del *ready-made*: non si tratta di una semplice impressione, bensì della cruda realtà dei giubbotti di salvataggio che emergono dalle acque e si depositano sulle spiagge. La questione dei rifugiati incarna una serie di conflitti rilevanti tra le civiltà, riflettendo i risultati di continue guerre per le risorse, conflitti regionali e geopolitici, cambiamenti ambientali e impoverimento economico. Tale situazione mette a dura prova la capacità delle persone, appartenenti a diverse etnie, culture e credi, di tollerarsi reciprocamente e di offrire sostegno al prossimo. Per l'Europa, tale sfida va oltre i confini fisici, rappresentando una questione cruciale anche a livello concettuale: l'Europa come baluardo dei diritti umani, della dignità, della libertà di espressione e dello Stato di diritto. Attualmente, la condizione dei rifugiati costituisce la sfida più impegnativa per gli ideali europei dai tempi in cui furono delineati dalle Nazioni Unite, nel periodo successivo alla Seconda guerra mondiale⁷³.

Indubbiamente, l'opera di Ai Weiwei era di natura pubblica, modellando e ridefinendo, seppur temporaneamente, il panorama urbano. Tuttavia, durante il giorno dell'esposizione, accadde che una fotografia dell'installazione venne utilizzata dalla Volkswagen come sfondo per promuovere uno dei suoi nuovi modelli di Polo, che casualmente presentava lo stesso colore dell'installazione, sfruttando così l'opera dell'artista per pubblicizzare il proprio prodotto. L'artista, dopo aver tentato di giungere a una soluzione negoziabile con la casa automobilistica in merito ai diritti d'autore, decise di intraprendere azioni legali contro il distributore danese della Volkswagen, Skandinavisk Motor. La battaglia fu vinta dall'artista e il tribunale di Copenaghen ha ingiunto alla casa automobilistica di versare un risarcimento di 1,75

⁷³A. Weiwei, *My art was used to sell cars – but I'm fighting back*, in "The Guardian", maggio 2019; <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/may/22/volkswagen-art-refugees-cars-ai-weiwei> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

milioni di corone danesi, equivalenti circa a € 276.000 in ragione di uno sfruttamento improprio di opera d'arte a scopo di marketing⁷⁴. Della somma ricevuta a risarcimento, € 86.642,62 furono donati dallo stesso artista all'Open Arms, organizzazione benefica spagnola che conduce operazioni di salvataggio nel Mar Mediterraneo.

Nel commentare la sua vittoria legale, l'artista ha pubblicato la foto della pubblicità sulla sua pagina Instagram, condividendo il suo pensiero:

Nell'era globalizzata, le aziende spesso operano impunemente, rispondendo solo ai loro azionisti. La condotta di Volkswagen nei confronti delle mie opere è un piccolo riflesso di una mancanza di rispetto globale per i diritti degli individui oggi⁷⁵.

La protesta di Ai Weiwei si rivolge nei confronti del silenzio. Nonostante l'assenza fisica e l'aura degli sfollati, le opere d'arte cercano di estrarli dal vuoto dell'oblio, ricreandoli e installandoli temporaneamente in uno spazio rinnovato e sopraelevato.

Un altro esempio relativo all'obiettivo della consapevolezza perseguito dall'attivismo è quello dell'artista Olafur Eliasson, che utilizza la propria arte per mostrare il suo impegno ecologista, facendosi interprete di urgenze impellenti. Un'opera attivista, anche in questo caso, che si interessa alla società e che fa riflettere sulle condizioni critiche di un ambiente sempre più bistrattato e degradato⁷⁶.

⁷⁴ M. Isaia, *La riproduzione di opere protette dal diritto d'autore nell'ambito di campagne pubblicitarie*, in "On art", marzo 2020; <http://www.onartsrl.it/2020/03/13/aiwejwej/> [ultimo accesso 16 novembre 2023].

⁷⁵ <https://www.exibart.com/speednews/ai-weiwei-vince-la-causa-contro-volkswagen-per-il-copyright-in-arrivo-il-risarcimento/> [ultimo accesso 16 novembre 2023].

⁷⁶ M. Braga, *Olafur Eliasson e Monica Bonvicini: come l'arte interpreta il cambiamento climatico*, in "Frammenti di storia" 2019; <https://www.frammentidistoria.com/2019/06/08/olafur-eliasson-e-monica-bonvicini-come-larte-interpreta-il-cambiamento-climatico/> [ultimo accesso 17 novembre 2023].



Fig.2: Ai Weiwei, *Soleil Levant*, 2017, Kunsthall Charlottenborg, Copenhagen

Nel 2015, in concomitanza con la Conferenza delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici, l'artista danese in collaborazione con il geologo Minik Rosing ha presentato l'installazione *Ice Watch* nella Place du Panthéon a Parigi [Fig. 3]. Otto tonnellate di ghiaccio raccolto dalla Groenlandia furono disposte in dodici blocchi installati in modo circolare per creare un gigantesco orologio⁷⁷. Gli spettatori si sono ritrovati coinvolti nell'opera, inciampando nei blocchi di ghiaccio i quali interrompevano il flusso delle loro attività quotidiane, spingendoli a interagirvi attivamente. Una parte significativa dell'opera consiste proprio nel documentare queste interazioni e nell'effetto di straniamento causato dalla prossimità di un elemento estraneo al contesto urbano parigino⁷⁸. La spettacolarizzazione dello scioglimento del ghiaccio in una piazza pubblica di Parigi intende suscitare una risposta civica collettiva alla crisi sempre più acuta del cambiamento climatico globale.

⁷⁷ *Ice Watch*, Place du Panthéon, Paris, 3 - 12 dicembre 2015, <https://icewatchparis.com/> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

⁷⁸ F. Melina, *Prospettive teoriche: le opere di Olafur Eliasson per un'arte ecologica*, in "ITINERA. Rivista di filosofia e teoria delle arti", 25, 2023, pp. 713-714.

L'arte è [...] capace di rendere esplicito ciò che è invisibile e assimilato all'ambiente naturale. Questo processo trasformativo, che coinvolge sia il corpo sia la mente, come pure la nostra sensazione di essere presente e consapevoli, è al centro della mia pratica⁷⁹.

Gran parte della gravidanza di *Ice Watch* che confonde tempo umano con tempo geologico, dipende dal riconoscere che l'uomo e la natura sono due realtà effettivamente intrecciate. Sia il futuro senza ghiaccio che il passato congelato sono portati a confrontarsi con la pozzanghera in via di scioglimento del presente. Un ghiaccio che si scioglie proprio a causa dell'interazione e del calore umano. Nella campagna di comunicazione sociale per l'installazione #icewatchparis su Instagram e Twitter, ci sono immagini di persone che abbracciano, leccano, baciano, ascoltano il ghiaccio e bevono la sua acqua di fusione.

Ice Watch produce gli effetti del surriscaldamento globale, si propone di fare il conto alla rovescia fino al momento in cui i ghiacciai non saranno più visibili⁸⁰. L'ambiente diventa il ricettore di un dispositivo straniante che perturba e ribalta i rapporti interno-esterno nell'intento di richiamare l'attenzione sul rapporto dell'uomo con la natura passando però attraverso un'esperienza piena, ricca e gratificante.⁸¹ L'arte attivista di Olafur Eliasson abbraccia il senso di precarietà che caratterizza la nostra esistenza, auspicando a trasformare le conoscenze sul clima in azioni per il clima⁸². Essa è riuscita a raccogliere l'eredità della Land Art e dell'arte cinetica, a servirsi delle tecnologie più innovative e della collaborazione con architetti e ingegneri piegando il tutto alle esigenze di un'arte che vuole essere prima di tutto, un'esperienza personale del fruitore.⁸³

⁷⁹ *Olafur Eliasson: nel tuo tempo*, Firenze Palazzo Strozzi, 22 settembre-22 gennaio 2023, A. Galansino (a cura di), Firenze, Fondazione Palazzo Strozzi, Venezia, Marsilio arte, 2022, p. 57.

⁸⁰ L. Hornby, *Appropriating the Weather: Olafur Eliasson and Climate Control*, in "Environmental Humanities", 9(1), 2017, pp. 60-63.

⁸¹ F. Poli, *Arte contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Electa, Milano 2003, p. 340.

⁸² C. Pilati, *Olafur Eliasson. Come l'arte contemporanea può cambiare il mondo*, in "Aula di lettere. Percorsi nel mondo umanistico", Zanichelli, settembre 2021; https://aulalettere.scuola.zanichelli.it/archivio-lettere/tutti-i-temi-del-mese/il-mondo-in-fiamme/olafur-eliasson-come-larte-contemporanea-puo-cambiare-il-mondo#_ftnref2 [ultimo accesso 20 novembre 2023].

⁸³ V. Terraroli, *L'arte del XX secolo, tendenze della contemporaneità. 2000 e oltre*, Skira, Milano, 2010, p. 239.



Fig.3: Olafur Eliasson, *Ice Watch*, 2015, Place du Panthéon, Parigi

Un altro degli obiettivi principali degli artisti attivisti è quello di dare visibilità, mettendo in luce esperienze e difficoltà di gruppi emarginati frequentemente trascurati e ignorati nel dibattito storico, sociale, pubblico e politico.

The Dinner Party di Judy Chicago è un esempio di opera orientata a tale scopo, che rappresenta una celebrazione delle donne storicamente emarginate. Si tratta di un'opera della fine degli anni Settanta, i cui temi trattati risultano essere ancora attuali ai giorni nostri. L'installazione è stata oggetto di tournée internazionali in 16 tappe e dal 2007 l'opera fu acquistata ed esposta in maniera permanente al Brooklyn Museum di New York. Judy Chicago è un'artista e attivista che ha instancabilmente lottato per i diritti delle donne nell'arte, sostenendo la loro possibilità di occupare posizioni di rilievo nella produzione artistica di alto livello. Riconosciuta come artista influente e poliedrica, oltre che scrittrice, insegnante e intellettuale, ha trasformato la sua ricerca artistica in uno strumento per aprire e promuovere il dibattito sul ruolo delle donne nella società e nel panorama artistico contemporaneo⁸⁴.

The Dinner Party venne inaugurata il 14 marzo del 1979 al Museo di Arte Moderna di San Francisco [Fig. 4], rappresentando un omaggio a illustri figure femminili storiche e mitologiche, tra cui Mary Wollstonecraft, Emily Dickinson, Virginia Woolf, divinità ancestrali e artiste quali Georgia O'Keeffe e Artemisia Gentileschi. Ideata da Judy

⁸⁴ M. Antonelli, *Judy Chicago. Dedicato a tutte le donne*, agosto 2020; <https://vitaminevaganti.com/2020/08/22/judy-chicago-dedicato-a-tutte-le-donne/> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

Chicago, l'installazione si articola attorno a tre tavoli organizzati in una configurazione triangolare, simbolo di equità e femminilità, in cui ciascun lato perfettamente equidistante rappresenta l'aspirazione a un equilibrio sociale. La base dell'opera, denominata "pavimento dell'eredità", è formata da duemilatrecento piastrelle di porcellana che recano incisi in oro i nomi di novecentonovantanove donne, costituendo una sorta di fondamento storico per le figure celebrate nell'opera⁸⁵. Chicago deliberatamente selezionò la porcellana per evocare la sua tradizionale associazione con "l'arte minore", spesso considerata di rango inferiore e di conseguenza associata al mondo femminile. *The Dinner Party* emerge come un manifesto artistico rivoluzionario, che adopera ironicamente tecniche considerate minori nell'ambito dell'artigianato e delle arti decorative per trasmettere un messaggio potente contro le gerarchie consolidate che tendono a esaltare il protagonismo maschile⁸⁶. Il primo tavolo celebra le figure femminili che hanno segnato il passaggio dalla preistoria all'epoca classica, il secondo abbraccia l'arco temporale che va dall'avvento del Cristianesimo fino alla Riforma e il terzo onora le donne vissute tra Ottocento e Novecento, configurando un totale di trentanove posti. Ogni posto a sedere è unicamente caratterizzato da tovagliette ricamate e piatti in ceramica che rievocano le forme di vulva o farfalla, frutto dell'ingegno creativo dell'artista e simboli di anelito verso una maggiore libertà per le donne⁸⁷. L'opera è completata da sei bandiere che guidano il visitatore verso i "pannelli dell'eredità", nei quali sono esposte informazioni dettagliate sulle donne menzionate, e dai "pannelli di riconoscimento", che celebrano tutte le volontarie coinvolte nella realizzazione del progetto. *The Dinner Party*, rappresenta il frutto della collaborazione di centoventi donne, evidenziando il carattere comunitario che anima il movimento femminista⁸⁸. Il progetto è stato ideato come una reinterpretazione femminile dell'Eucarestia e dell'Ultima Cena, dove le donne, anziché limitarsi al ruolo di preparare i pasti e la tavola, sono elevate a ospiti d'onore⁸⁹.

⁸⁵ M.E. Binetti, *L'arte femminista giapponese*, (tesi magistrale), Venezia, Università Ca' Foscari, 2018, pp. 17-21.

⁸⁶ Ibidem.

⁸⁷ J.F. Gerhard, *Judy Chicago and the Practice of 1970s Feminism*, in "Feminist Studies", 3, 2011, p. 600.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ H. Caldwell, *Experiencing The Dinner Party*, in "Woman's Art Journal", 2, 1980, p. 36.

Attraverso *The Dinner Party*, Judy Chicago mira a un ambizioso revisionismo storico che intende riscattare e valorizzare il ruolo delle donne, spesso trascurato nella narrazione storica tradizionale. L'imponente lavoro di ricerca archivistica su cui si basa si rivela pionieristico e fondamentale per il raggiungimento di tale obiettivo. Chicago esplicita che l'intento primario dell'installazione è di:

creare un nuovo tipo di arte che esprima l'esperienza femminile; e trovare un modo per rendere quell'arte accessibile a un vasto pubblico [...] dato che la maggior parte del modo è ignorante in materia di storia della donna e dei suoi contributi alla cultura, mi è sembrato appropriato raccontare la nostra storia attraverso l'arte, in particolare attraverso le tecniche tradizionalmente associate con la donna⁹⁰.

Nel corso della sua esposizione, *The Dinner Party* ha catalizzato l'attenzione di centomila visitatori, inaugurando un dialogo inedito e di vasta portata tra l'arte femminile e un pubblico non specializzato⁹¹. L'evento ha innescato un dibattito culturale sulle pratiche femministe contemporanee. L'installazione comunicava un messaggio di forte impatto, riuscendo a esprimere la lotta contro il dominio patriarcale nel complesso, che ha coinvolto donne di diverse epoche. L'atmosfera intima dell'esposizione, accentuata dall'illuminazione focalizzata sulla tavola, evocava l'ingresso in uno spazio sacro, contribuendo a definire *The Dinner Party* un'esperienza profonda e coinvolgente, che offriva ai visitatori la possibilità di esplorare la prospettiva femminista degli anni Settanta negli Stati Uniti⁹². Nonostante il suo successo, l'opera ha generato opinioni contrastanti, polarizzando la critica. Da una parte, sostenitrici del femminismo come Lucy Lippard, ne ha lodato il valore, considerandola un manifesto dell'attivismo femminile⁹³. Dall'altra parte, l'accoglienza nel circuito artisti ufficiale fu meno entusiasta, e alcuni musei che aveva inizialmente previsto di accogliere l'installazione si ritirarono. Le istituzioni, infatti, la criticarono per blasfemia, oscenità e pornografia. Un esempio di tale reazione negativa fu la recensione del critico d'arte Hilton Kramer, che descrisse *The Dinner Party* come:

⁹⁰ M. Dominici, *Il libro del femminismo. Grandi idee spiegate in modo semplice*, Milano, Gribauldo, 2019, p. 129.

⁹¹ J.F. Gerhard, *The Dinner Party: Judy Chicago and the Power of Popular Feminism, 1970-2007*, in "University of Georgia Press", 2013, p. 86.

⁹² Ibidem.

⁹³ L. Lippard, *Judy Chicago's Dinner Party*, in "Art in American", 8, aprile 1980, p. 115.

“a crass, solemn and backward work that repeats its theme with an insistence and vulgarity perhaps more appropriate to an advertising campaign than a work of art”⁹⁴. Ciò che fu importante è che nonostante le reazioni ostili, Chicago mantenne la sua fede nella possibilità di trasmettere il suo messaggio al pubblico, riuscendo così a comunicare la sua visione di femminilità ben oltre le mura limitanti di un museo.



Fig.4: Judy Chicago, *The Dinner Party*, 1974-1979, installazione, ceramica, porcellana, tessuti, 1463 x 1463 cm, Brooklyn Museum, New York

Il terzo obiettivo perseguito dagli artisti attivisti è l'utilità: essi, attraverso il coinvolgimento e il dialogo diretto con il pubblico, stimolano la riflessione su questioni di rilievo, innescando nei partecipanti il desiderio di intraprendere azioni concrete. Si tratta di un'arte che va oltre la semplice esposizione: un'arte utile, che collabora con la comunità, che funge da catalizzatore per il cambiamento sociale, contribuendo attivamente al benessere della comunità. Il concetto di “utilità” in questo contesto non si riferisce all'ottimizzazione di sistemi preesistenti, bensì alla progettazione di nuove realtà. Il concetto di *Arte Útil* è stato introdotto dall'artista e attivista cubana Tania Bruguera tra il 2002 e il 2003, periodo in cui l'artista ha iniziato a orientare la sua pratica artistica verso e insieme a comunità non convenzionalmente

⁹⁴ H. Kramer, *Art: Judy Chicago's Dinner Party Comes to Brooklyn Museum*, in “The New York Times”, 17 ottobre 1980.

associate al mondo dell'arte⁹⁵. La partecipazione di Bruguera a Documenta XI nel 2002 fu un momento di svolta, che la portò a questionare l'efficacia dell'arte politica nell'ambito tradizionale, criticandone la tendenza a essere strumentalizzata e banalizzata. Nel 2003, dopo aver istituito la Cátedra Arte de Conducta, ha avviato un percorso di esplorazione verso pratiche innovative, culminando nella definizione del termine *Arte Útil* come espressione di un'arte che ambisce a un ruolo attivo e trasformato nella società⁹⁶. L'arte utile a cui fa riferimento è un'arte che anziché concentrarsi sulla creazione di un'installazione, di un oggetto o di un'esperienza promuove un processo di attuazione sociale. Essa utilizza l'arte per ripristinare l'estetica come sistema di trasformazione sociale, focalizzandosi non più sulla sua validazione storica ma sugli effetti benefici che può generare. L'arte utile non consiste solamente nella creazione di oggetti, ma nella formulazione di una morale, un'etica, cercando di far funzionare le cose in modo diverso ed efficiente, generando un impegno tangibile da parte del pubblico⁹⁷. Attorno ai concetti cardini dell'*Arte Útil*, nel 2011 Bruguera organizza un evento presso la sede dell'Immigrant Movement International, un movimento socio-politico che mira ad esplorare la definizione di immigrato, concentrandosi sulla questione di che cosa significhi essere cittadino del mondo⁹⁸. L'anno successivo, fonda l'Asociación de Arte Útil, organizzazione internazionale che cerca di promuovere e implementare l'arte utilitaria attraverso gruppi auto-organizzati, iniziative individuali e contenuti generati dagli utenti: in tale contesto, le persone possono sviluppare nuovi metodi e formazioni sociali per affrontare questioni che un tempo erano di dominio dello Stato. Il concetto di *Arte Útil*, proposto da Tania Bruguera, si basa su un approccio innovativo che reinterpreta il ruolo dell'arte nella società attraverso criteri specifici. Tali principi, disponibili sul sito dell'associazione, delineano un quadro per progetti che aspirano a essere riconosciuto

⁹⁵ G. Tassan, *Arte e politica nel contemporaneo: l'attivismo di Tania Bruguera*, (tesi magistrale), Università Ca'Foscari di Venezia, 2022, p.124.

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ C. Bishop, *Tania Bruguera in Conversation with Claire Bishop*, Fundación Cisneros and MAPP, 2020, p. 120.

⁹⁸ *Tania Bruguera: immigrant movement international*, in "TATE", agosto 2012; <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/tania-bruguera-immigrant-movement-international>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

come veramente “utili”⁹⁹. Gli otto pilastri che sostengono la filosofia di *Arte Útil* includono:

1. La riconfigurazione dell’arte in contesti sociali: si tratta di un’arte che supera gli approcci e i linguaggi tradizionali, puntando a trasferire il suo fulcro della creazione autoreferenziale verso un coinvolgimento attivo nella soluzione di problemi specifici.
2. Una critica attiva e una riflessione sugli ambiti di applicazione sia essi civici, legislativi, educativi o economici.
3. Un’immediata rilevanza temporale, con progetti che rispondono alle necessità del momento.
4. Un contributo tangibile e funzionale al miglioramento di situazione reali, un’arte che si offra alle comunità per attivare cambiamenti sostanziali.
5. La sostituzione della figura dell’autore con quella dell’iniziatore e dello spettatore con l’utente. L’iniziatore è colui che avvia un processo destinato a essere sviluppato e perseguito dagli utenti.
6. La generazione di benefici concreti e risultati pratici per chi interagisce con l’opera.
7. Un impegno verso la sostenibilità.
8. Una ridefinizione estetica, non più vista come una dimensione formale, ma come un meccanismo di trasformazione etica e sociale. L’arte diventa utile quando si trova un equilibrio tra la necessità d’intervento e l’integrazione con un insieme di valori condivisi.¹⁰⁰

L’elaborazione di una serie di criteri si è rivelata cruciale per due motivi: per facilitare la formazione di consenso collettivo intorno al concetto di arte utile e per permettere la divulgazione di questa nozione a una vasta comunità che include curatori, artisti, accademici e utenti. Successivamente, l’adozione di questi principi ha svolto un ruolo determinante nella guida della ricerca relativa ai casi di studio da catalogare nell’archivio dell’associazione, nonché nel fornire assistenza ai partecipanti nelle fasi iniziali dei progetti per assicurare che la selezione fosse condotta in maniera quanto più aperta e trasparente¹⁰¹. Questi principi illustrano un approccio all’arte che va oltre la mera rappresentazione estetica, attribuendo all’arte un ruolo attivo nel promuovere il cambiamento sociale e nel rispondere alle sfide del nostro tempo. Tutti i valori e gli obiettivi perseguiti nell’Asociación de Arte Útil sono stati sviluppati nel 2013 attraverso l’organizzazione del Museum of Arte Útil al Van Abbemuseum di Eindhoven. Tania Bruguera con questa operazione non intendeva istituzionalizzare

⁹⁹ *Arte Útil*; <https://www.arte-util.org/studies/museum-of-arte-util/> [ultimo accesso 22 novembre 2023].

¹⁰⁰ *Arte Útil: Una teorizzazione pratica*; <http://www.luxflux.net/arte-util-parte-1-una-teorizzazione-pratica/> [ultimo accesso 22 novembre 2023].

¹⁰¹ C. Rito, B. Balaskas, *Institution as Praxis. New Curatorial Directions for Collaborative Research*, Berlin, Stenberg Press, 2020.

L'*Arte Útil* ma piuttosto conferirle una legittimazione per coinvolgere un pubblico sempre più vasto, concentrandosi sulla responsabilità intrinseca delle istituzioni stesse. L'ambizione è quella di trasformare il museo in una centrale elettrica sociale, dove gli spettatori diventano utenti generando energia trasformativa e collettiva da utilizzare nel mondo esterno¹⁰². La modalità di visita al museo si discosta dal convenzionale modello in cui i visitatori acquistano semplicemente i biglietti d'ingresso. Presso la biglietteria venivano proposte due alternative: diventare "iniziatori" oppure "utilizzatori". Scegliendo la prima opzione si poteva accedere gratuitamente al museo ma tale scelta implicava una partecipazione dinamica nell'attivazione delle opere esposte. Se invece si fosse scelta la seconda opzione, si sarebbe dovuto pagare il biglietto limitandosi ad osservare la mostra¹⁰³.

Le pareti bianche del museo erano coperte da una struttura di supporto spaziale alternativa, ovvero una parte circolare in legno che tagliava direttamente tutto lo spazio espositivo esistente. Sono stati esposti alcuni casi studio divisi in sette sezioni: Use it Yourself, Institutional Repurpose, A-Legal, Space Hijack, Open Access, Legislative Change and Reforming Capital¹⁰⁴. Ogni sala era caratterizzata da un'infrastruttura personalizzata, ognuna delle quali derivava dalla parete circolare centrale in legno, scheletro di tutta l'esposizione. Le sette sale erano intervallate da tre stanze: The Room of Propaganda, Legitimation and Belief, The Room of Controversies e The Archive Room. Quest'ultima sala ha rappresentato il cuore di tutta l'esposizione: la sala dell'archivio si componeva di duecentocinquanta pannelli informativi relativi a ciascun progetto in mostra, i quali potevano essere rimossi dalla struttura in legno e portati via per essere confrontati con opere esposte in altre gallerie. L'archivio era focalizzato sulla raccolta di dati, Tania infatti mirava a rendere le informazioni facilmente accessibili, poiché riteneva che la comprensione più efficace di *Arte Útil* derivasse da una breve descrizione piuttosto che da un'esperienza visiva impegnata. L'*Arte Útil* fornisce quindi strumenti che possono essere riutilizzati e adattati in base alla necessità, si tratta di comprendere quali possono essere le risorse impegnate in

¹⁰² *Museum arte útil*; <https://museumarteutil.net/about/> [ultimo accesso 22 novembre 2023].

¹⁰³ C. Bishop, *Tania Bruguera in Conversation with Claire Bishop*, cit., p. 140.

¹⁰⁴ Traduzione: il concetto di "fai da te", del riuso istituzionale, dell'a-legalità, del dirottamento dello spazio, il libero accesso, i cambiamenti legislativi e la riforma del capitale.

specifici contesti sociali e politici che possano stimolare idee e trovare soluzioni a problematiche comuni.

L'ultimo obiettivo perseguito dagli artisti aderenti all'attivismo è quello dell'inclusività e della partecipazione del pubblico. L'attivismo si caratterizza, infatti, anche per la sua inclusività, mirando a sviluppare potenzialità di crescita positiva nel proprio pubblico e nella società. Il suo obiettivo è quello di plasmare nuovi scenari o anticiparne l'insorgere. Istituisce ambienti in cui la scena pubblica possa riflettere sempre più l'essenza delle relazioni, promuovendo reciprocità, condivisione e consapevolezza¹⁰⁵. La parola "partecipazione", termine mutuato dal linguaggio politico, definisce un'apertura dell'opera all'intervento attivo di uno spettatore che diventa fruitore, passando dalla contemplazione passiva dell'opera all'utilizzazione della stessa. Negli anni Sessanta e Settanta "partecipazione" diventa la parola d'ordine che indica il contributo attivo alla trasformazione in senso democratico della società. L'artista sente l'urgenza di mettere da parte la sua posizione elitaria all'interno di una torre di avorio, per diventare un facilitatore di progetti destinati ad essere usati e completati dal fruitore. Si delinea la necessità di una nuova dimensione di fruizione, intimamente attiva e direttamente partecipante, con una propria responsabilità sociale e con un proprio margine di protagonismo. È all'interno di questo contesto che l'arte contemporanea attivista trova una fonte di ispirazione per le proprie opere, iniziando a delineare una ridefinizione dei concetti di partecipazione e di pubblico. Il fine ultimo dell'arte non consiste più nella produzione di oggetti, ma nell'attivazione di processi relazionali tra artista e pubblico, dove l'arte acquisisce una nuova responsabilità sociale¹⁰⁶. Come affermato da Claire Bishop, una delle più autorevoli critiche dell'arte partecipativa: "Il fine ultimo della partecipazione del pubblico consiste nel ripristinare uno spazio comunitario e collettivo di impegno sociale e condiviso"¹⁰⁷.

Cambiano quindi le finalità stesse del fare arte, secondo cui non è più importante la dittatura dell'opera, oggettuale o contestuale che sia, ma l'assunzione

¹⁰⁵ S. Fadda, *La Lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, cit., p. 161.

¹⁰⁶ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Milano, Postmedia Books, 2019, pp. 53-60.

¹⁰⁷ C. Bishop, *Participation and Spectacle, where we are now?*, Conferenza per Creative time al seminario Living as a form, New York, Maggio, 2011.

dell'intersoggettività e dell'interazione con il pubblico come punti di partenza e di conclusione del processo artistico¹⁰⁸.

L'artista contemporaneo che meglio rappresenta questa nuova delineazione della concezione di arte attivista partecipativa e inclusiva è JR con il progetto *Inside Out*, un'ambiziosa iniziativa che può essere interpretata con una creazione artistica collaborativa di portata internazionale. *Inside Out Project* costituisce l'ultima iniziativa attiva di JR avviata nel 2011, un progetto partecipativo reso possibile grazie alla vittoria del TED Prize nel medesimo anno. Questa serie di conferenze californiane, nota come TED conference (acronimi di Technologies, Entertainment e Design) ha conferito il primo premio, pari a centomila dollari, all'artista JR durante la sesta edizione del 2011¹⁰⁹. Tuttavia, il premio andava oltre la sua componente monetaria, offrendo al vincitore l'opportunità di esprimere un desiderio e di destinare i fondi ad un progetto umanitario, il quale avrebbe poi ricevuto ulteriore sostegno attraverso le donazioni. Il 2 marzo 2011, durante l'assegnazione del premio alla TED Conference in California, l'artista presenta il suo progetto affermando: "Desidero che ognuno di voi si alzi per ciò a cui tiene e partecipi ad un progetto artistico globale, in modo che insieme possiamo rivoltare il mondo Inside Out"¹¹⁰.

Inside Out è un progetto di arte globale che prevedeva la partecipazione di qualsiasi persona, chiunque infatti poteva diventare co-autore dell'operazione. Il concetto cardine del progetto ruotava attorno alla possibilità di replicare le sue performance su scala globale, trasformando i ritratti delle persone in opere d'arte attivista e realizzando così un'opera d'arte corale e rivoluzionaria in grado di unire il mondo. Le persone avevano e hanno la possibilità tuttora di contribuire al progetto seguendo le precise istruzioni dettate dall'artista. Chi desidera partecipare al progetto deve scattare un ritratto fotografico in bianco e nero ad un soggetto che, attraverso l'espressione del volto, deve riuscire a comunicare un messaggio oppure una storia. Successivamente, la foto dev'essere inviata all'artista tramite il sito insideoutproject.com, il quale rispedirà una copia della fotografia in forma di poster al mittente e quest'ultimo si

¹⁰⁸ N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia Books, 2010, p. 105.

¹⁰⁹ TED; <https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-prize> [ultimo accesso 22 novembre 2023]

¹¹⁰ *My wish: Use art to turn the world inside out*; https://www.ted.com/talks/jr_my_wish_use_art_to_turn_the_world_inside_out [ultimo accesso 22 novembre 2023].

occuperà di affiggere la seconda copia ottenuta in punti strategici della città. Inside out era ed è tuttora un progetto umanitario in continuo sviluppo, volto a tradurre messaggi d'identità personale in creazioni artistiche accessibili a tutti¹¹¹. I temi dei progetti sono i più vari: dal cambiamento climatico, alla violenza, alle discriminazioni. La speranza di JR è che i partecipanti generino le proprie immagini, contribuendo alla produzione di conoscenza e di discorso, creando qualcosa che il mondo ricorderà¹¹².

Ogni contributo al progetto *Inside Out* è accuratamente documentato e reso accessibile sul sito del progetto. Negli anni ha raggiunto cifre notevoli di adesione: si pensi che ad agosto 2022 sono state realizzate oltre duemilatrecento azioni, con la produzione e spedizione di quasi cinquantamila manifesti in centoquarantotto paesi, estendendo la sua portata a tutti e sette i continenti.

Una delle prime installazioni elaborate da *Inside Out* fu *Artocratie en Tunisie*, [Fig.5] avvenuta poco dopo la Rivoluzione tunisina. Sei fotografi si riunirono per catturare una vasta varietà di ritratti di cittadini tunisini, con l'intento di sostituire i manifesti strappati durante la Rivoluzione del precedente leader politico. In Tunisia, per oltre cinquant'anni, gli unici volti esposti per strada erano quelli dei governanti autocratici, i quali cercavo di controllare la popolazione anche attraverso un culto dell'immagine. Il gruppo mirava a rimpiazzare l'immagine di un singolo leader con quella di numerosi cittadini tunisini, simboleggiando così la riconquistata libertà e il potere decisionale sulla propria nazione attraverso la neonata democrazia che stava emergendo¹¹³.

La motivazione della partecipazione delle persone al progetto *Inside Out* riguarda la reazione alla presenza di un bisogno, che spinge gli individui a rispondere ad una proposta o ad uno stimolo proveniente da un artista. È un progetto in comune, che consiste nel condividere un'esperienza estetica, di un sapere prodotto collettivamente essendo, allo stesso tempo, il contenuto e il fine dell'azione comunicativa.

¹¹¹ Inside Out, *The people's art project*, <https://www.insideoutproject.net/en/>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

¹¹² J. Orpana, *Turning the World Inside Out: Situating JR's Wish with Cultures of Participation*, RACAR: Revue d'art Canadienne, in "Canadian Art Review", 39(1), pp. 66–75.

¹¹³ Inside Out, *The artocratie en Tunisie*, <https://www.jr-art.net/projects/inside-out-artocratie-en-tunisie>[ultimo accesso 22 novembre 2023].



Fig.5: JR, *Artocratie en Tunisie*, 2011, Tunisia

1.3 La connessione sociale attraverso il networking, da ARPA al Web 2.0

È emerso che nel corso degli ultimi decenni, numerosi artisti si sono dedicati a sviluppare opere che coinvolgessero sempre di più la sfera pubblica e sociale¹¹⁴. Alle opere d'arte si sostituiscono azioni e momenti estetici di condivisione e riflessione, in cui lo spettatore è invitato sempre più spesso all'interazione con l'artista. All'arte oggettuale si sostituisce l'esperienza, che si fonda su un sentire artistico diffuso nel quotidiano¹¹⁵. In questo capitolo si esaminerà in che modo il processo di mescolamento dell'arte con l'attivismo politico si completino nell'ambiente del Web, individuando i momenti storici legati alla genesi di Internet come spazio sociale, dello sviluppo dell'arte in Rete che porterà alla nascita della Net. Art analizzando successivamente i progetti artistici e le modalità operative ritenuti interessanti per comprendere il cambiamento degli attori e spettatori. Fin dai tempi più antichi, il concetto di artista come creatore si fondava sull'egocentrismo, interpretato in senso lato: una tendenza a rifiutare l'interazione con gli altri, privilegiando invece la connessione con sé stesso e la sua arte. Tuttavia, la concezione romantica dell'artista come figura solitaria viene superata da un collettivo di *networkers* volti a promuovere un'idea di arte meno elitaria e più ricettiva alle influenze esterne, favorendo un approccio *peer-to-peer* libero da regolamentazioni fisse¹¹⁶. La ridefinizione stessa del concetto di arte porta a sviluppare ideali come collaborazione e scambio ed è all'interno di questo ambiente aperto e liberamente accessibile che possono essere comprese l'estetica e la visione delle opere net artistiche¹¹⁷.

Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta del Novecento, Internet smette di essere riservato esclusivamente a ingegneri e pochi esperti informatici aprendosi a nuovi usi e modelli sociali. A partire dalla metà degli anni Novanta, la diffusione su vasta scala delle reti telematiche suscita un entusiasmo travolgente in diverse fasce della società e dell'economia¹¹⁸. L'evoluzione delle società moderne in

¹¹⁴ C. Bishop, *Inferni artificiali. La politica della spettatorialità dell'arte partecipativa*, Roma, Luca Sossella editore, 2015, p.11.

¹¹⁵ P. Granata, *Mediabilia, L'arte e l'estetica nell'ecologia dei media*, Bologna, Logo Fausto Lupetti, 2012, p.12.

¹¹⁶ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p. 134.

¹¹⁷ Ivi, p. 135.

¹¹⁸ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, Novara, De Agostini, 2011, p.120.

società dell'informazione ha inciso fortemente nel ruolo sociale dell'arte, così come ne sono usciti radicalmente mutati i suoi sistemi di distribuzione, la relazione tra opera e pubblico, i contesti del commento critico e i meccanismi del mercato¹¹⁹. L'uso di mezzi e strumenti diversi è comune a molti artisti contemporanei e sta ad indicare la ricerca verso una nuova morfologia della visione ed un mutato rapporto comunicativo con ciò che li circonda¹²⁰. In un'era dominata dal *social network*, le proposte artistiche emergenti cominceranno a concepire il Web non soltanto come veicolo per sperimentare e diffondere l'arte ma anche come elemento fondamentale per l'evoluzione sociale e politica¹²¹. Il *networking*, una locuzione generale utilizzata per definire il contesto entro il quale si muove l'arte in Rete, rappresenta un concetto che enfatizza la formazione di connessioni online, la condivisione di esperienze e idee, e la creazione di ambienti virtuali in cui le persone possano comunicare liberamente e sviluppare espressioni artistiche, facilitando così il confronto aperto tra artista e pubblico. Il termine *networking* risulta pertinente e cruciale per inquadrare le pratiche artistiche elaborate attraverso i nuovi media soprattutto nell'arco degli ultimi due decenni. In passato mancava un termine specifico per definire le opere sviluppate in Rete e raramente veniva utilizzata l'espressione "arte" per identificarle¹²². Di conseguenza, queste opere erano suddivise in macrocategorie spesso fonte di ambiguità. L'arte del *networking* si estende attraverso diverse forme artistiche che trovano il loro tratto distintivo nei mezzi di comunicazione e nelle modalità di realizzazione. Essa può esprimersi attraverso la Mail art, Web art, Video art, Software art, Ascii art, Net. Art, Media art in senso lato¹²³. Pertanto, è possibile affermare che il *networking*, inteso come l'atto di creare reti è stata un'arte e lo è tuttora. La Rete stessa, considerata come forma artistica, si emancipa dai preconcetti del passato e riscatta un termine che, nella sua ampiezza concettuale, consente di accogliere una varietà di pratiche, senza costringerle in schemi rigidi e permettendo loro di evolversi attraverso il continuo intreccio di nuove connessioni. È un'arte fuori dagli schemi, che abbraccia,

¹¹⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010, p.87.

¹²⁰ D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004, p.55.

¹²¹ T. Bazzichelli, *Networking, la rete come arte*, Milano, Costa & Nolan, 2006, p.25.

¹²² Ivi, p. 26.

¹²³ Ivi, p. 18.

come sarà esaminato, diversi ambiti d'azione¹²⁴. In concomitanza con l'avvento del nuovo millennio, si percepisce che il sistema dell'arte contemporanea ha raggiunto la sua fase di maturità, segnalando l'opportunità per una radicale trasformazione. Tale mutamento trae origine dagli artisti che, similmente a quanto accaduto in passato, manifestano un marcato disagio nei confronti del sistema vigente, eccessivamente legato alle speculazioni economiche, alla presenza di intermediari e al successo mediatico. La diffusione di tecnologie sempre più avanzate nel campo della comunicazione fa presagire una trasformazione di tipo percettivo ed estetico, una fase di rottura delle convenzioni e degli schemi che compongono l'universo dell'arte contemporanea. Sebbene una forma di ribellione al sistema dell'arte sia sempre esistita al suo interno, un autentico cambiamento può manifestarsi solamente in connessione con un mutamento storico-sociale e culturale di ampia portata¹²⁵. Internet si sostituisce alle nozioni tradizionali di spazio e tempo comprendendole all'interno di un nuovo processo dinamico: tale cambiamento percettivo costituisce il presupposto di una "nuova estetica" differente da ogni altra del passato, l'estetica della comunicazione fatta di flussi ed eventi autosufficienti che non dipendono più da un soggetto e che hanno senso nella loro oggettiva presenza tecnologica¹²⁶. Questo determina la fine dell'arte intesa come espressione linguistica delle intenzioni del soggetto individuale, che è sostituito da un "iper-soggetto" incarnato dalla Rete¹²⁷. Proprio per questo motivo, dopo una fase iniziale di rifiuto e diffidenza sintomatiche dell'innovazione di vasta portata rappresentata dalla Rete, verso la fine degli anni Novanta le barriere si sono assottigliate e gli artisti stanno iniziando a percepire appieno le potenzialità presenti e future che Internet può offrire.

La critica artistica ha attribuito alle varie forme di azione partecipativa diversi appellativi tra cui "arte sociale", "arte partecipativa", "estetica relazionale"¹²⁸. Ciò che accomuna queste prassi è l'impegno nel coinvolgere e attivare il pubblico nel processo creativo attraverso azioni mirate a instaurare cambiamenti nelle dinamiche sociali,

¹²⁴ Ibidem.

¹²⁵ F. Hall, *Il ritorno del reale: l'avanguardia alla fine del Novecento*, Milano, Postmedia, 2005, pp. 7-9.

¹²⁶ M. Costa, *Arte contemporanea e l'estetica del flusso*, Vercelli, Edizioni Mercurio, 2010, p.140.

¹²⁷ Ibidem.

¹²⁸ M. Tondello, *L'arte sociale e l'attivismo digitale*, in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021, p. 421.

economiche e politiche in una determinata comunità. In una società in cui il progresso tecnologico è pervasivo e dirompente molte figure, tra cui gli artisti attivisti, hanno riconosciuto le potenzialità del mondo digitale come spazio per diffondere e manifestare le proprie idee¹²⁹. Le pratiche artistiche in Rete si occupano di coinvolgere tutti gli ambiti di ricerca creativa operando esclusivamente in Internet o in stretta relazione con esso, e che, pur essendo molto diverse tra loro condividono caratteristiche comuni: esse manipolano a diversi livelli semantici l'informazione digitalizzata che determina l'ambiente della rete e ne sfruttano l'ipermedialità senza cadere nel formalismo¹³⁰. Il connubio tra arte attivismo politico e Web darà vita ad un nuovo paradigma creativo e partecipativo, una nuova tendenza costituita da artisti formati politicamente in Rete e che dai media tattici imparano a lavorare sulle capacità comunicative e sull'impatto mediatico dei loro lavori. L'Hacktivism (spesso definito semplicemente Hacker Art) alla base di questo elaborato, farà riferimento ad artisti impegnati in azioni politicamente orientate, che sfruttano il campo dell'hackeraggio e sabotaggio del Web per stimolare il pensiero critico ed etico degli utenti della Rete. L'attivismo utilizza la Rete come vasto palcoscenico virtuale in cui le opere possono raggiungere un pubblico globale in tempo reale. L'attivismo quindi, si manifesta attraverso le creazioni digitali della Net. Art come una potente forma di protesta e sensibilizzazione¹³¹.

Nella società attuale, tutti i partecipanti al sistema dell'arte, a vari livelli di competenza, stanno esplorando la dimensione della Rete, interagendo con essa e cercando di sfruttarne al massimo le potenzialità. Le informazioni si diffondono ad una straordinaria velocità, e tutti gli attori del sistema possono essere virtualmente collegati ad una rete di connessioni infinite, permettendo loro di interagire in modo continuo, in tempo reale e da qualsiasi luogo del mondo¹³². Questi cambiamenti di vasta portata possono incentivare la creazione di nuove soluzioni e modelli all'interno del sistema dell'arte, originariamente chiuso e rivolto a sé stesso. È pertanto utile esplorare la natura di Internet, la sua pervasività, esaminando gli strumenti effettivi

¹²⁹ P. Oliver, *If you don't do it, nobody else will: active and token contributors to local Collective Action*, in *"American Sociology Review"*, n.49 (5), 1984, pp. 605 -610.

¹³⁰ G. Deleuze, *Tecnofilosofia, per una nuova antropologia filosofica*, Milano, Millepiani Mimesis Eterotopia, 2000.

¹³¹ <https://decode.the.art/net-art-hacker-art-sogni-e-lotte-della-rete> [ultimo accesso 20 gennaio 2024]

¹³² G. Blasi, *Internet, storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Edizioni A. Associati, 1999, p. 21.

che la Rete mette a disposizione degli artisti contemporanei, specialmente quelli emergenti e non ancora consolidati nel sistema artistico contemporaneo.

L'origine di Internet può essere individuata nei primi anni Sessanta, in un periodo storico caratterizzato dalla Guerra Fredda¹³³. Durante questi anni, il panorama geopolitico globale era segnato da una netta divisione in due aree di influenza principali: da un lato, il blocco occidentale guidato dagli Stati Uniti e dall'altro il blocco comunista¹³⁴. La competizione tra queste due potenze si manifestava su vari piani, capacità militari, ideologia e soprattutto lo sviluppo tecnologico. Un momento chiave fu l'ottobre del 1957, quando l'Unione Sovietica mise in orbita lo Sputnik1, primo satellite a scopo militare, suscitando preoccupazione negli Stati Uniti per il grado di avanzamento tecnologico del blocco sovietico nettamente superiore rispetto alle previsioni¹³⁵. La situazione di tensione raggiunse un picco a seguito del dispiegamento di missili sovietici a Cuba, alimentando il timore di un possibile conflitto nucleare. In questo clima di tensione il Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti incaricò l'ARPA, l'Agenzia per i Progetti di Ricerca avanzata del Pentagono, di creare una rete di comunicazioni resistente agli attacchi, ponendo le basi per quello che sarebbe diventato Internet. L'ARPA fu istituita nel 1958 da Dwight Eisenhower e progettata per assicurare la trasmissione rapida e sicura dell'informazione tra le basi militari degli Stati Uniti, persino in situazioni di attacco nucleare¹³⁶. Sarà l'informatico Joseph Carl Robnett Licklider a concepire l'idea di una rete di comunicazione in grado di collegare vari computer attraverso la quale ciascuno di essi avrebbe potuto accedere a dati e programmi da qualsiasi altra posizione nella rete. L'approccio di Licklider era orientato verso una rete progettata per estendere la connettività tra diversi computer su un territorio sempre più vasto, stabilendo regole chiare per la comunicazione tra le varie unità¹³⁷. Tale approccio avrebbe agevolato le comunicazioni dirette tra diverse reti, mantenendo al contempo un traffico suddiviso. All'interno di ARPA lavorava anche un altro dipartimento, il RAND (Research e Development), che si occupava della ricerca e dello sviluppo sui problemi di comunicazione durante la guerra.

¹³³ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, cit., p. 3.

¹³⁴ <https://www.digital-coach.com/it/la-storia-di-internet/> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

¹³⁵ F. Ciotti, G.Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma, Laterza, 2000, p.128

¹³⁶ <https://www.digital-coach.com/it/la-storia-di-internet/> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

¹³⁷ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, cit., p. 6.

All'ingegnere Paul Baran membro del RAND fu affidato il compito di risolvere il problema di come assicurare l'operatività su scala globale del sistema di comando e controllo strategico dell'esercito americano, anche in seguito ad un attacco nucleare che avrebbe potuto distruggere parte dei centri di difesa¹³⁸. Agli inizi degli anni Sessanta esistevano solamente due modelli di base per la costruzione di reti di comunicazione: centralizzato e decentralizzato. Nella tipologia di rete, tutti i nodi sono direttamente connessi ad un solo commutatore centralizzato, i dati vengono inviati da un singolo nodo al centro e successivamente instradati verso la destinazione. Nel caso in cui il centro venga distrutto o non funzioni, tutte le comunicazioni risulteranno interrotte. La Rete decentralizzata disponeva invece, di diversi *hub* centralizzati e il corretto funzionamento del singolo nodo è dipendente da quello del suo concentratore¹³⁹. Baran ha un'alternativa alle due reti precedenti: una rete distribuita, non più costituita da un interruttore centralizzato, ma una rete di comunicazione che come affermato dallo stesso Baran nella pubblicazione della sua proposta: “consentirà a diverse centinaia di stazioni di controllo di continuare a interagire anche dopo un attacco nemico”¹⁴⁰. Una rete distribuita in cui ogni nodo sarebbe stato interconnesso con molti dei suoi nodi adiacenti, seguendo una configurazione a griglia (più precisamente a rete). Di conseguenza ogni nodo avrebbe avuto diverse opzioni di percorsi per trasmettere i dati. Nel caso in cui un percorso o un nodo vicino fosse stato danneggiato, sarebbe stato in grado di individuare percorsi alternativi ancora funzionanti¹⁴¹.

Successivamente, nel 1962, Baran elaborò una nuova idea, la quale consisteva nella frammentazione dei messaggi trasmessi in piccole unità di lunghezza uniforme, denominati pacchetti¹⁴². Ogni pacchetto avrebbe seguito un percorso individuale all'interno della rete, la quale aveva la responsabilità di indirizzare accuratamente ciascun pacchetto, garantendo la corretta ricezione da parte del destinatario come un unico messaggio. Pertanto, all'interno della rete dovevano essere presenti nodi di smistamento in grado di interpretare tali informazioni per recapitare il messaggio

¹³⁸ <https://www.rand.org/about/history/baran.list.html> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

¹³⁹ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, cit., p.10.

¹⁴⁰ <https://www.rand.org/about/history/baran.list.html> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

¹⁴¹ N. Di Nardo, A.M Zocchi, *Internet, storia, tecnica, sociologia*, Torino, Utet Libreria, 1999, p. 27.

¹⁴² <https://www.rand.org/about/history/baran.list.html> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

corretto e completo. Per garantire la robustezza del sistema, in caso di disattivazione di un nodo, si poteva richiedere al mittente di inviare solo il pacchetto mancante, assicurando così la ricezione del messaggio completo¹⁴³. Le innovative proposte di Baran [Fig.6], la Rete distribuita e l'idea di dividere messaggi in una rete di commutazione a pacchetto, inizialmente considerate irrealistiche, si sono rivelate rivoluzionarie e hanno apportato un cambiamento significativo nel campo delle comunicazioni, ponendo le basi per la futura rete Internet globale¹⁴⁴.

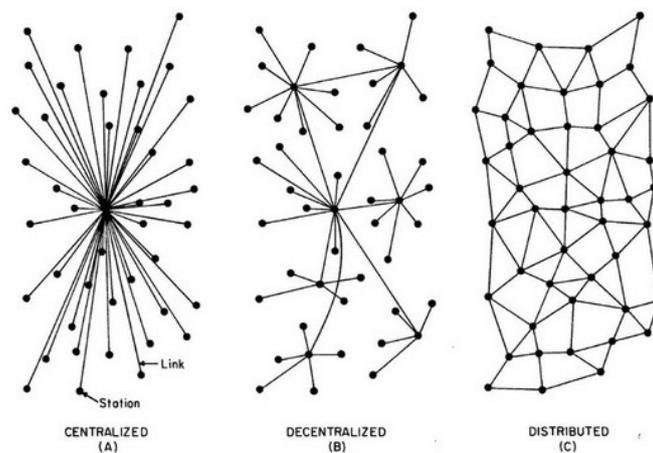


Fig. 6: Paul Baran, Esempi di rete centralizzata, decentralizzata e distribuita, in *Introduzione alle reti di comunicazione distribuite*, Santa Monica, Rand Corporation, 1964.

¹⁴³ Ivi, p. 221.

¹⁴⁴ Ibidem.

Nel 1968 nascerà ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) un piano nel quale creare una rete a commutazione a pacchetto studiata per operare senza alcuna autorità centrale. ARPANET rappresentava un progetto in grado di interconnettere un numero limitato di computer creando una rete compatta consentendo ai ricercatori di collaborare in modo sinergetico accedendo da remoto ai programmi informatici di altri centri. ARPANET rappresentò un'innovazione in campo tecnologico, permise di dimezzare le dimensioni dei computer, diminuirne i costi e velocizzare la trasmissione dell'informazione in rete a pochi nanosecondi¹⁴⁵.

Esempio rilevante dell'efficacia di ARPANET è rappresentato dalla struttura della rete del Dipartimento della Difesa formata da nodi, ciascuno dei quali composto da un calcolatore *host* e da un processore dei messaggi di interfaccia. Ogni host doveva instradare i messaggi al proprio processore, che successivamente li suddivideva in pacchetti per garantire che arrivassero al destinatario in modo completo. Nel dicembre 1969 il Dipartimento della Difesa iniziò ad individuare e testare i primi nodi della rete ARPANET¹⁴⁶. Il primo nucleo di ARPANET collegò quattro sedi universitarie americane, il primo nodo viene realizzato nella University of California Los Angeles (UCLA), il secondo nodo ha sede presso lo SRI Stanford Research Institute di Palo Alto, il terzo nodo è stato realizzato presso l'University of California Santa Barbara (UCSB) e l'ultimo nodo nell'Università dello Utah¹⁴⁷.

L'origine di Internet, profondamente influenzata dal supporto e dal finanziamento del settore militare statunitense, gioca un ruolo fondamentale nell'analisi delle dinamiche che hanno plasmato l'evoluzione della Rete identificate dagli studiosi Gabriele Baldi e Paolo Magaudo. Un elemento distintivo di questa fase iniziale è stata la progettazione di ARPANET, caratterizzata da un'infrastruttura senza un nucleo centrale, bensì basata su una logica ridondante e distribuita¹⁴⁸. Questa peculiarità distingue ancora oggi Internet sia dalle architetture di Rete punto a punto fra coppie di elaboratori tipiche delle telecomunicazioni tradizionali, sia dai sistemi *broadcasting*, che seguono un modello uno a molti dotate di un unico canale di comunicazione che è

¹⁴⁵ N. Packard, *INTERNET Prehistory: ARPANET Chronology*, Cogent Social Sciences, Vol 9 (2) 2023 p. 3.

¹⁴⁶ G. Blasi, *Internet, storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Edizioni A. Associati, 1999, p. 28.

¹⁴⁷ *Ibidem*.

¹⁴⁸ G. Baldi, P. Magaudo, *Storia dei media digitali. Rivoluzioni e continuità*, Roma-Bari, Editori Laterza, 2014, pp.48-49.

condiviso con un numero elevato di riceventi dove esistono nodi di controllo dominanti. Un altro aspetto ereditato dall'epoca militare è la versatilità di ARPANET, progettata per l'interoperabilità tra reti e computer differenti, promuovendo una comunicazione fluida tra dispositivi diversificati (principio che rimane fondamentale nella definizione di Internet come rete delle reti). Infine, la tecnica della commutazione a pacchetto rappresenta tuttora il metodo predominante per il trasferimento dati nel Web, un sistema che è nato per soddisfare le necessità di resilienza ed efficienza comunicativa richieste dai contesti militari, una rete distribuita in grado di gestire efficacemente anche eventuali errori di trasmissione¹⁴⁹.

Il 1969 viene considerato come l'anno in cui il termine Internet (sintesi delle parole Interconnected Network) vede per la prima volta la luce. Dal momento della sua creazione, la rete Internet iniziò ad estendersi sia in termini geografici che quantitativi, il numero di utenti crebbe in modo esponenziale e le opportunità offerte dalla rete divennero sempre più complesse e sofisticate, anticipando la soddisfazione di esigenze prima ancora che si manifestassero¹⁵⁰.

Nel 1972 venne sviluppata una delle più importanti applicazioni di Internet, la posta elettronica, strumento che permetteva di inviare messaggi ad altri utenti in qualsiasi momento e luogo essi si trovassero, avviando conversazioni in tempo reale. Contemporaneamente all'E-Mail viene presentato per la prima volta il simbolo “@” per suddividere il nome dell'utente a quello del suo computer¹⁵¹. L'ampliamento delle funzionalità fornite da Internet porterà all'evoluzione del computer come dispositivo di calcolo sempre più accessibili ed efficienti con costi progressivamente ridotti garantendo una diffusione elevata dei primi personal computer¹⁵². L'unico elemento critico del sistema di Internet dei primi anni Ottanta era la sua non sempre impeccabile trasmissione dei dati tra i computer, era comune infatti, che durante il percorso da un computer all'altro, i dati andassero persi o arrivassero in un ordine erraneo, provocando il problema che il computer destinatario non fosse in grado di interpretare correttamente i dati inviati dal computer mittente. Nel 1973 ingegneri Vinton Cerf e

¹⁴⁹ Ibidem.

¹⁵⁰ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0, cit.*, p. 10.

¹⁵¹ G. Blasi, *Internet, storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Edizioni A. Associati, 1999, p.146.

¹⁵² <https://www.cloudflare.com/en-gb/learning/email-security/what-is-email/> [ultimo accesso 30 gennaio 2024]

Bon Kahn svilupparono i protocolli TCP/IP, un sistema di regole ancora in uso ai tempi nostri, che stabilirono il processo di trasferimento dei dati sulla rete¹⁵³. Il TCP Transmission Control Protocol si occupa dell'organizzazione dei dati e sovrintende al controllo della loro trasmissione riducendo la dimensione dei dati da inviare e frammentandoli in pacchetti più piccoli questi vengono ricomposti al momento dell'arrivo presso il computer di destinazione. Ogni computer è distintamente identificato attraverso un indirizzo IP Internet Protocol formato da un numero composto da quattro blocchi numerici. Tale identificativo del dispositivo elettronico collegato alla rete, fornisce l'indirizzo di destinazione per i dati che il computer riceve, analogamente all'indicazione del destinatario quando si invia una lettera tramite la posta tradizionale cartacea¹⁵⁴. I protocolli TCP e IP costituiscono la linfa vitale di Internet. Grazie ad essi le diverse reti sorte dopo ARPANET hanno potuto instaurare comunicazioni reciproche integrandosi all'interno della "rete delle reti" di Internet una trasversale ragnatela globale accessibile ad una vasta gamma di utenti¹⁵⁵.

Gli anni Novanta costituirono un periodo di notevoli trasformazioni a livello sociale, storico, economico e politico, le cui radici possono essere attribuite a due eventi fondamentali che hanno ridefinito la società occidentale: il crollo del muro di Berlino nel 1989 e l'avvento del Web 1.0. Il primo di questi eventi scosse profondamente gli equilibri a livello europeo e mondiale: l'ultimo baluardo del blocco orientale, il simbolo della Guerra Fredda, trent'anni dopo la sua costruzione, si sgretolava, sancendo il fallimento del comunismo e anticipando la successiva dissoluzione dell'Unione Sovietica. La caduta del muro, affiancata da altri cambiamenti tecnologici e sociali, portò con sé un'atmosfera di ottimismo e fiducia nella costruzione di un nuovo modelli e in un ordine sociale improntato alla pacificazione¹⁵⁶. In questo periodo di fervente innovazione, Tim Berners-Lee al CERN - centro europeo per la ricerca nucleare di Ginevra concepisce la creazione del World Wide Web un sistema che consentiva la pubblicazione su Internet di documenti ipertestuali interconnessi¹⁵⁷.

¹⁵³ G. Blasi, *Internet, storia e futuro di un nuovo medium*, cit., p. 46.

¹⁵⁴ Ivi, p. 50.

¹⁵⁵ Ibidem.

¹⁵⁶ P. Schweizer, *The fall of the Berlin Wall, reassessing the causes and consequences of the end of the Cold War*, Hoover institution press, 2000.

¹⁵⁷ T. Berners-Lee, *L'architettura del nuovo Web: da l'inventore della rete, il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa*, Milano, Feltrinelli, 2001, pp. 21-34.

I documenti ipertestuali sono redatti mediante l'utilizzo di un linguaggio specifico denominato HTML (HyperText Transfer Protocol) che rappresenta uno strumento di programmazione finalizzato a conferire la forma desiderata alle pagine web e a creare connessioni tra documenti attraverso link. HTML come linguaggio predominante della Rete, costituirà il principale strumento manipolabile nel Web da parte della stragrande maggioranza degli artisti¹⁵⁸.

Il World Wide Web divenne accessibile a tutti nel 1993 con *Mosaic*, il primo browser grafico a rendere possibile la visualizzazione non solo di testi, ma anche di immagini sul monitor, aprendo così la strada alla diffusione di contenuti multimediali¹⁵⁹. Il suo stesso creatore Berners-Lee enfatizza la significativa rilevanza sociale del World Wide Web affermando:

Il Web rappresenta più un progresso sociale che una novità tecnica. Mosaic l'ho concepito affinché avesse un impatto sociale, perché potesse assistere le persone nella collaborazione e non come sempre giocattolo tecnologico. L'obiettivo primario del Web è migliorare la nostra connessione reticolare con il mondo¹⁶⁰.

L'avvento del World Wide Web, una nuova struttura digitale, ha aperto la possibilità a individui provenienti da diverse parti del mondo di interagire in tempo reale, eliminando le barriere spaziali e temporali promuovendo una rivoluzione nella dimensione della comunicazione. Attraverso Internet, lo scambio di informazioni diventa istantaneo, agevole, gratuito, illimitato e aperto, consentendo un potenziale rinnovamento dei paradigmi culturali, appianando i vari strati sociali in un'ecclettica fusione di culture¹⁶¹. Internet presenta la possibilità di democratizzare l'accesso ad ogni forma di sapere e informazione, costituendo allo stesso tempo uno stimolo e una salvaguardia per la libertà di espressione. Internet dal 1995 in poi si diffonde velocemente per la facilità con cui i browser rendono possibile decifrarne l'insieme dei suoi contenuti, per l'agilità delle interfacce e l'efficacia dei motori di ricerca, che

¹⁵⁸ T. Baumgaertel, *Net.Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in *Net_condition. Art and global media cat.* ZKM, Karlsruhe 1999, a cura di Peter Weibel, Timothy Druckrey, MIT Press, Karlsruhe, 2001, p.158

¹⁵⁹ V.Tanni, *Net Art, Genesi e generi in Le arti multimediali digitali, Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, a cura di A.Balzola e A.M.Monte verdi, Milano, Garzanti, 2004.

¹⁶⁰ T. Berners-Lee, *L'architettura del nuovo Web: da l'inventore della rete, il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa*, Milano, Feltrinelli, 2001, p. 113.

¹⁶¹ F. Giordana, *Tecnologie, media & socialità mediatica evoluzioni, influenze ed effetti sulla società dagli anni '60 ai giorni nostri*, Milano, Franco Angeli, 2005, p. 26.

permettono anche all'utente alle prime armi di navigare e interagire in Rete¹⁶². Il Web è concepito come un modo per visualizzare documenti multimediali e ipertestuali statici, creati con l'uso del linguaggio HTML. Questa modalità definita come Web 1.0, intende la Rete come una sorgente di informazione e un ambiente tecno-sociale che favorisce i processi di collaborazione e il *networking*¹⁶³.

Negli anni Novanta si è registrata un'ampia esplorazione nel campo degli studi su Internet concentrandosi sulle potenzialità interattive offerte dalla rete. Un significativo esempio di questa esplorazione è rappresentato dai primi Bulletin Board System (BBS) bacheche elettroniche primi servizi telematici che permettevano ai computer remoti di collegarsi ad altri computer accedendo a risorse condivise¹⁶⁴. Configurandosi come reti amatoriali che facilitavano lo spazio di messaggi e informazioni esse hanno svolto un ruolo cruciale nell'aprire la strada alle prime comunità virtuali, in particolare nel contesto artistico¹⁶⁵. La pratica artistica online ha da subito coinvolto una riflessione continua su temi, modalità e obiettivi, includendo un'analisi approfondita dell'impatto psicosociale delle tecnologie di rete e dei nuovi media. Sfruttando computer e reti, l'artista ha la possibilità di utilizzare simultaneamente diversi linguaggi combinando testi, immagini e suoni per comunicare il suo messaggio in modo istantaneo e con costi minimi in qualsiasi parte del mondo¹⁶⁶.

All'inizio del nuovo millennio si assiste ad una fase cruciale nella storia di Internet, che per l'entità delle trasformazioni apportate alla società, soprattutto nei contesti culturali e comunicativi può essere identificata come "la rivoluzione del Web 2.0"¹⁶⁷. Dale Dougherty, vicepresidente dell'editoria O'Reilly Media, coniò nel 2004 il termine "Web 2.0", indicando con una tipica espressione con cui si designano nuove versioni di un programma, una fase di Internet apparentemente ben distinta dalle precedenti. Tim O'Reilly, per primo ad interrogarsi sul significato del termine, ha riconosciuto tra le novità del Web 2.0 la struttura di rete, il farsi piattaforma del web,

¹⁶²F. Poli, *Arte contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, Electa, 2003, p. 351.

¹⁶³ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p.132.

¹⁶⁴ <https://www.andreaminini.com/informatica/telematica/bbs> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

¹⁶⁵ P. Ferri, *La rivoluzione digitale, Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Milano, Mimesis Eterotopie, 1999, p.54.

¹⁶⁶ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, Milano, Editori Associati, 2000, p.55-56.

¹⁶⁷ <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

i rapidi cicli di rilascio del software, il suo divenire plurimediale, ma soprattutto il mettere al centro della produzione e della distribuzione dei contenuti gli utenti¹⁶⁸. La retorica del Web 2.0 vede gli utenti attivi a tal punto da diventare *prosumer*, un'espressione coniata nel 1980 da Alvin Toffler nata dall'unione dei termini *producer* e *consumer* che indica un utente con entrambi i ruoli di consumatore e di produttore di contenuti e servizi¹⁶⁹. La presenza di contenuti generati da utenti rompe con la vecchia asimmetria che il Web 1.0 aveva ereditato dai modelli tradizionali per la pubblicazione di contenuti come la radio, la televisione e i giornali. La trasformazione del Web da spazio di diffusione del contenuto prodotto da pochi e fruito da molti a spazio di diffusione di contenuto prodotto da molti e fruito da molti ha favorito lo sviluppo della natura personale e collettiva del Web¹⁷⁰. È questo un ulteriore elemento peculiare del nuovo Web, che diventa in questo modo “sociale”, ovvero si caratterizza per una tendenza alla condivisione d'informazioni anche personali con la propria rete di contatti. L'idea di connettere persone spazialmente distanti è stata una vocazione della rete fin dai suoi esordi: le e-mail, ad esempio, vennero subito usate in funzione comunitaria, senza dimenticare le stesse comunità virtuali sorte nel corso degli anni Ottanta¹⁷¹. Il Web 2.0 però ha fatto dell'elemento comunitario, di coesione sociale, di coltivazione d'interessi e temi comuni il centro attorno a cui si svolgono la maggior parte delle attività quotidiane degli utenti. La condivisione e la collaborazione di idee ed esperienze attraverso Internet sono state rese possibili dalla trasformazione dei mezzi attraverso i quali si accede alla Rete. Partendo dall'era dei personal computer si è assistito a una significativa evoluzione: i computer sono diventati “portatili”, la connessione a Internet si è emancipata dai fili e sono stati introdotti smartphone e dispositivi portatili in grado di connettersi alla rete¹⁷². La “rivoluzione” socio-antropologica del Web 2.0 determina una serie di importanti novità e cambiamenti, tra i quali: la sovranità dell'utenza, che ridefinisce il rapporto tra produttori e consumatori; i sistemi di feedback incorporati, che facilitano l'emergere delle culture partecipative

¹⁶⁸ T. O'Reilly, *Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, in “What is Web 2.0”, 2005 ; <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

¹⁶⁹ G. Baldi, P. Magaudo, *Storia dei media digitali. Rivoluzioni e continuità*, Roma, Editori Laterza, 2014, p. 64.

¹⁷⁰ A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, cit., p.123.

¹⁷¹ C. Sardu, *Social Tv e Community*, (tesi magistrale), Università di Bologna Alma Mater, 2016, p.59.

¹⁷²Ivi, p.60.

e l'adesione al social network, che consente di sperimentare nuove forme di condivisione di informazioni e pratiche di comunicazione¹⁷³.

In pochi anni, si è transitati dal concetto di Web statico a quello di Web dinamico, un nuovo paradigma che incorpora creatività e desiderio di partecipazione rappresentando una realtà in continua evoluzione dalla quale il mondo dell'arte non può esimersi dal trarre vantaggio. Il Web sembrava promettere agli artisti opportunità senza precedenti, sfidando il tradizionale mercato dell'arte. La rivoluzione consisteva nella capacità di trasmettere messaggi ad un pubblico virtualmente infinito, oltre alla concezione di condivisione e co-creazione dell'opera d'arte attraverso la rete, caratteristiche distintive della Net. Art¹⁷⁴.

¹⁷³ G.B. Artieri, *Share This! Le culture partecipative nei media. Un'introduzione a Henry Jenkins*, Milano, Franco Angeli, 2008, pp. 8-12.

¹⁷⁴ http://www.epidemic.ws/1_press/Flash%20Art.htm [ultimo accesso 4 febbraio 2024].

1.4 Net. Art l'arte dell'interconnessione

Nei tardi anni Settanta e nei primi anni Ottanta, sono soprattutto le telecomunicazioni a garantire alla Rete una presenza ed una visibilità al di fuori del sistema corporativo e universitario. Sarà la trasmissione satellitare la prima ad offrire ad una nuova generazione di artisti le concrete possibilità di esplorazione dello spazio della comunicazione¹⁷⁵. Impiegando in modo non convenzionale sistemi concepiti originariamente per altri scopi, gli artisti puntano ad orientare i lavori nella ricerca di nuovi percorsi non istituzionali e modalità sociali per la pratica artistica¹⁷⁶. Nella sua formulazione iniziale la Net. Art non si è limitata a utilizzare la Rete come semplice destinataria o veicolo di diffusione, bensì l'ha considerata opportunità di porre al centro della propria indagine la comunicazione rivolta ad un vasto pubblico in un contesto tecno-sociale. Come sottolineato da Derrick De Kerckhove nel 1986:

L'estetica della comunicazione non è una teoria ma una pratica. Non produce oggetti ma allaccia relazioni [...] Quello che interessa alla maggior parte degli artisti è costruire dei circuiti e delle interazioni diverse in modo tale da fare dello stesso fruitore il contenuto¹⁷⁷.

Ancor prima che la definizione di Net.Art prendesse piede, un ambiente tecnologico fonte di potenziali interazioni tra artisti e fruitori era quello delle reti telematiche e del loro spazio di comunicazione. Le prime forme di telecomunicazione consistevano nell'integrazione di diverse modalità tecno-sociali di comunicazione. Tra i precursori di questa pratica, nel novembre del 1980 Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz realizzarono *Hole in Space*, un progetto artistico ad accesso pubblico "sospeso" tra il Lincoln Center for the Performing Arts di New York e il Broadway Department Store di Los Angeles¹⁷⁸. Le due coste per tre giorni furono collegate via satelliti da schermi, i quali proiettavano le immagini in presa diretta proveniente dall'altro centro [Fig.7]. Le persone passeggiando per la strada avevano l'opportunità di osservare e ascoltare i passanti dell'altra città ma non se stessi. Il frutto dell'esperienza performativa installata si traduceva in un contatto virtuale, modificando la percezione di tempo e spazio e

¹⁷⁵ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2018, p.49.

¹⁷⁶ M.Castells, *Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society*, Londra, Oxford University Press, 2001, p. 28.

¹⁷⁷ D.De Kerckhove, *L'estetica della comunicazione: per una sensibilità planetaria dell'uomo*, in *L'estetica della comunicazione*, a cura di M.Costa, Roma, Castelvechi, 1999.

¹⁷⁸ <https://www.moma.org/collection/works/120330> [ultimo accesso 4 febbraio 2024].

inaugurando una nuova dimensione nella tipologia di *media space*¹⁷⁹. Il giorno d'apertura è stato caratterizzato dalla curiosità e dalla sperimentazione spontanea dei passanti nei confronti delle nuove opportunità sociali offerte dall'installazione. Il secondo giorno, grazie alla mediazione del passaparola, ha visto la partecipazione di numerose persone già preparate, le quali hanno avviato interazioni visive e performative, sfruttando appieno le potenzialità comunicative e visive del nuovo mezzo. L'ultimo giorno, amplificato dalla massiccia pubblicizzazione mediatica, ha attirato una folla incontrollabile desiderosa di lanciare sguardi e voci oltre la linea costiera, conquistandosi preziosi momenti d'interazione¹⁸⁰. *Hole in Space* rappresenta una forma di comunicazione scultorea pubblica che ha annullato la distanza tra due città, focalizzandosi sull'analisi delle implicazioni socioculturali generate dalla diffusione delle telecomunicazioni¹⁸¹. La sua novità risiedeva nell'uso sociale del medium, nelle possibilità di interazione offerte dal dispositivo a chiunque attraversasse i due ambienti urbani, nel diverso modo di abitare e condividere lo spazio anticipando la sua evoluzione in senso reticolare e connettivo. I due artisti usarono la tecnologia per allestire un apparato per la comunicazione, rinunciando ad esercitare un controllo sull'esito delle performance e lasciando ai presenti il compito di determinarne direttamente lo svolgimento, senza vincoli o istruzioni. Arte e vita quotidiana si mescolarono in un'esperienza estetica inclusiva e partecipativa in cui non vi era contrapposizione tra artista e pubblico in quando i destinatari erano gli attori che interagivano attraverso la piattaforma¹⁸².

¹⁷⁹ G. Youngblood, *Virtual Space. The Electronic Environments of Mobile Image*, in *Ars Electronica. Facing The Future*, Cambridge, Mit Press, 1999, p. 360.

¹⁸⁰ A.Inke, *Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication*, in "Histories and Theories of Intermedia", 2007; <https://umintermediai501.blogspot.com/2007/12/interaction-participation-networking.html> [ultimo accesso 10 febbraio 2024].

¹⁸¹ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003, pp. 27-28.

¹⁸² <https://claremeda.wordpress.com/2015/08/20/kit-galloway-and-sherrie-rabinowitz-hole-in-space-1980/> [ultimo accesso 10 febbraio 2024].



Fig.7: Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, *Hole in Space*, 1980, schermi al Lincoln Center di New York

Tra i precursori degli anni Ottanta della Net.Art che si pongono in una prospettiva di networking di partecipazione e cooperazione diffusa si ricorda Robert Adrian X che nel 1982 in occasione della terza edizione del Festival Ars Electronica di Linz, diede vita a *The World in 24 Hours* [Fig.8], un progetto che metteva in collegamento per un arco di ventiquattro ore artisti di sedici città dislocate in tre continenti¹⁸³. Ciascuna postazione coinvolta avrebbe potuto trasmettere, in un'ora stabilita a metà giornata rispetto al fuso orario della regione di appartenenza, contenuti di vario tipo attraverso tre diversi tipo di sistemi: un terminale in grado di inviare materiale grafico attraverso un network di computer time-sharing, la rete telefonica locale, una televisione a bassa scansione in grado di transcodificare il segnale video in un segnale acustico che, veicolato attraverso la rete telefonica internazionale, veniva poi convertito in segnale video e un telefax che inviava un segnale acustico in grado di convertire un'immagine stampata su carta¹⁸⁴. Il progetto operava al di fuori dell'uso prevalentemente commerciale della rete di comunicazione, con l'obiettivo di fornire un accesso personale ai mezzi di telecomunicazione ed elaborare strategie per l'evoluzione artistica. Robert Adrian, parlando del suo progetto di telecomunicazione, evidenziò come l'aspetto artistico non si concentrava tanto sulla creazione di oggetti quando sulla

¹⁸³ D. Quaranta, *Media New Media Postmedia*, cit., p. 51.

¹⁸⁴ <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2015/02/21/robert-adrian-x-turns-80/> [ultimo accesso 11 febbraio 2024].

creazione di eventi comunicativi tra i partecipanti¹⁸⁵. Nonostante l'innovazione concettuale, il progetto *The World in 24 Hours* si basava su uno schema di comunicazione uno-a-molti, con un centro rappresentato dalla sede del Festival alla quale facevano capo i contributi provenienti dagli altri paesi. Questo approccio non prendeva in considerazione l'ipotesi che gli altri nodi della rete potessero interconnettersi indipendentemente dal centro di Linz¹⁸⁶.



Fig. 8: Robert Adrian X, *The World in 24 Hours*, 1982, Ars Electronica Festival

¹⁸⁵ <https://anthology.rhizome.org/the-world-in-24-hours> [ultimo accesso 11 febbraio 2024].

¹⁸⁶ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 52.

Uno degli artisti che già dai primi anni Ottanta è pienamente consapevole delle trasformazioni radicali che la telematica produrrà rispetto al conetto di autore e di fruizione dell'opera artistica è Roy Ascott pioniere della cibernetica e dell'interattività nell'arte, colui che ha indagato la relazione tra arte e tecnologia, articolandola nelle teorie dell'arte telematica. "Telematica", come definisce Ascott:

È il termine usato per indicare le comunicazioni mediante computer che coinvolgono il telefono, il cavo e il satellite, per collegare individui e istituzioni dispersi geograficamente che si interfacciano con sistemi di elaborazioni di dati, dispositivi di rilevamento a distanza e capienti banche di stoccaggio dei dati. Essa coinvolge la tecnologia di interazioni tra esseri umani e tra la mente umana e i sistemi di intelligenza e percezione artificiali¹⁸⁷.

Alla Biennale di Venezia del 1986 focalizzata sul rapporto tra arte e scienza cura la sezione Tecnologia e Informatica organizzando workshop, incontri, dibattiti sulla comunicazione sull'uso delle nuove tecnologie in campo artistico, esso trova il suo nucleo centrale nel progetto *Planetary Network*, un laboratorio dove, per due settimane, gli artisti presenti dialogavano con altri artisti disseminati in ventiquattro paesi diversi dall'Australia al Canada attraverso fax e computer. In seguito, e per il tempo di apertura della Biennale, le postazioni e gli strumenti tecnologici installati nello spazio erano a disposizione dei visitatori, potevano utilizzarli liberamente inviando dati e partecipando alle discussioni¹⁸⁸. La dimensione del networking, lo scambio paritario, la collaborazione su scala globale tra artisti prendono il sopravvento sugli oggetti e sui contenuti della comunicazione: parole, video, immagini faxate e generate al computer. Il networking e l'operare in Rete attraverso incontri, interazioni e visualizzazioni dello spazio elettronico costituivano l'essenza stessa della mostra in tutti i suoi aspetti¹⁸⁹. L'artista intuisce le trasformazioni sociali che le nuove tecnologie avrebbero prodotto nel giro di due decenni, tra le quali, la modificazione della percezione spazio-temporale. Ai concetti tradizionali di autore e fruitore dell'opera si andrà a sostituire il concetto di intelligenza "connettiva" distribuita all'interno di un contesto reticolare in cui il potenziamento e l'autonomia di ogni singolarità creativa era direttamente causa ed effetto del livello di cooperazione e di interscambio

¹⁸⁷ A. Roy, *Is There Love in the Telematic Embrace?*, in "Art Journal", vol.49, n.3, 1990, pp.232-240

¹⁸⁸ <https://alien.mur.at/rax/UBIQUA/index.html> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

¹⁸⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010, p. 46.

cognitivo¹⁹⁰. Tale interconnessione ha notevolmente contribuito a trasformare lo spettatore in un partecipante attivo negli scambi estetici, elemento cruciale per l'evoluzione dell'arte del ventesimo secolo. Nel suo scritto *In The Love in the Telematic Embrace?* del 1990, Roy Ascott ha anticipato lo sviluppo di un'arte definita telematica, creata interattivamente attraverso l'uso del computer e la collaborazione artistica tramite reti informatiche¹⁹¹. Ascott non è l'unico a percepire la comunicazione e il networking come aree di sperimentazione e pratiche artistiche ma tra la fine degli anni Ottanta e gli inizi degli anni Novanta l'interattività e la processualità di testi e immagini saranno concetti chiave attorno ai quali in questo periodo la Net.Art nascerà e si diffonderà¹⁹². L'intento di fare network attraverso un uso alternativo di Internet è ciò che muove le comunità digitali delle origini a realizzare mailing list e bacheche elettroniche, usando il Web come spazio pubblico per la creazione di piattaforma comunicative e condivise. La prima mailing list alle origini della sperimentazione internettiana ad emergere è *The Thing*, nato grazie ad un gruppo di artisti e critici che ruotavano attorno alla figura dello scultore tedesco Wolfgang Staehle. Nel 1991 *The Thing* ha origine come una BBS come progetto d'arte sperimentale al quale si può accedere solamente attraverso la rete telefonica di New York ma con l'apertura di sedi in alcune città europee come Vienna, Amsterdam, Berlino, Francoforte, Roma e Basilea, tra cui si crea una vera e propria rete che nel 1995 si trasferisce nel Web, offrendo la possibilità di chattare, postare commenti e consultare liste di discussione¹⁹³. La mailing list conserva alcune caratteristiche proprie della BBS: collegandosi al sito, infatti si apriva una finestra, la quale rendeva visibili tutti i nomi delle altre persone connesse alla piattaforma digitale con le quali era possibile comunicare mentre si continuavano a guardare i contenuti. La presunta oggettività dell'informazione è affidata dunque all'iniziativa e alle capacità dei suoi collaboratori e lettori invitati ad interagire commentando i testi pubblicati¹⁹⁴. *The Thing* diventa nel corso degli anni un punto di riferimento ineliminabile sia per i circuiti della Net. Art, sia per quelli dell'attivismo in Rete ospitando il sito di alcune delle principali figure

¹⁹⁰ D. De Kerckhove, *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville, Somerville Press, 1997.

¹⁹¹ A. Roy, *Is There Love in the Telematic Embrace?*, cit., pp. 240-247.

¹⁹² T. Bazzichelli, *Networking. La Rete come arte*, Milano, Costa & Nolan, 2006, cit., pp.99-100.

¹⁹³ <https://www.nettime.org> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

¹⁹⁴ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 184.

dell'Hacktivismo come Riccardo Dominguez, ®™ark e gli Yes Men¹⁹⁵. Quello che era nato come un progetto d'arte collaborativo si trasformerà in un laboratorio discorsivo e teorico dove i partecipanti saranno liberi di seguire gli interessi e le inclinazioni personali all'interno di un contesto reticolare online¹⁹⁶. Le mailing list dei primi anni Novanta hanno giocato un ruolo fondamentale nella costruzione della pratica discorsiva tramite cui artisti, critici e attivisti hanno iniziato a condividere un insieme di attitudini politiche e culturali senza rinunciare alla propria specificità e alla propria storia. Dall'esperienza Wolfgang Staehle nello stesso anno si svilupparono numerose mailing list in grado di creare un piano di consistenza su cui dispiegare l'incessante lavoro di composizione tecnosociale, tra queste si ricorda *Nettime*¹⁹⁷. L'atto fondativo risale al giugno 1995 quando il Teatro Malibran di Venezia ospitava la seconda riunione del Medien Zentralkomitee, una rete di operatori culturali dislocati in tutta Europa continentale che già da qualche anno aveva avviato una riflessione sulle prospettive culturali e politiche aperte dai nuovi scenari della comunicazione elettronica¹⁹⁸. Durante i tre giorni dell'incontro si dibatté di mondi virtuali, città digitali, network europei e monopoli informativi. Terminati gli incontri prevalse l'idea di dare vita ad una *mailing list* che si occupasse di molteplici aspetti teorici, culturali e politici della società delle reti, in cui far dialogare attivisti, artisti critici, intellettuali, hacker, designer operatori dei media e di organizzare annualmente incontri collettivi. Non si può parlare di *Nettime* come di un progetto partecipativo ma il suo punto di forza stava nell'aver creato una rete fisica di esperti che si conoscono e lavorano insieme nell'arte e nei media¹⁹⁹. *Nettime* costituisce una comunità da cui evolvono forme critiche che uniscono in relazione processuale diverse entità individuali concretizzandosi in pratiche artistiche che superino la riflessione concettuale sulla capacità relazionale della rete²⁰⁰. Il nome della lista stava ad indicare l'emergere di un tempo della Rete, sociale e al tempo stesso individuale, asincrono e segmentato da diversi eventi.

¹⁹⁵ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, cit., p.57.

¹⁹⁶ <https://anthology.rhizome.org/the-thing> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

¹⁹⁷ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, cit., p. 58.

¹⁹⁸ <https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/info3.html> [ultimo accesso 13 febbraio 2024].

¹⁹⁹ *Ibidem*.

²⁰⁰ C. Formenti, *Incantati dalla rete*, Milano, Raffaello Cortina, 2000.

È proprio all'interno di *Nettime* che avrà inizio la discussione sul termine Net. Art e il dibattito sulla cultura digitale promuovendo discussioni sull'idea di Web come spazio sociale di confronto e dialogo. Internet non inteso come medium ma come contesto sociale e ambiente pubblico, si è prestato a diventare il luogo ideale di una pratica artistica "nativa" prodotta, distribuita e discussa all'interno della Rete stessa: la Net. Art²⁰¹. La Net. Art è un movimento artistico tra i più intricati ed eclettici del Novecento la cui storia ha origine nel 1995 da una e-mail ricevuta da Vuk Ćosić, studioso ed esperto delle nuove possibilità comunicative offerte da Internet in particolare dei caratteri Ascii, da parte di una persona anonima, il messaggio probabilmente a causa di un malfunzionamento del Software, appariva come un'interminabile cascata di caratteri incomprensibili²⁰². L'unica parte che sembrava avere un senso ed era possibile leggere appariva così:

[...]J8?g#\;Net. Art {-^s1 [...]

Nel dicembre del 1996, la Rete forniva dunque a Vuk Ćosić un nome specifico per l'attività a cui lui e molti altri artisti attorno a sé sparsi nel mondo stavano partecipando. Elettrizzato dalla notizia si prestò immediatamente ad inoltrare l'e-mail al suo collega Igor Marković invitandolo a decifrarne il contenuto²⁰³. Il frammento decodificato recitava "tutto questo è stato reso possibile solamente grazie all'avvento della Rete. L'Arte oramai come nozione è diventata arretrata"²⁰⁴. Il testo ricevuto da Ćosić appariva come un manifesto di denuncia, nel quale l'autore anonimo rivolgeva accuse al sistema dell'arte e alle istituzioni artistiche tradizionali su molteplici questioni e al contempo manifestava la necessità da parte degli artisti in impiegare la dimensione online come veicolo per esternare le proprie idee e pensieri in modo autonomo, privo di vincoli o limitazioni. Il movimento artistico Net.Art come il termine stesso si è quindi generato autonomamente per opera di una parte di software danneggiato, dagli anni Settanta con l'avvento di Internet fino ai primi anni Novanta ha seguito un percorso lineare al termine del quale si manifesta come una pratica in grado di esaltare il carattere interattivo processuale e collaborativo degli artisti, che

²⁰¹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p.87.

²⁰² <http://www.easylife.org/netart/catalogue.html> [ultimo accesso 13 febbraio 2024].

²⁰³ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 19.

²⁰⁴ Ivi, p. 20.

mira a sostituire le opere con le operazioni e le rappresentazioni con la produzione di nuovi circuiti comunicativi e di senso²⁰⁵.

La Net. Art si è servita della Rete non esclusivamente come destinataria o veicolo di diffusione ma come possibilità di elevare a oggetto della propria indagine la comunicazione direzionata a molti in un ambiente tecno-sociale²⁰⁶. La libertà conferita alla Net. Art dal suo vivere in Rete, dal suo agire su una piattaforma globale e al di fuori da ogni nicchia discorsiva, la sua capacità di entrare in contatto con un pubblico ampio e variegato e di competere con altre tipologie di artefatti culturali conferisce all'arte in Rete delle potenzialità eccezionali²⁰⁷. Essa genera opere dai margini liberamente riproducibili e accessibili, aperte alla partecipazione attiva degli utenti, capaci di stimolare processi creativi sperimentando nuove partecche diversificandone le forme contenuti e modalità operative in una dimensione libera e virtuale²⁰⁸. Sin dai primi anni del Web per molto artisti già attivi da tempo con altri media Internet è stato solo un'altra possibilità: un contesto in cui sperimentare forme innovative di comunicazione, in cui interagire con un pubblico diversificato e internazionale, in cui aggirare i meccanismi della censura. Per molti altri, invece, Internet è la possibilità di sperimentare con un nuovo linguaggio, aggirare la situazione di marginalità in cui li confina il proprio lavoro o la propria posizione sociale e di sfruttare in maniera creativa le potenzialità dello strumento a loro disposizione²⁰⁹. I primi progetti di Net. Art tra il 1994 e il 1996 si caratterizzano proprio sull'indagine della specificità del nuovo mezzo di comunicazione piuttosto che sull'essenza e sui contenuti trasmessi da Internet. I primi esperimenti di Net. Art sono contraddistinti da una grafica essenziale minimalista ma con una componente performativa predominante, perché gli artisti iniziano a percepire il network come un inedito palcoscenico virtuale su cui palesare ed esporre le proprie azioni raggiungendo un pubblico globale²¹⁰. Il gruppo ristretto di artisti che si cimentano nella sperimentazione della Rete nei primi anni '90 si concentrano proprio nel comprendere le potenzialità che il nuovo mezzo possiede per

²⁰⁵ Ibidem.

²⁰⁶ C. Canali, *Tecno-socialità, Partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Milano, Postmediabooks, 2019, p.165.

²⁰⁷ D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p.91.

²⁰⁸ F. Poli, *Arte contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Milano, Electa, 2003, p.349.

²⁰⁹ D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p.92.

²¹⁰ Ibidem.

servirsene in maniera efficiente. Nel 1994 l'artista londinese Heath Bunting fu uno dei primi a cimentarsi mediante l'uso di mailing list collaborative a livello internazionale nella formazione di comunità nel cyberspazio attraverso uno dei primi progetti di Net. Art, *King's Cross Phone-In*. Venuto a conoscenza del numero di telefono di numerose cabine telefoniche posizionate presso la stazione ferroviaria King's Cross, decise di diffonderli e pubblicarli sul Web invitando tutti coloro che li avevano recepiti a chiamare contemporaneamente tutte le cabine ad un orario e un giorno prefissato. Bunting inoltre forniva ai partecipanti una serie di azioni inusuali da seguire dopo aver ricevuto il numero telefonico. Si trattava di un lavoro aperto, anche se il gruppo si sarebbe auto selezionato in base a coloro che avevano ricevuto le informazioni²¹¹. L'artista invitava le persone, ad esempio, a chiamare i numeri ricevuti ripetutamente e a conversare con persone sconosciute recandosi successivamente alla stazione per osservare la reazione e la risposta pubblica ai vari telefoni²¹². La documentazione del lavoro è inevitabilmente l'annuncio inviato dall'artista via e-mail a partecipanti da cui è tratto l'elenco delle istruzioni da seguire:

- (1) Call no./nos. And let the phone ring a short while and then hang up
- (2) Call these nos. in some kind of pattern (the nos. are listed as a floor plan of the booth)
- (3) Call and have a chat with an expectant or unexpected person
- (4) Go to Kings X station watch public reaction/answer the phones and chat
- (5) Do something different

This event will be publicised worldwide

I will write a report starting that:

- (1) Nobody rang
- (2) A massive techno crowd assembled and danced to the sound of ringing telephones
- (3) Something unexpected happened²¹³.

²¹¹ M. Gronlund, *Contemporary Art and Digital Culture*, Londra, Taylor and Francis Ltd, 2017, p. 110.

²¹² <https://www.irational.org/cybercafe/xrel.html> [ultimo accesso 15 febbraio 2024].

²¹³ <https://artelectronicmedia.com/en/artwork/kings-cross-phone-in/> [ultimo accesso 15 febbraio 2024].

Venerdì 5 agosto alle sei del pomeriggio l'azione performativa ebbe inizio, i telefoni cominciarono a squillare contemporaneamente sotto gli sguardi perplessi degli impiegati della stazione e i passanti attirati dalla insolita situazione rispondevano alle chiamate provenienti da tutto mondo dando inizio ad una chat telefonica di massa. *King's Cross Phone-In* come *Hole in Space* di qualche anno prima, dava visibilità ai meccanismi che si nascondono all'interno dei vari sistemi di comunicazione²¹⁴.

L'interesse suscitato dall'evento derivò dalla proposta iniziale pubblicata online, anziché dagli sviluppi successivi (i quali risultavano essere irrilevanti dato che Bunting aveva già previsto e deciso cosa sarebbe successo). L'attenzione alla proposta iniziale nella documentazione è marcata ma non atipica per i progetti di Net.Art che spesso hanno assunto la forma di esperimento generato da utenti²¹⁵. Se Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz si erano serviti del satellite, Heath Bunting aveva impiegato le reti telematiche, creando però un'asimmetria comunicativa. La performance ebbe successo e fu resa possibile grazie alla partecipazione di un duplice pubblico: coloro che erano stati anticipatamente avvisati e invitati a collaborare attivamente all'esperimento e il pubblico occasionale che si era prestato volontariamente ma inconsapevolmente a prendere parte all'azione dell'artista²¹⁶. Bunting attraverso le conversazioni casuali generate dalle telefonate aveva l'obiettivo di comprovare come fosse possibile sviluppare nuove forme comunicazione a distanza, in grado di introdursi negli spazi urbani in modo del tutto inaspettato, evidenziando le possibilità sociali offerte dal nuovo medium pur tralasciando l'indagine di aspetti più propriamente formali e linguistici²¹⁷. Con *King's Cross Phone-In* si ha un livello di interazione ancora elementare, ma come per i suoi precursori, la Net. Art delle origini si caratterizzava per l'enfasi posta sul circuito comunicativo, piuttosto che sui contenuti da esso vincolati, un circuito che in realtà faceva del fruitore il contenuto stesso.

²¹⁴ M. Gronlund, *Contemporary Art and Digital Culture*, cit., p. 111.

²¹⁵ Ibidem.

²¹⁶ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 31.

²¹⁷ Ivi, p. 32.

Tale concetto risulta essere fondamentale per poter collocare l'estetica della comunicazione e la Net. Art nel filone di ricerca delle avanguardie del Novecento.

Come affermato da Mario Costa:

Rinunciare al contenuto [...] significa fare una distinzione tra “industria culturale” e “ricerca estetica”. La prima consuma i contenuti, gli aneddoti e il racconto dei media, la seconda analizza le forme del loro linguaggio, le configurazioni tecniche e la specificità del loro modo di funzionare mobilitando il tutto in senso estetico. Da questo punto di vista il contenuto narrativo e umanistico è soltanto un “pretesto” e tale è stato in tutte le indagini che le avanguardie hanno dedicato al cinema, alla fotografia, al megafono, alla stampa²¹⁸.

Similmente, la Net. Art delle origini prescindeva dai contenuti tradizionalmente intesi e puntava soprattutto a creare nuove forme narrative, non mimetiche e referenziali, sotto il segno di un'infinita processualità di testo-immagine già sperimentata e teorizzata negli anni Ottanta da autori come Roy Ascott e Robert Adrian X²¹⁹.

Il progetto che meglio rappresenta l'idea di condivisione e collaborazione sia tra artista pubblico che tra artista e galleria è *The File Room* di Antoni Muntadas [Fig.9]. Riconosciuto come uno dei primi progetti d'artista in Rete, *File Room* è stato sviluppato tra il 1993 e il 1994 come progetto collaterale alla personale dell'artista presso la Randolph Street Gallery di Chicago, in un momento in cui la censura era un argomento molto sentito dal pubblico internettiano. Impostato dall'artista e dai suoi collaboratori, Maria Roussos e Paul Brenner come modello interattivo, *The File Room* è un archivio dinamico e in costante aggiornamento. Esso raccoglie esempi di casi di censura sociale e culturale dall'antichità fino a oggi, con lo scopo di indagare se esista un'epoca e un luogo nella storia in cui non sia stato applicato un controllo di natura “morale”²²⁰. Un progetto aperto costituito da un enorme database elettronico in espansione che, sfruttando la capacità di collegamento ipertestuale del Web, fornisce una grande quantità di informazioni incisive sull'argomento²²¹. Sia presso l'installazione che online, gli spettatori potevano accedere a casi di censura effettuando ricerche per aree geografiche, date, motivo della censura, avendo la possibilità inoltre

²¹⁸ M. Costa, *L'estetica della comunicazione, come il medium ha polverizzato il messaggio. Sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Roma, Castelvevchi, 2003. p. 21.

²¹⁹ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 35.

²²⁰ <http://1995-2015.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/Pinto/muntadas.htm> [ultimo accesso 20 febbraio 2024].

²²¹ E.A Schenken, *Art and electronic media*, Londra, Phaidon, 2009, p. 35.

di inserire le proprie esperienze, permettendo al lavoro di crescere come una collaborazione che coinvolge una comunità globale di partecipanti appartenenti ad ambiti disciplinari diversi. Tra il 21 maggio e il 24 settembre 1994 l'installazione fu visitata circa da 80.000 persone e innumerevoli visitatori del sito web si sono aggiunti al suo vasto pubblico²²². Il successo del progetto è misurabile nella quantità di contributi lasciati dai visitatori e dalla difficoltà di accesso dovuta all'affollamento degli stessi ha fatto di questo lavoro un bene comune che appartiene al patrimonio culturale della comunità virtuale²²³. L'elemento rilevante sta nella relazione che si va a creare nel sito, lo spazio e le caratteristiche del Web danno la possibilità a tutti, studenti, attivisti, avvocati di condividere una propria esperienza collaborando con la produzione di un'opera collettiva. Si tratta di un processo che non è soltanto un mezzo per produrre qualcosa insieme, ma un fine in sé e per sé, che è il desiderio di sentirsi parte di una comunità di individui interconnessi²²⁴. Un progetto avviato dall'artista ma fuori dal suo controllo e competenza: ingrandendosi nel corso del tempo e assumendo così altre prospettive, un archivio nato per essere un lavoro collettivo, che sfida l'idea di autore unico e solleva le questioni relative all'informazione libera o "liberata" nell'epoca di Internet²²⁵. È un lavoro che mira a discutere e ad interrogarsi su temi complessi localizzati tra il conscio e il subconscio, sul confine tra ciò che la società considera illecito, su chi decide, sui motivi che portano a scegliere cosa deve essere letto, immaginato, rappresentato, udito e sulla visione del mondo che si intende trasmettere. *The File Room* non dà le risposte a tutte queste domande, ma, usando internet come contesto sociale rappresenta un "prototipo" aperto, un modello di pratica interattiva per la produzione collettiva di conoscenza e la sperimentazione di un'idea diversa di cultura, da monumento-tradizionale e circuito comunicativo esperienziale²²⁶.

²²² Ivi, p. 129.

²²³ G. Romano, *Artscapes, panorama dell'arte in Rete*, cit., p. 24.

²²⁴ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p. 155.

²²⁵ Ivi, p. 150.

²²⁶ A. Abruzzese, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003, p. 132.

Nel progetto *The File Room* è possibile evidenziare le tre chiavi principali analizzate in *Artscape* da Giulio Romano per riconoscere la qualità di un progetto d'artista in Rete:

- 1) La pertinenza del progetto con il lavoro che l'artista ha già realizzato in precedenza, Muntadas aveva già creato opere che riflettevano sugli effetti dei media attraverso vari strumenti quali video, performance e installazioni e la creazione di opere che si avvicinino al mezzo in maniera significativa, sia rispetto alla propria poetica, sia rispetto al pubblico.
- 2) L'adattabilità del progetto con il contesto che lo ospita e la possibilità di mostrare attraverso il lavoro le potenzialità e i limiti dello strumento utilizzato e per le sue caratteristiche, di opera collettiva e aperta, *The File Room* non poteva che essere realizzata in Rete.
- 3) Ed infine la terza chiave è rappresentata dall'aspetto performativo del progetto, un lavoro in via di svolgimento che si fruisce e si costruisce nel momento stesso del suo disvelarsi; *The File Room* invita ad una progettualità continua, a privilegiare l'aspetto sperimentale e non esisterebbe senza il contributo del pubblico che partecipa alla sua costruzione²²⁷.

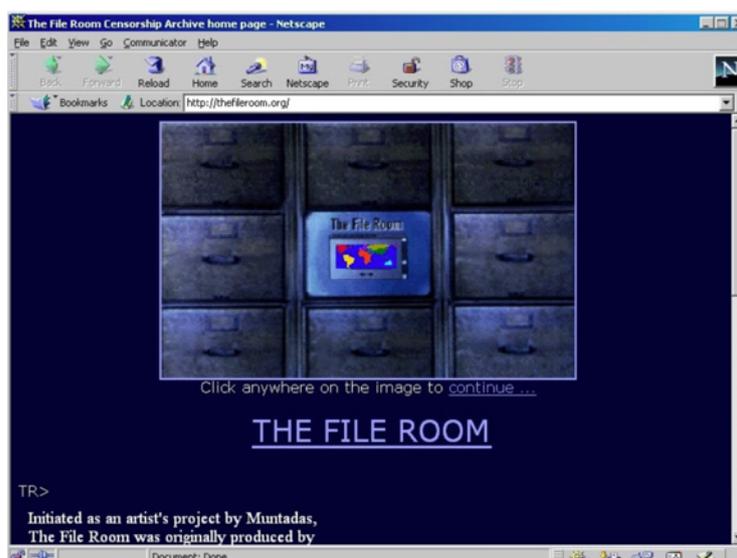


Fig.9: Antoni Muntadas, *The File Room*, 1994, screenshot dell 'homepage

L'idea della produzione collettiva nelle varie declinazioni di opere di Net. Art viene rispecchiata anche nella collaborazione fra più artisti, i quali cooperano per dare forma a queste pratiche artistiche, uno dei più popolari è il gruppo Jodi composto da una coppia di artisti: Joan Heemskerk, olandese, e Dirk Paesmans, belga (Jo+Di). Nel 1995

²²⁷ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, cit., p. 25.

crearono l'omonimo sito www.jodi.org il cui scopo era quello di presentare la parte incognita della programmazione digitale i caratteri e i codici dell'interfaccia grafica come forme astratte, senza alcuna relazione con un contenuto narrativo²²⁸. *Jodi.org* è un sito inconsueto a cui si approda per caso navigando online: non esiste, oggi come allora, un'interfaccia di accesso tradizionale, con la biografia degli artisti e la lista delle opere. L'homepage cambia e si trasforma senza preavviso, a mano a mano che vengono aggiunti nuovi lavori²²⁹. Uno dei primi lavori visualizzati è caratterizzato da uno sfondo nero su cui lampeggia un flusso continuo di caratteri verdi, che formano un testo incomprensibile composto da barre, parentesi, segni di interpunzione, simboli matematici e numerici. L'impressione data è che ci sia qualche anomalia nel browser, o qualche errore di programmazione nel codice della pagina. Jodi.org annulla l'informazione riproducendo un ammasso di dati senza senso, che rimandano soltanto ad altri dati ugualmente inutili, facendo dubitare il navigatore della presunta utilità pubblica della Rete e delle sue capacità d'interazione²³⁰. Rinunciando a servirsi della pagina Web come una piattaforma editoriale, Jodi dà vita a pagine astratte, in cui delle possibilità del codice HTML viene fatto un uso prettamente figurativo. L'estetica rivendicata è quella dei vecchi computer a interfaccia testuale, del televideo e dei primi videogame. Come altri lavori in Rete dello stesso periodo, Jodi.org riesce al contempo, a porsi al crocevia di due differenti idee dell'arte, quelle dell'arte contemporanea e della Net.Art e a sovvertirle entrambe. Gli autori non sono tecnici, scienziati o ingegneri, ma artisti che utilizzano i linguaggi della Rete, non per esplorarne in positivo le potenzialità, ma per ribaltarne le regole di base e indagare le dinamiche dell'errore. Come nel caso dell'opera *404* [Fig.10] eseguita dal gruppo nel 1996²³¹. Il sito <http://404.jodi.org/> prende a prestito uno degli errori più comuni della Rete il *file not found* solitamente dovuto ad un mal funzionamento del sistema, dall'utilizzo di un URL inesistente oppure da una scarsa connessione ad Internet innescando nel fruitore del sito curiosità portandolo ad interagire con esso²³². Il sito è strutturato in tre finestre corrispondenti ai tre numeri 4-0-4 ognuna caratterizzata da uno dei colori primari.

²²⁸ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 54.

²²⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 88.

²³⁰ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, cit., p. 9.

²³¹ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 59.

²³² <http://404.jodi.org/> [ultimo accesso 22 febbraio 2024].

Cliccando sul primo numero si apre automaticamente la prima pagina definita “illeggibile” composta da un lungo elenco di lettere soprattutto consonanti prive di senso e un campo vuoto a fondo pagina che esorta l’utente a comporre una frase personale mettendo in funzione il meccanismo celato dietro al disordinato insieme di simboli. Digitando le parole all’interno del riquadro vengono automaticamente rimosse le vocali presenti nella frase, tale effetto reso possibile da un filtro preimpostato dal duo artistico. L’obiettivo consiste nello spingere l’utente a trovare una possibile alternativa per comporre le frasi, sfruttando ad esempio le capacità visuali dei caratteri Ascii (consistenti in 128 numeri decimali che vanno da 0 a 127), lettere accentate o altri segni grafici che sostituiscano le vocali. Le soluzioni adottate dai visitatori provenienti da tutto il mondo riflettono così i meccanismi di funzionamento delle varie lingue nazionali. La seconda area corrispondente al secondo numero quattro denominata l’area “non inviata”, si basa sull’errore opposto, anziché escludere le vocali fa eliminare le consonanti diminuendo drasticamente la possibilità di lasciare un messaggio significativo²³³. L’ultima sezione coincidente con il numero zero si compone di un meccanismo completamente differente rispetto ai due precedenti, appaiono solamente gli indirizzi degli utenti collegati al sito mostrando i numeri identificativi di ogni Rete normalmente nascosti dell’interfaccia del browser perché considerati poco funzionale per la fruizione dei contenuti. *404* messaggio di errore che convenzionalmente inibisce la navigazione nel Web, in questo caso provoca l’utente e lo invita a minare il messaggio di errore cercando di aggirare l’interfaccia tecnologicamente chiusa irrompendo con forza nel sistema²³⁴. Il lavoro del gruppo Jodi punta l’attenzione sul senso di comunità, collaborazione e condivisione del messaggio, i suoi lavori sono accessibili a tutti e non solo a un pubblico selezionato. Chiunque può appropriarsene e se ne appropria nel momento stesso in cui accede alla pagina Web. Joan Heemskerk e Dirk Paesmans mettono in evidenza la caratteristica performativa dell’opera in Rete rispetto alla tradizionale natura espositiva²³⁵. Un carattere performativo dovuto a due dinamiche: la prima puramente tecnica relativa ai tempi di attesa ai quali il browser costringe l’utente ad assistere allo svelarsi della messa in scena tecnica dell’immagine, la seconda è che l’arte in Rete non termina con il suo

²³³ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L’arte della connessione*, cit., p. 60.

²³⁴ E.A. Schenken, *Art and electronic media*, cit., p. 37.

²³⁵ *Ibidem*.

svelarsi al pubblico, ma presuppone l'interazione con lo spettatore che è invitato ad attivare l'opera²³⁶.

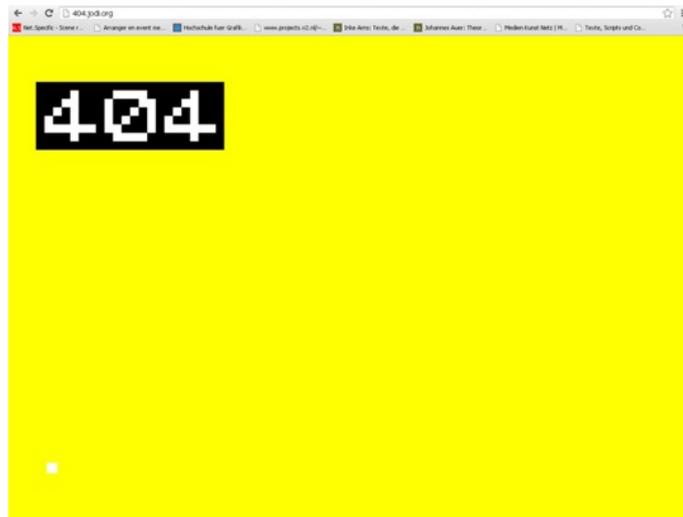


Fig. 10: Jodi, *404*, 1996, screenshot dell'homepage

L'influenza di *404* sul campo immaginario della Net.art sarà notevole. Se per i Jodi l'immagine e le parole sono considerata superflue, per Mark Amerika il linguaggio è tutto, e Internet rappresenta la nuova forma narrativa in cui perdersi. Mark Amerika si definisce un "writing machine" ed è autore di *Grammatron*, un progetto di narrativa multimediale che esplora nuove modalità espressive quali la narrazione ipertestuale, l'arte digitale online e il cinema²³⁷. L'opera coinvolge attivamente l'utente, il quale è guidato nella storia narrata dall'artista attraverso un percorso interattivo basato sul clic su parole chiave, arricchito da immagini animate, collage digitali che integrano la narrazione e una colonna sonora caratterizzata dalla voce di Mark Amerika²³⁸. L'obiettivo di *Grammatron* consiste nel rendere visibile il futuro della narrativa la quale, non più confinata all'interno delle pagine dei libri, si evolve verso nuovi formati destinati ad un ambiente digitale ed interattivo, dimostrando come la scrittura stia diventando più performativa in un ambiente distribuito nella Rete²³⁹. Tale spostamento solleva interrogativi sulla composizione, pubblicazione e distribuzione delle storie nell'epoca della diffusione digitale, riflettendo un cambiamento significativo nel modo

²³⁶ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete, cit.*, p. 31.

²³⁷ Ivi, p.32.

²³⁸ <https://markamerika.com/artworks/grammatron-by-mark-amerika> [ultimo accesso 23 febbraio 2024]

²³⁹ T. Corby, *Network art: practice and positions*, Londra, Routledge, 2005, p.133.

in cui le narrazioni vengono concepite e fruite²⁴⁰. Il giorno in cui *Grammatron* è stato pubblicato su internet come una delle prime grandi opere di Net. Art, Matthew Mirapaul in un articolo pubblicato nel New York Times l'ha definito come: "Grammatron as a work of art it could be viewed as a meditation on the electronic medium's impact on language and the writing process"²⁴¹. Per Mark Amerika i progetti d'arte in Rete stanno definitivamente eliminando il concetto della centralità d'autore, esaltando la possibilità del collegamento mentale che fonda il suo valore sulla possibilità degli artisti di associarsi, di acquisire prestigio all'interno di tutta la comunità con un'attività che produca significato. Grazie alle nuove forme d'arte, fondate sulla collaborazione e sullo scambio, viene così eliminato del tutto lo scarto tra artista e pubblico. Jodi e Mark Amerika hanno rappresentato un punto di svolta nello sviluppo e nella comprensione delle potenzialità dell'arte all'interno del Web, l'artista Rendall Packer nel saggio *Net Art come teatro dei sensi* dichiara come:

Jodi e Grammatron dimostrano che l'arte internetiana è diventata l'ultimo spazio in cui gli artisti possono costruire forme e narrative sperimentali, sfidare le convenzioni, cominciare un dialogo, introdurre nuove strategie e minacciare vecchi paradigmi²⁴².

Nei primi esperimenti dell'arte in Rete, Miltos Manetas individua tre caratteristiche comuni che ritornano in molti progetti: l'estetica del "macchinico", la manipolazione dei flussi d'informazione e il gioco identitario²⁴³. Estetica del macchinico è un'espressione utilizzata per identificare le sperimentazioni artistiche nella Rete che riflettono sulle concatenazioni linguistiche che si creano attraverso le reti e le comunicazioni tra persone. Una catena, un percorso in continua evoluzione che si focalizza non tanto sui contenuti dei siti quanto nella ridefinizione di nuovi linguaggi e codici attraverso la modifica, lo scambio e la condivisione dei contenuti all'interno di essi²⁴⁴.

²⁴⁰ <https://net-art.org/grammatron> [ultimo accesso 23 febbraio 2024].

²⁴¹ <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/cyber/mirapaul/062697mirapaul.html> [ultimo accesso 24 febbraio 2024].

²⁴² https://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/bi_fr.html [ultimo accesso 24 febbraio 2024].

²⁴³ V. Campanelli, *L'arte della Rete, l'arte in rete, il Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas*, Roma, Aracne, 2005, p. 47.

²⁴⁴ Ibidem.

Miltos Manetas sottolinea come:

Il macchinico come principio estetico è associato con il processo piuttosto che con l'oggetto, con la dinamica piuttosto che con la finalità, con l'instabilità anziché la permanenza, con la comunicazione invece che con la rappresentazione, con l'azione e con il gioco. L'estetica del macchinico non si preoccupa dei risultati o delle intenzioni delle pratiche artistiche, ma delle traduzioni e trasformazioni che avvengono nell'assemblaggio macchinico²⁴⁵.

Il gioco identitario invece permette di creare delle situazioni mitopoietiche, di creare delle storie e narrazioni che possono essere compartecipate, gli artisti possono creare situazioni e movimenti che permettono ad altri di identificarsi ed iniziare a "giocare" con altri utenti. La manipolazione dei flussi d'informazione è l'ultima delle caratteristiche distintive dei net artisti, essi creano opere che richiedono l'interazione del pubblico per essere completate. La manipolazione può avere diversi scopi: rendere visibili le infrastrutture sottostanti e i flussi d'informazione che caratterizzano il Web spesso invisibili agli utenti, criticare aspetti della società dell'informazione quali sorveglianza e privacy oppure utilizzare dati e flussi d'informazione come materiale estetico trasformando testi, immagini e suoni tratti dalla Rete come nuove forme artistiche²⁴⁶.

²⁴⁵ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., pp. 24-35.

²⁴⁶ V. Campanelli, *L'arte della Rete, l'arte in rete, il Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas*, cit., p. 48.

Esaminando alcuni esempi selezionati dei primi precursori della Net. Art, emerge chiaramente come la corrente artistica racchiuda al suo interno un'ampia varietà di esperienze. L'immagine digitale, dopo aver percorso un lungo cammino all'interno dei meandri operativi di molteplici discipline, ha acquistato nel tempo piena legittimità in ambito creativo. L'immagine numerica diviene anello di congiunzione di un sistema simbolico complesso, di un processo articolato, dove l'elemento fondamentale è rappresentato dall'interattività²⁴⁷. Concetti quali processualità, connettività e collaborazione si affermano come pilastri nell'analisi delle opere dei net artisti, suggerendo l'emergere di nuove dinamiche tra i partecipanti in questo nuovo panorama artistico rivoluzionato. L'interattività, resa possibile dalla tecnologia digitale, muta definitivamente il concetto di artista, opera e fruitore.

La figura dell'artista nell'ambiente digitale è stato oggetto di analisi per vari studiosi, Tatiana Bazzichelli definisce l'artista come *networker*, soggetto attivo che crea piattaforme condivise e contesti di connessione e di scambio²⁴⁸. Mario Costa identifica questa nuova personalità artistica come sperimentatore e ricercatore estetico ovvero colui che lavora con la sensorialità e con la fisiologia dei nuovi media mettendo nella sua indagine un'intenzionalità di tipo estetico²⁴⁹.

Domenico Quaranta invece mette in luce come la concezione romantica dell'artista genio dotato di talento innato, non possa più essere ritenuta valida all'interno del contesto della Rete, poiché essa richiede di collaborare con altri fruitori e delegare all'utente o al software parte del processo creativo²⁵⁰. All'artista solitario si va quindi sostituendo quello di un'equipe, fatta di confronti, di stimoli e di dialogo tra più ambiti operativi. La co-produzione compromette la dimensione autoriale dell'opera e l'impronta del singolo artista non si perde ma al contrario si valorizza nel confronto creativo con il pubblico²⁵¹. L'artista definito "plurale"²⁵² da Paolo Rosa non si riferisce solamente alla sua produzione in collaborazione, ma anche alla capacità di sviluppare attraverso l'uso sofisticato dei nuovi dispositivi comunicazionali coinvolgimento e

²⁴⁷ D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004, p. 95.

²⁴⁸ T. Bazzichelli, *Networking. La Rete come arte*, cit., p. 85.

²⁴⁹ M. Costa, *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, Vercelli, Edizioni Mercurio, 2010, p. 140.

²⁵⁰ D. Quaranta, *Media, New Media, Post Media*, Milano, cit., p. 85.

²⁵¹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 100.

²⁵² P. Rosa, *L'artista plurale*, Milano, Silvana Editoriale, 2016.

dialogo con il pubblico, stimolandone un intervento innovativo e non semplicemente reattivo e prevedibile²⁵³. Per Paolo Rosa l'artista è colui che si rinnova ad ogni intervento del pubblico partecipante, diventando regista delle relazioni tra uomo e macchina e tra uomo e uomo, osservando la metamorfosi imprevedibile che può assumere la sua opera²⁵⁴. Gli utenti muovendosi fluidamente da un sito all'altro e da opera a opera all'interno del Web, costruiscono liberamente i propri percorsi facendo esperienze non solamente ottiche, ma tattili, mentali ed estetiche da autori-produttori oltre che utenti-consumatori. Il pubblico è quindi riconosciuto come interprete ed esecutore, centro attivo di un tessuto di relazioni inesauribili nelle quali l'artista, anziché accettare passivamente l'apertura, come elemento ineluttabile, la adotta come principio guida della sua produzione presentando la propria opera in maniera tale da favorire il più alto grado di accessibilità possibile²⁵⁵. Lo spettatore non è più destinatario passivo, ma diretto collaboratore, l'artefice dell'opera che a sua volta non è più assoluta, conclusa, ma si definisce nella reazione con l'ambiente e con il fruitore che, nelle sue manipolazioni inconsuete, adotta una percezione di tipo sinestetico. L'opera d'arte non risulta essere più un tutt'uno unico e imm modificabile, ma un *work in progress* che si rimodella, di volta in volta, mediante l'intervento dei fruitori o l'influenza dell'ambiente esterno, di conseguenza il destinatario non è più solo uno spettatore, ma diviene, secondo la definizione di Maria Cristina Cremaschi nel suo saggio *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, uno spettatore²⁵⁶. Si può parlare di un'opera d'arte *open-ended* aperta a molteplici conclusioni poiché l'esito finale è condizionato dalle numerose possibilità d'interazione offerte al partecipante, le quali rimangono virtualmente accessibili nella memoria del sistema e possono essere riattivate a piacimento. Pertanto, l'interazione nell'ambito della Net. Art implica un'estensione delle percezioni sensoriali, un ridimensionamento del predominio e della fruizione puramente estetica²⁵⁷.

²⁵³ C.Canali, *Tecno-socialità, Partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p. 204.

²⁵⁴ A. Balzola, P.Rosa, *L'arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, cit., p. 100.

²⁵⁵ U. Eco, *Opera aperta, Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2013, p. 35.

²⁵⁶ M.C.Cremaschi, *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, Bologna, Ortica Communication, 1997.

²⁵⁷ D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004, p. 96.

L'arte in Rete permette di instaurare un nuovo tipo di rapporto tra artista e pubblico, una nuova meccanica della percezione estetica, una diversa posizione del prodotto artistico nella società. Essa pone nuovi problemi pratici creando situazioni comunicative, instaurando un nuovo rapporto tra contemplazione e uso dell'opera d'arte²⁵⁸.

²⁵⁸ U. Eco, *Opera aperta, Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, cit., p.62.

Capitolo 2 Approcci curatoriali per l'arte in Rete

La Net.Art apre una fase nuova nella storia dell'arte, in cui l'approccio *high tech* degli anni Ottanta, fondato sulla sperimentazione creativa col mezzo, si affianca ad un approccio *low tech*, fondato sull'uso amatoriale e, spesso, sulla destrutturazione e la critica del mezzo utilizzato²⁵⁹. L'avvento della Net.Art segna un momento chiave nella storia dell'utilizzo artistico dei media digitali: il loro passaggio da strumenti economicamente inaccessibili e difficili da usare, che richiedono una formazione specifica o la collaborazione con informatici e professionisti; a strumenti sempre più accessibili e diffusi, e sempre più *user friendly*, o disponibili per un uso amatoriale²⁶⁰. Essa vive in uno spazio altro, in cui non servono mediazioni istituzionali e mediatori culturali per intrattenere un dialogo con un pubblico; si rende accessibile a un pubblico generalizzato, non di soli "addetti ai lavori" essendo pubblica e liberamente copiabile, come tutti i dati digitali, non è mercificabile o adattabile all'economia del mondo dell'arte²⁶¹. Durante i primi anni Novanta i net artisti pioneristici si muovevano all'interno di uno spazio digitale, un terreno fertile caratterizzato da una straordinaria apertura che abbracciava un ampio spettro di esperienze eterogenee²⁶². Essi non solo si addentrarono nella critica delle infrastrutture tecnologiche di Internet ma esplorarono anche le sue potenzialità estetiche inedite. La loro indagine si estese alle conseguenze psicologiche e sociali innescate dalla rivoluzione digitale, senza trascurare l'adozione di un carattere marcatamente politico. Attraverso queste diverse traiettorie di ricerche e creazione i net artisti non solo mapparono le nuove frontiere dell'espressione artistica nell'era digitale, ma aprirono anche un dialogo critico su come le tecnologie della Rete potessero influenzare e trasformare la società a livelli molteplici²⁶³. L'arte digitale, manifestandosi nella sfera della Rete, si rivela con un esclusivo spazio per l'espressione creativa, facendo leva su Internet sia come strumento di produzione che come ambiente di consumo dell'opera artistica²⁶⁴. Questa

²⁵⁹D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, Milano, Postmediabook, 2023, p. 215.

²⁶⁰ Ibidem.

²⁶¹ Ivi, p. 216.

²⁶² D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, p. 37.

²⁶³ Ibidem.

²⁶⁴ T. Tozzi, *Dal multimedia alla Rete: ipertesto, interattività e arte*, in *Le arti multimediali Digitali. Storia, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, a cura di A. Balzola, A.M. Monteverdi, Milano, Garzanti, 2004, pp.216-239, qui p.217.

duplice funzione trasforma radicalmente il paradigma tradizionale dell'arte, delineando un'epoca in cui la produzione artistica e la sua esperienza da parte del pubblico si fondono in un ambiente digitale. Internet diviene parte integrale del processo creativo e del contesto espositivo, offrendo nuove modalità d'interazione tra artista e pubblico²⁶⁵. In questo scenario, l'arte della Rete si configura come un laboratorio sperimentale per le pratiche creative, dove le convenzioni spaziali e temporali dell'arte vengono ridefinite attraverso la fluidità e l'accessibilità della Rete. L'opera d'arte immateriale e aperta che può costruirsi attraverso la relazione tra opera e fruitore si libera dalla concezione di opera visiva intesa come artefatto unico oggetto di collezionismo e quindi dotato di un valore economico che nasce dallo scambio e dal processo di negoziazione con non esclude compromessi. Il mercato dell'arte gioca un ruolo di primo piano nel mondo delle arti visive da quando queste ultime hanno reciso progressivamente i propri legami con la classe nobiliare e con i poteri autoritari per trasformarsi in un'attività che ambisce al prestigio sociale che un rapporto produttivo con il mondo della cultura le può conferire²⁶⁶. Venendo meno il desiderio feticistico dell'oggetto, il valore culturale resta, ed è direttamente collegato alla presenza di una determinata opera nel circuito distributivo del Web ed eventualmente nell'ingresso in prestigiose collezioni museali²⁶⁷.

Nel suo essere prevalentemente online e accessibile su uno schermo, l'arte nella Rete lancia delle sfide non trascurabili al mondo dell'arte e allo spazio espositivo. Esporre opere di Net.Art nei musei creando sinergie inaspettate risulta essere complicato poiché in un museo, o in una galleria il pubblico tradizionalmente si aspetta di ricevere un oggetto concreto fisso e ben determinato²⁶⁸. La concezione dell'immaterialità della Net.Art rappresenta una delle sue caratteristiche distintive, riflettendo la consapevolezza degli artisti riguardo la trasformazione radicale innescata dall'avvento delle tecnologie digitali. Tuttavia, interpretare questa immaterialità come un'assenza completa di presenza fisica dell'opera potrebbe trarre in inganno. Anche se fruite attraverso un display, le opere di Net.Art assumono una forma "materializzata" grazie

²⁶⁵ Ibidem.

²⁶⁶ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p.77.

²⁶⁷ Ivi, p. 85.

²⁶⁸ M. Redaelli, *Net.Art Exhibited: Distributed Museums* (2021), in *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, pp. 94-114, qui p. 103.

alla registrazione digitale delle informazioni che le compongono. Pierre Lévy nel saggio *Cybercultura*, descrive questo processo come una virtualizzazione, cioè come la trasformazione dell'opera in un insieme di dati costituendone la descrizione numerica, la quale non può manifestarsi e rendersi visibile senza supporto fisico²⁶⁹. Lévy interpreta la virtualizzazione come un fenomeno dinamico e instabile, che si colloca in una posizione unica nel panorama delle immagini: non si trova al di fuori del reale o dell'immaterialità ma nel dominio del virtuale²⁷⁰. Similmente Mario Costa, autore noto per i suoi contributi teorici nell'estetica della comunicazione, invia a una comprensione più profonda delle immagini digitali, enfatizzando la loro dimensione mentale oltre che la loro apparente immaterialità. Costa sostiene che le informazioni digitali trascendono la mera assenza di materialità per incarnare una manifestazione concreta del pensiero logico e matematico. In tale prospettiva, le rappresentazioni digitali si distaccano dalla fisicità dell'energia e della luce, tradizionalmente legate all'ambito del tangibile, per entrare a far parte di un dominio prettamente mentale. All'interno di questo universo, dominato da processi logico matematici e linguistici, le informazioni digitali sono intese come l'esito visivo di un'elaborazione che affonda le sue radici nel ragionamento e nell'astrazione²⁷¹. Pertanto, da questi esempi si può affermare che la definizione delle opere di Net.Art come puramente immateriali sia il risultato di un malinteso sul concetto stesso di "materialità". Sarebbe più accurato considerare le creazioni artistiche digitali come artefatti delocalizzati. Con "delocalizzazione" si intende la disconnessione tra il luogo di apparizione dell'opera, solitamente lo schermo di un computer che può trovarsi in qualunque posizione geografica, e il luogo dove le informazioni che costituiscono l'opera sono fisicamente memorizzate²⁷². Questa distinzione sottolinea un aspetto cruciale delle opere digitali: la loro esistenza in uno spazio che trascende le coordinate fisiche tradizionali, permettendo una presenza simultanea in molteplici luoghi. Lo svincolamento dei confini fisici non solo sfida la nostra comprensione della materialità nell'arte, ma apre

²⁶⁹ V.Tanni, *Net Art, Genesi e generi* in *Le arti multimediali digitali, Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, cit., p. 5.

²⁷⁰ P. Levy, *Cyberculture*, Odie Jacob, Parigi 1998, trad.it., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 57.

²⁷¹ M. Costa, *L'estetica dei media, Avanguardie e tecnologia*, Roma, Castelvechi, 1999, p. 277.

²⁷² V.Tanni, *Net Art, Genesi e generi* in *Le arti multimediali digitali, Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, cit., p. 6.

anche nuove dimensioni per l'esposizione artistica, la distribuzione e la ricezione delle opere, enfatizzando il potenziale delle tecnologie digitali di ridefinire il concetto di spazio nell'arte contemporanea. Tale fenomeno si manifesta con particolare evidenza nella capacità di presentare un'opera in molteplici spazi sia fisici sia virtuali, simultaneamente, sfruttando la semplicità con cui può essere replicata e distribuita attraverso la condivisione di un *link*²⁷³. Si ha un'apertura vera una riflessione più ampia sull'evoluzione delle pratiche espositive nell'era digitale, dove la fluidità e l'accessibilità dell'arte nel Web ridefiniscono il ruolo delle gallerie, dei musei e degli spazi espositivi tradizionali. Lo scrittore Carlo Formenti definisce l'arte come "un ente ubiquo, capace di trascendere i confini fisici e di instaurare un dialogo inedito con un pubblico globale, dilatando le potenzialità interpretative e di fruizione"²⁷⁴. La delocalizzazione e l'ubiquità dell'arte favoriscono un ripensamento delle strategie curatoriali, che devono quindi considerare la coesistenza di spazi fisici e digitali come parte integrante del discorso artistico, in questo capitolo di andrà ad analizzare come la curatela si è confronta con la sfida di integrare la dimensione fisica e virtuale nell'organizzazione di mostre di Net.Art sia in Europa che negli Stati Uniti, sperimentando modalità innovative di presentazione e interazione rispecchiando la complessità e la multidimensionalità dell'arte in Rete²⁷⁵. La genesi dell'arte digitale, marcata dall'uso pionieristico dei computer, si è confrontata con sfide sia di natura sociologica che tecnologica. L'impiego iniziale di *mainframe* di grandi dimensioni negli anni Sessanta ha introdotto significative restrizioni estetiche e pratiche, rendendo l'arte digitale un campo maggiormente esplorato da ingegneri e scienziati piuttosto che da artisti²⁷⁶. Tali limiti tecnologici hanno originariamente condotto a espressioni artistiche che, come descrive, Jim Pomeroy erano caratterizzate da "a certain aesthetic naivety, manifested in works dominated by animated geometric logos peering out from rotating grinds, graphic nudes and adolescent visions of science fiction"²⁷⁷.

²⁷³ Ibidem.

²⁷⁴ C. Formenti, *Incantati dalla Rete, Immaginari, utopie e conflitti nell'era di Internet*, Milano, Raffaello Cordina Edizioni, 2000, p. 30.

²⁷⁵ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 213.

²⁷⁶ D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Brescia, Link Editions, 2013, p. 49.

²⁷⁷ D. Kahn, *Between a Bach and a Bard Place: Productive Constraint in Early Computer Arts*, in *Media Art Histories*, a cura di O.Grau, Londra, Leonardo Books Mit Press, 2007, p. 422.

Micheal Noll, riconoscendo queste limitazioni osservava come:

In the early 1960s, the computer held great promise as a new tool and medium for art. In the decade that followed, however, computer art achieved very little. I've come to the conclusion that much of the art made by scientists and engineers, including myself, would have benefited from an artist's touch²⁷⁸.

L'importanza dell'affermazione di Michael Noll nell'evoluzione dell'arte digitale risiede non solo nel suo riconoscimento della necessità di una maggiore collaborazione tra artisti e scienziati, ma anche nel suo contributo diretto allo sviluppo del campo dell'arte in Rete. La sua visione ha anticipato e facilitato la transizione verso forme d'arte più complesse come la computer graphic, i videogiochi fotorealistici e l'animazione 3D. Questa evoluzione evidenzia una duplice paternità dell'arte digitale, che non solo ha segnato la storia della cultura del Novecento, ma ha anche dimostrato la capacità del mondo dell'arte di accogliere e valorizzare le espressioni più innovative e sperimentali²⁷⁹.

²⁷⁸ Ivi, p. 427.

²⁷⁹ D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, cit., p. 50.

2.1 Sperimentazioni espositive

Nell'ambito delle indagini sulla convergenza tra digitale e sperimentazione espositiva artistica è fondamentale riconoscere il ruolo pionieristico svolto dalle ricerche focalizzate sull'evoluzione tecnologica. Durante il tardo decennio degli anni Sessanta, i computer venivano percepiti quasi come entità mitologiche, lontane dalla portata della maggior parte delle persone a causa dei loro costi proibitivi, della complessità delle funzioni e delle sfide poste dalla loro operatività²⁸⁰. Fu in questo clima di curiosità e inaccessibilità che la polacca Jasia Reichardt, nel 1968 inaugurò la mostra *Cybernetic Serendipity* all'Istituto di Arte Contemporanea di Londra, creando un ponte tra il mondo dell'arte e quello dell'innovazione tecnologica. Max Bense, filosofo tedesco con un interesse specifico per le relazioni tra matematica, tecnologia e arte, ideatore del concetto di "estetica dell'informazione", ispirò la Reichardt a esplorare le potenzialità artistiche celate all'interno della tecnologia computerizzata²⁸¹. Tale esplorazione portò alla creazione di una mostra che celebrava la serendipità cinetica intendendo per serendipità "the faculty of making happy chance discoveries"²⁸².

Cybernetic Serendipity segnò un punto di svolta nella percezione e nell'integrazione delle tecnologie informatiche nel dominio dell'arte, proponendosi come la prima esibizione a esplorare le conseguenze del digitale sulla vita quotidiana e sulla creatività artistica. L'evento ha rappresentato un'occasione unica d'incontro e collaborazione tra artisti e scienziati, dimostrando come i due mondi, spesso visti in contrasto, potevano operare su un piano di eguaglianza e reciproco arricchimento²⁸³. Reichardt selezionò scienziati che in quel periodo contribuivano alla rivista *Computer Automation*, nota per aver indetto un concorso incentrato sulla produzione di grafiche computerizzate. Particolarmente attratta dalla natura imprevedibile e casuale delle opere generate al computer, scelse di includere nella mostra i lavori dei vincitori del concorso insieme alle creazioni di artisti rinomati come Nam June Paik, Gordon Pask, Bruce Lacey,

²⁸⁰ V. De Petra, *Il digitale come forma di creazione e sopravvivenza dell'arte*, in "BTA-Bollettino Telematico dell'Arte" 895, 2020; <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00895.html> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁸¹ D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 42.

²⁸² M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, in "Art Journal" 67(3) 2014; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043249.2008.10791311> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁸³ V. De Petra, *Il digitale come forma di creazione e sopravvivenza dell'arte*, cit., [ultimo accesso 10 marzo 2024].

Rowland Emett e altri²⁸⁴. Il progetto espositivo era diviso in tre sezioni ciascuna dedicata a un aspetto particolare dell'integrazione tra arte e tecnologia. La prima area espositiva era dedicata alla presentazione di opere generate attraverso l'uso di computer, includendo una varietà di immagini, composizioni musicali, animazioni e testi generati digitalmente. La seconda sezione si concentrava sull'esibizione di dispositivi cibernetici, incluse opere d'arte interattive, macchine in grado di dipingere autonomamente e robot controllati a distanza. L'ultima parte dell'esposizione mirava a fornire una panoramica storica della cibernetica, esplorando le sue applicazioni e il potenziale impatto sociale dei computer²⁸⁵. Attraverso la visita di quasi sessantamila spettatori *Cybernetic Serendipity*, come sottolineato da Jasia Reichardt, ha goduto di un notevole successo, favorito dall'enorme entusiasmo per la tematica trattata e l'approccio interattivo dell'esposizione. Tale aspetto ha reso la mostra particolarmente attraente per un pubblico ampio e variegato, capace di coinvolgere tanto gli adulti quanto i più giovani. Reichardt osservava come: "The kids adore it, they are enraptured by the automatic lighting of the computer, play with the free robots, watch the machines painting and listen to the sound domes"²⁸⁶.

La mostra è stata concepita come un evento interattivo, progettata per coinvolgere attivamente i visitatori attraverso la manipolazione diretta di dispositivi cibernetici come nel caso di *SAM* acronimo di Sound Activated Mobile [Fig.11], opera di Edward Inhatowicz, una scultura elettroidraulica interattiva con l'aspetto di un fiore montata su una struttura flessibile di alluminio e dotata di quattro petali, ognuno dei quali equipaggiato con un microfono²⁸⁷. La scultura reagiva ai suoni emessi dai partecipanti, attivando tramite computer dei pistoni idraulici che inducevano il fiore a inclinarsi verso la fonte del suono²⁸⁸.

²⁸⁴ J. Raichardt, *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Art* in *Cybernetic Serendipity*, cat. (Londra, Istituto di Arte Contemporanea 2 agosto-20 ottobre 1968) a cura di F.A. Praeger, New York, Studio International, 1968, pp. 3-106, qui p. 5.

²⁸⁵ V. De Petra, *Il digitale come forma di creazione e sopravvivenza dell'arte*, cit., [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁸⁶ M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, in "Art Journal" 67(3) 2014; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043249.2008.10791311> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁸⁷ J. Benthall, *Science and Technology in Art Today*, New York, Praeger Publishers, 1972, p. 78.

²⁸⁸ M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, cit., [ultimo accesso 10 marzo 2024].

L'integrazione di opere d'arte e dispositivo tecnologico senza distinzioni tra oggetto artistico, processo materiale e approccio metodologico ha rappresentato un significativo superamento delle barriere disciplinari. Uno degli scopi principali dell'esposizione era proprio esplorare e mettere in luce le potenzialità del computer come mezzo creativo, come affermato dalla stessa curatrice:

Cybernetic Serendipity ha a che fare con le potenzialità più che ai risultati, e in questo senso è prematuramente ottimistica. Non c'è alcuna rivendicazione eroica da fare, perché a questo punto i computer non hanno ancora la musica, l'arte o la poesia come hanno fatto con la scienza [...] Il computer è solo uno strumento che, al momento, sembra abbastanza lontano che riguardano l'arte [...] Le potenzialità a esso inerenti come strumento creativo faranno ben poco per cambiare gli idiomi dell'arte. Potranno, tuttavia, allargare la visione dell'arte e contribuire alla sua diversità²⁸⁹.

Nella presentazione del catalogo della mostra, la curatrice ha evidenziato come l'intento di *Cybernetic Serendipity* fosse quello di esplorare e documentare le modalità attraverso cui i processi creativi possano essere facilitati e amplificati dall'uso dei computer. Volta a scardinare alcune convinzioni radicate, come l'idea che la creatività fosse un dominio esclusivo degli individui comunemente identificati come artisti, rendendo così arduo immaginare che figure professionali quali ingegneri, chimici e filosofi potessero partecipare a pratiche artistiche²⁹⁰. Attraverso l'analisi dei processi creativi che coinvolgono l'uso di computer e dispositivi cibernetici, emerge un panorama di attori e creatori sostanzialmente differente da quello tradizionalmente associato agli ambienti artistici, Jasia Reichardt enfatizza come l'ambizione di *Cybernetic Serendipity* era quella:

To present an area of activity which manifests artists' involvement with science, and the scientists' involvement with the arts; also, to show the links between the random systems employed by artists, composers, and poets, and those involved with making and use cybernetic devices²⁹¹.

Cybernetic Serendipity nel dimostrare le possibili relazioni tra tecnologie e creatività ha infatti coinvolto centotrenta collaboratori, di cui ottantasette ingegneri, medici

²⁸⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 42.

²⁹⁰ M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, in "Art Journal" 67(3) 2014; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043249.2008.10791311> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁹¹ M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, cit., [ultimo accesso 10 marzo 2024].

informatici e filosofi e quarantatré artisti e poeti²⁹². La mostra ha approfittato della competenza di esperti nel settore informatico, per esaminare a fondo le capacità di computer, analizzando aspetti come la memorizzazione dei dati, l'input/output di informazioni, nonché le funzionalità di controllo e di elaborazione numerica, allo scopo di valutare il potenziale impatto di queste tecnologie sul mondo dell'arte. La rassegna includeva approfondimenti storici, cronologici e un glossario per illustrare lo sviluppo dei computer fino a quel momento. Pur senza avere i mezzi per anticipare l'ampiezza con cui la tecnologia avrebbe influenzato l'arte negli anni a venire, l'impatto di *Cybernetic Serendipity* è stato significativo nel panorama artistico e tecnologico. La mostra ha catalizzato la demolizione delle tradizionali divisioni disciplinari e ha incoraggiato gli artisti a integrare il computer come mezzo di espressione e creazione artistica. Essa ha favorito l'emergere dell'arte digitale caratterizzata dall'uso di tecniche digitali per la produzione di immagini, animazioni e opere interattive, nonché dalla promozione di nuove forme di collaborazione tra diverse espressioni artistiche²⁹³.



Fig.11: Edward Inhatowicz, *SAM*, 1968,

²⁹² J.Reichardt, *Cybernetic Serendipity: Getting Rid of Preconceptions*, in “Studio International”, 176, 1968;<https://www.studiointernational.com/index.php/cybernetic-serendipity-getting-rid-of-preconceptions-jasia-reichardt> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

²⁹³ V. De Petra, *Il digitale come forma di creazione e sopravvivenza dell'arte*, cit., <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00895.html>[ultimo accesso 10 marzo 2024].

Nel corso degli anni Ottanta, l'interesse delle istituzioni artistiche nei confronti dell'arte digitale ha segnato una tendenza in crescita influenzata dalla presenza sempre più incisiva delle nuove tecnologie nella vita quotidiana. Un momento di significativa transizione nel quale l'arte digitale ha iniziato a riscuotere un riconoscimento istituzionale, stimolando una riflessione complessa su come i media digitali ridefiniscano i paradigmi dell'arte e della sua fruizione. Tale evoluzione ha motivato le stesse istituzioni a sostenere attivamente linguaggi artistici innovativi influenzati dai nuovi media caratterizzati da una maggiore fluidità e da una minore attitudine alla commercializzazione, quali video arte, performance e tecnologie digitali. Parallelamente, artisti e intellettuali hanno approfondito l'analisi critica sul potere dei media nel modellare la società, esplorando nuove modalità espositive dell'arte e interrogandosi sulle implicazioni della digitalizzazione legate alla materialità dell'opera d'arte²⁹⁴. Un evento chiave che illustra la progressiva integrazione dell'arte digitale nel panorama artistico istituzionale e le sue ripercussioni sui processi creativi e sulle pratiche espositive è *Les Immatériaux* curata dal filosofo Jean Francois Lyotard e Thierry Chaput per il Centre Pompidou di Parigi nel 1985. *Les Immatériaux* nasce come progetto incentrato sull'indagine dei nuovi mezzi espressivi offerti dalla tecnologia e mira a rivisitare e sfidare il concetto tradizionale di esposizione ereditato dai Salon ottocenteschi e dalle gallerie d'arte. L'approccio innovativo adottato da Lyotard e il gruppo di lavoro del Centre de Création Industrielle guidati da Thierry Chaput, era quello di concepire *Les Immatériaux* come una "non-esposizione". Questa peculiarità derivava non tanto dalla natura degli oggetti, delle immagini e delle situazioni presenti, quanto piuttosto dall'intento di utilizzarli come strumenti per indagare le caratteristiche della condizione postmoderna e per riflettere sul nascente contesto digitale²⁹⁵. Sebbene fisicamente ospitata all'interno dello spazio espositivo del Centre Pompidou, la mostra trascendeva la sua stessa materialità per interrogarsi sul significato e sul ruolo dell'arte nell'epoca della sua digitalizzazione. Organizzata in sessantasette zone, *Les Immatériaux* si caratterizza da una pluralità tematica e dalla giustapposizione di opere d'arte di artisti concettuali e minimalisti quali Marcel

²⁹⁴ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, p.53

²⁹⁵ M. Ferraris, E. Manzini, *Interrogativi della post-modernità*, in "Modo" 78, 1985; https://monoskop.org/images/b/b4/Lyotard_intv_Ferraris_Manzini_Modo_78_1985.pdf [ultimo accesso 15 marzo 2024].

Duchamp, Dan Flavin e Robert Ryman, a fianco di artisti impegnati nell'esplorazione delle potenzialità delle tecnologie di comunicazione pionieri della Net.Art come Roy Ascott e Rolf Galhaar intervallati da un insieme eterogeneo di strumentazioni tecniche, dispositivi tecnologici, terminali per accesso a reti locali, attraverso i quali era possibile consultare opere digitali, testi interattivi e narrazioni combinatori stimolando una riflessione sulle molteplici dimensioni e possibilità dell'arte²⁹⁶.

In occasione della mostra Roy Ascott presentò l'opera *Organ et function d'Alice au pays des Merveille*, [Fig.12] un progetto che intrecciava citazione del romanzo *Alice nel paese delle Meraviglie* di Lewis Carroll, con riferimento a testi scientifici. Sfruttando *Minitel*, la Rete francese lanciata nel 1981 da considerarsi come la più diretta antenata di Internet, Ascott invitava il pubblico a modificare e arricchire il testo dell'opera attraverso l'uso di terminali dislocati nella mostra oppure direttamente da casa generando associazioni e relazioni inattese. La modalità interattiva scelta andava ad elevare il concetto di anonimato dei contribuenti riducendo il controllo dell'artista sulla partecipazione del pubblico. L'esperienza offerta da *Organ et function d'Alice au pays des Merveille*, rappresentava una sfida alle convenzioni tradizionali di opera d'arte quali originalità, autenticità, narrativa e materialità, favorendo invece i principi di appropriazione, collaborazione, distribuzione, giustapposizione e casualità²⁹⁷. Tuttavia, più che gli artisti, era il progetto espositivo a prevalere come oggetto di riflessione, a un punto tale che le opere esposte venivano raramente citate nei numerosi commenti che la mostra ha prodotto²⁹⁸.

²⁹⁶ F. Gallo, *Modelli audiovisivi e prefigurazioni digitali nelle sperimentazioni sul medium esposizione: Les Immatériaux* di Jean-François Lyotard, in "Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico culturali", 1, 2015; <https://www.repository.unipr.it/bitstream/1889/3268/1/GALLO-modelli.pdf> [ultimo accesso 15 marzo 2024].

²⁹⁷ F. Gallo, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean Francois Lyotard nell'arte contemporanea*, Roma Aracne, 2008, p.30

²⁹⁸ Ibidem.



Fig. 12: Roy Ascott, *Organ et fonction d'Alice au pays des Merveille*, 1985

Les Immatériaux fu una delle prime mostre ad anticipare il futuro digitale, essa era composta da tradizionali pareti espositive ma da cavi tiranti, reti grigie che si estendevano dal pavimento al soffitto e che modulavano un ambiente decentralizzato percorribile in vari modi. I visitatori esploravano gli spazi della mostra indossando delle cuffie che, tramite trasmettitori a infrarossi disposti lungo tutto lo spazio espositivo [Fig.13], riproducevano testi letterari e filosofici registrati dallo stesso Lyotard, un collage di musica, rumori e testi in relazione o meno con il percorso espositivo, che mirava a creare una forte sensazione di instabilità²⁹⁹. Il curatore non proponeva una lettura univoca degli effetti delle tecnologie digitali sulla società contemporanea, ma lascia al pubblico il compito di interpretare le diverse provocazioni offerte dalla mostra³⁰⁰. Lyotard tentava di rappresentare l'irrepresentabile. All'interno di ogni area tematica, materiali grafici, gadget tecnologici, strumenti scientifici e oggetti di uso quotidiano, costituivano una narrazione postmoderna volta a esplorare l'evoluzione delle telecomunicazioni e delle reti informatiche, stimolando una riflessione senza però imporre un unico punto di vista. Nella struttura spaziale, così come il suo impianto concettuale, la mostra si proponeva come modello didattico della struttura associativa propria dell'ipertesto e successivamente della Rete³⁰¹. A ciò

²⁹⁹ M. Vicet, *Les Immatériaux: a tour of the exhibition with headphones*, in "Hybrid" 6, 2019; <https://journals.openedition.org/hybrid/523> [ultimo accesso 15 marzo 2024].

³⁰⁰ F. Gallo, *Modelli audiovisivi e prefigurazioni digitali nelle sperimentazioni sul medium esposizione: Les Immatériaux*, cit., <https://www.repository.unipr.it/bitstream/1889/3268/1/GALLO-modelli.pdf> [ultimo accesso 15 marzo 2024].

³⁰¹ F. Gallo, *Dalle reti locali anni '80 al Web 2.0: Le ricerche degli artisti*, in "Storia dell'arte Open Peer Reviewed Journal", 2011; <https://kunstgeschichte-ejournal.net/158/> [ultimo accesso 16 marzo 2024].

si aggiungevano due elementi distintivi che legavano *Les Immatériaux* all'evoluzione dell'arte in Rete: da un lato, opere incentrate sull'interazione remota, dell'altro un progetto di scrittura collaborativa via Rete realizzato da un gruppo che coinvolgeva figure professionali eterogenee quali scrittori, scienziati, artisti e filosofi. Entrambi gli aspetti diventavano emblematici considerando che, fino all'avvento del software *Mosaic* nel 1993, la maggior parte dei progetti artistici legati online si limitava all'ambito testuale³⁰².

In *Les Immatériaux*, il termine “immateriale” abbracciava un ampio spettro di significati, estendendosi dalla nozione tradizionale di “spirituale” a quella contemporanea di “digitale” con riferimento all'informatica e all'elettronica. Tale ampliamento semantico era direttamente correlato alla diffusione delle nuove tecnologie, che favorivano una riconsiderazione del concetto di valore, spostandolo da una dimensione prettamente materiale ed economica verso una valorizzazione dei beni immateriali³⁰³. Gli *Immatériaux* rappresentavano dunque le nuove frontiere con cui la postmodernità si trovava a confrontarsi, sfumando le distinzioni tra materia ed energia in favore di entità ibride capaci di riformulare le categorie fondamentali del pensiero³⁰⁴. La visita alla mostra offriva una panoramica sulle trasformazioni socio-tecnologiche e sui loro effetti immediati e prospettici, evidenziando come l'espansione delle telecomunicazioni avesse contribuito a ridurre ulteriormente le distanze globali, privilegiando connessioni non più fisiche e materiali ma virtuali. *Les Immatériaux* emergeva come pietra miliare per l'arte digitale, delineando le basi estetiche e filosofiche che avrebbero influenzato nei decenni successivi, l'arte in Rete: immateriale, riproducibile, teletrasmessa, collaborativa, scomponibile e ricomponibile³⁰⁵. L'immaterialità nell'arte in Rete è legata alla duplice natura della Rete, la quale funge simultaneamente da tessuto connettivo tra individui e tra dispositivi tecnologici. Attraverso la sua capacità di intessere una rete di persone interconnesse, tende a generare esperienze e interazioni piuttosto che produrre opere

³⁰² Ibidem.

³⁰³ F. Gallo, *Immateriale*, in “Doppiozero”, 18 aprile 2011; <https://www.doppiozero.com/immateriale> [ultimo accesso 16 marzo 2024].

³⁰⁴ M. Ferraris, E. Manzini, *Interrogativi della post-modernità*, cit., https://monoskop.org/images/b/b4/Lyotard_intv_Ferraris_Manzini_Modo_78_1985.pdf [ultimo accesso 16 marzo 2024].

³⁰⁵ F. Gallo, *Immateriale*, cit., <https://www.doppiozero.com/immateriale> [ultimo accesso 15 marzo 2024].

tangibili e materiali, impiegando fattori intangibili come relazionali interpersonali, la comunicazione e la diffusione di informazioni. Utilizzando tecnologie digitali, l'arte in Rete manipola contenuti mediatici, il cui valore deriva più dall'immaterialità del segnale che dalla materialità degli oggetti fisici³⁰⁶. Se da un lato *Les Immatériaux* avrà un valore fondativo per l'arte in Rete, dall'altro lato dimostrerà al pubblico, come notava Jasia Reichardt in relazione a *Cybernetic Serendipity*, che le ricerche in ambito digitale fossero ancora in una fase esplorativa, lontane dal raggiungere risultati definitivi paragonabili ad altre correnti artistiche, ma di valore intrinseco proprio come indagine sperimentale³⁰⁷.

Les Immatériaux non solo ha anticipato le evoluzioni nell'arte dei nuovi media, ma ha anche inaugurato i dibattiti che hanno caratterizzato gli anni Novanta e Duemila riguardo allo spostamento dell'arte da ambienti istituzionali quali musei e gallerie verso lo sviluppo di piattaforme online per lo scambio artistico. Tale trasformazione ha permesso la creazione di opere interattive nell'ambiente virtuale di Internet, marcando un decisivo spostamento nell'approccio alla produzione e alla fruizione dell'arte.



Fig. 13: Mostra *Les Immatériaux* presso Centre Pompidou, 1985

³⁰⁶ L. Manovich, *The Language of New Media*, Londra, Mit Press, 2001, p. 44.

³⁰⁷ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, p.54.

2.2 Tentativi fallimentari *Documenta X* e *Net_Condition*

Durante gli anni Novanta, il panorama dell'arte contemporanea ha manifestato una crescente inclinazione verso l'esplorazione dei media digitali, aprendosi allo sviluppo di un contesto produttivo, discorsivo ed espositivo inedito. L'integrazione tra arte digitale e ambienti espositivi tradizionali ha rappresentato un argomento centrale nei dibattiti delle comunità artistiche nel periodo di transizione che ha segnato la fine del ventesimo secolo e l'inizio del ventunesimo. In questi anni, le iniziative curatoriali si sono moltiplicate, a volte con approcci innovativi, altre volte con risultati fallimentari, nel tentativo di affrontare e mediare le sfide poste da questa integrazione. Tuttavia, alcuni dei tentativi più ambiziosi di incorporare la Net.Art nei contesti espositivi tradizionali si sono rivelati inefficaci. Esempi significativi di questi esperimenti non riusciti sono stati *Documenta X* e *Net_Condition*, che hanno tentato di presentare l'arte in Rete in spazi fisici, affrontando problematiche intrinseche a questo nuovo genere di produzione artistica ma che non hanno trovato soluzioni soddisfacenti nei metodi curatoriali impiegati³⁰⁸.

La decima edizione di Documenta, punto di riferimento fondamentale per l'arte contemporanea, ha segnato un passaggio cruciale nell'accoglienza dell'arte in Rete nel canone artistico. Sotto la direzione di Catherine David, prima donna a curare l'evento, la manifestazione inaugurata il 28 giugno 1997 a Kassel ha incluso una sezione interamente dedicata alla Net.Art, affidata a Simon Lamunière, responsabile del sito web di *Documenta X*³⁰⁹. Questa innovativa inclusione è stata interpretata da Catherine David come un'evoluzione dell'arte, che trascendeva l'ambito dell'élite per abbracciare un approccio più democratico e accessibile, mirato a coinvolgere un pubblico internazionale più ampio e trasversale³¹⁰. La Rete, con la sua capacità di connessione e diffusione illimitata, è stata vista come nuova frontiera per l'espansione dell'arte in un contesto globale. *Documenta X* è ricordata come l'edizione che ha stimolato un risveglio di consapevolezza critica e politica, rievocando lo spirito delle neoavanguardie degli anni Sessanta opponendosi alla tendenza alla "domesticazione" dell'arte³¹¹. La grande manifestazione, più che una semplice mostra, si è imposta come

³⁰⁸ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p.214.

³⁰⁹ D. Quaranta, *Deep Surfing*, cit., p. 468.

³¹⁰ Ibidem.

³¹¹ J. Nichols, *Documenta X*, in "Artdes Monash" ottobre 1997; <http://www.artdes.monash.edu.au/globe/issue7/doctxt.html> [ultimo accesso 17 marzo 2024].

una piattaforma di eventi e discussioni dove le opere esprimevano la loro sfida al sistema, estendendosi spesso oltre i confini degli spazi espositivi e nel dominio pubblico. La pittura venne deliberatamente esclusa in favore di un dialogo che collegava la generazione degli anni Sessanta all'arte critica e militante degli anni Novanta, un periodo contrassegnato dal termine della Guerra Fredda, dall'ascesa del capitalismo e dall'avvio della globalizzazione. Come delineato dalla curatrice, *Documenta X* articolava la sua struttura in diversi spazi: le sedi espositive, il catalogo pubblicato, il ciclo di dibattiti raggruppati nella sezione denominata *Hybrid Workspace* e soprattutto il sito web. Quest'ultimo, secondo le intenzioni della direzione curatoriale, avrebbe dovuto ampliare la partecipazione all'evento di Kassel, sfruttando le possibilità offerte da Internet, in un contesto che era allo stesso tempo intimo e globale³¹². Il sito di *Documenta X* non era soltanto un deposito di informazioni utili come orari, indirizzi e tariffe dei biglietti, ma anche un raccoglitore ed espositore di progetti artistici specifici per la Rete suddivisi in quattro sotto-aree tematiche: *Surfaces and Territories*, *Cities & Networks*, *Groups & Interpretation* e *In and Out*, sezioni che ospitavano una lista di artisti emergenti nell'ambito dell'attivismo online³¹³. Tra i lavori elencati vi erano alcuni progetti di Net.Art che sono divenuti emblematici nel tempo, *Metronet* di Martin Kippenberger, passando per *On Translation* di Antoni Muntadas, fino a *Up to 625* di Matt Mullican. Alcuni di questi lavori, come *Metronet*, erano pensati per avere anche una componente installativa e si concretizzavano in varie sedi della manifestazione. Altri invece, avevano trovato la loro espressione esclusiva nel dominio del Web *Up to 625* di Matt Mullican, evidenziando la dualità di forma e spazi attraverso cui la Net.Art poteva manifestarsi³¹⁴. *Metronet* [Fig.14] si presentava con un'esplorazione simbolica delle potenzialità connettive di Internet, immaginando una rete metropolitana globale a simboleggiare le reti di cavi che attraversano il pianeta, erodendo barriere geografiche e culturali. Per Kippenberger, Internet incarnava la visione romantica di un mondo

³¹² C. David, *Dx and new media*, in "Documenta10", 20 giugno 1997; <https://documenta10.de/lists/debate/0001.html> [ultimo accesso 17 marzo 2024].

³¹³ D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, cit., p. 132.

³¹⁴ G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, cit., p. 110.

ridotto a villaggio globale, la cui distanza è annullata dalla rapidità dello scambio di immagini e informazioni³¹⁵.

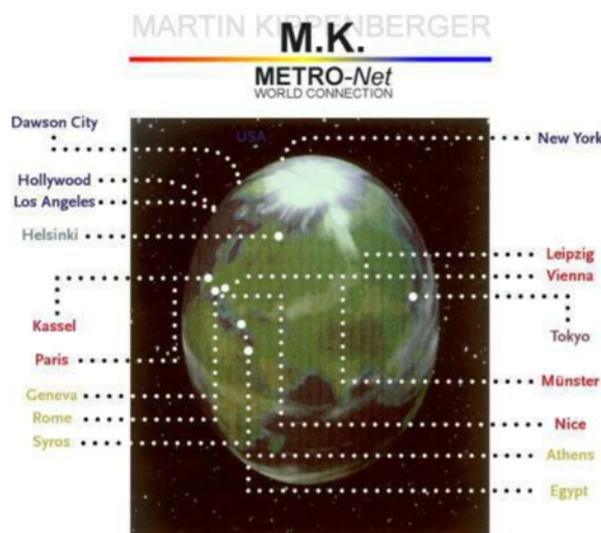


Fig. 14: Martin Kippenberger, *Metronet*, 1997, DocumentaX, Kassel

Parallelamente, *Up to 625* di Mullican indagava la realtà contemporanea invasa da un universo di segni, raffigurando la città come un alfabeto dinamico e fluido che si svela attraverso le interazioni quotidiane. La struttura del suo progetto digitale su Internet si sviluppa attraverso livelli progressivamente più dettagliati, partendo da una schermata iniziale divisa in cinque colori, i quali permettono di accedere a cinque immagini, che a loro volta portano alla visualizzazione di venticinque fotografie fino ad ottenere una raccolta di seicento venticinque immagini totali. Attraverso la navigazione, l'utente era invitato a immergersi nell'architettura ipertestuale del sito, in un movimento fluido che evocava il percorso all'interno di una metropoli di immagini e simboli³¹⁶. Mullican ha così adattato l'ipertestualità della Rete alla sua ricerca artistica, utilizzando la piattaforma digitale come un medium ideale per esprimere la sua visione artistica ed esporre virtualmente il suo vasto repertorio di immagini³¹⁷.

Nell'ambito di *Documenta X*, le opere esclusive del Web erano consultabili da diversi computer situati in uno spazio comune la *Documenta Halle*, situata vicino al bookshop

³¹⁵ Ivi, p. 26.

³¹⁶ <https://digitalartarchive.at/database/work/411/> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

³¹⁷ <http://www.centreimage.ch/images/mullican> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

e alla caffetteria. Questa disposizione scatenò un vivace dibattito, ancora consultabile nel forum Documenta10.de³¹⁸. La sezione dedicata ai siti web era delimitata da pareti blu, interpretate da alcuni critici come un omaggio ad uno dei principali sponsor dell'evento, la IBM - International Business Machine Corporation³¹⁹. L'allestimento dei computer, su semplici tavoli da ufficio evocava una non gradita associazione con l'ambiente lavorativo, critica condivisa anche dagli artisti coinvolti. Aggravando la situazione, l'assenza di una connessione Internet attiva estraniava le opere dal loro contesto naturale, compromettendo l'interattività intrinseca della Net.Art e confinando lo spettatore ad un ruolo passivo³²⁰. L'approccio espositivo non riusciva a esaltare il valore individuale di ciascun progetto agli occhi del pubblico. Il gruppo JODI criticava questo allestimento nel forum sottolineando come:

[...] The office setting it's an unnecessary confusing symbolical construct, build without consultation of the artists. [...] The office-clichè also sucks because it gives a false group-label to artists whom only thing in common is their use of the net, and categorises them, in opposition to the rest of the exhibit, by technique³²¹.

Simon Lamunière, di fronte alle controversie sollevate, riconobbe la complessità della situazione ma difese le sue decisioni affermando che l'isolamento della Net.Art era, a suo avviso, "l'unico modo per evitare la completa esclusione"³²². Tale dicotomia fra il fruitore e la sua fruizione, la natura digitale delle opere e la contemplazione in uno spazio fisico, insieme alla non aderenza degli spazi espositivi scelti, concorse al fallimento della sezione Net.Art oggetto di numerose polemiche³²³. Il dibattito si acuì ulteriormente con la decisione dell'organizzatore di rimuovere il sito web di *Documenta X* al termine dell'esposizione, con l'intenzione di archiviare i contenuti su CD per la vendita come catalogo della mostra³²⁴. In risposta a questa contraddizione con le premesse curatoriali iniziali, l'artista Vuk Ćosić intervenne in modo decisivo,

³¹⁸ <https://documenta10.de/lists/test/index.html#34> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

³¹⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 109.

³²⁰ *Ibidem*.

³²¹ JODI, *Dx webprojects*, in "Documenta 10" 9 luglio 1997; <https://documenta10.de/lists/test/0034.html> [ultimo accesso 20 marzo 2024].

³²² S. Laumunière, *Dx webprojects*, in "Documenta 10" 10 luglio 1997; <https://documenta10.de/lists/test/0035.html> [ultimo accesso 20 marzo 2024].

³²³ P.Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico culturali*, atti del convegno (Parma, Università di Parma, 27-28 gennaio 2017), a cura di F.Castellani, F.Gallo, V.Strukelj, F.Zanella, S.Zuliani, 2018, pp.163-171, qui, p. 164.

³²⁴ *Ibidem*.

scaricando le pagine del sito di *Documenta X* e allestendo una copia integrale sul proprio server, al fine di preservarne l'accessibilità pubblica. Usando un semplice programma per il download automatico ripubblicò il sito sul server del Digital Media Lab di Lubiana, riproducendone interamente la struttura e i contenuti originali. Il gesto veniva rivendicato pubblicamente poche ore prima della chiusura della mostra, e presentato come una legittima performance di Net.Art, intitolata *Documenta Done*³²⁵[Fig.15]. Con questo atto, Ćosić liberava la Net.Art da una logica di profitto capitalista, salvaguardava l'opera consentendone un accesso libero e illimitato e prefigurava una delle pratiche ricorrenti delle generazioni successive di net artisti; l'hackeraggio come forma di collisione con il sistema, una strategia di attivismo artistico in Rete che sottolinea un'opposizione alla censura e un impegno politico nel dominio digitale³²⁶.

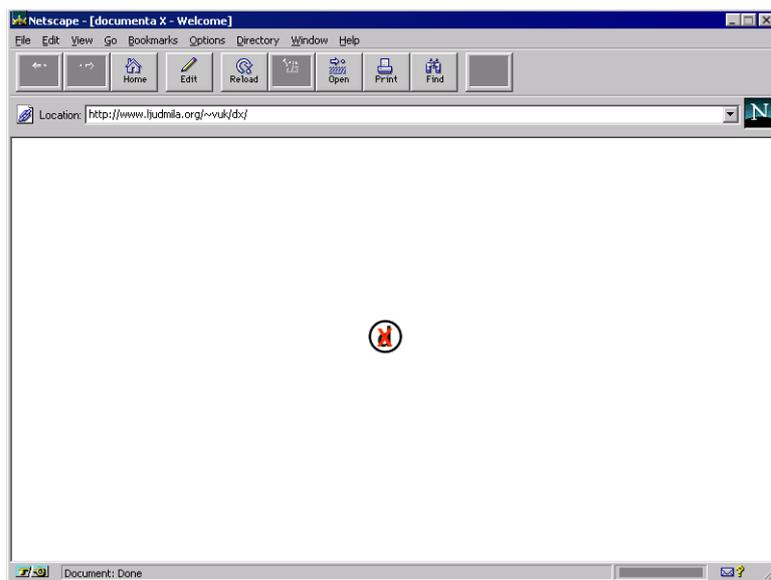


Fig.15: Vuk Ćosić, *Documenta Done*, 1997

³²⁵ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 76

³²⁶ <https://www.annamonteverdi.it/digital/non-viaggio-senza-terabyte-ritratto-di-vuk-cosic-con-intervista-pre-covid-19/> [ultimo accesso 20 marzo 2024]

Un altro esempio di fallimento curatoriale nella presentazione della Net.Art in uno spazio espositivo risale al 1999, in occasione della mostra *Net_Condition*, tenutasi contemporaneamente in quattro sedi: al ZKM Center for Art and Media di Karlsruhe, allo Steirischer Herbst di Graz, al Media Center d'Art i Disseny di Barcellona e all'InterCommunication Center di Tokyo. Unendo quasi settanta artisti sotto l'egida di sette curatori, principalmente affiliati al ZKM, ad accezione di Benjamin Weil, la mostra ha cercato di esplorare la reciproca influenza tra tecnologia e società e le condizioni che Internet ha imposto all'arte³²⁷. Nell'articolo *Museum Puts Internet Art on the Wall* pubblicato sul New York Times, Matthew Miarpaul spiega come:

Net_condition aims to show how artists look at the interactions between technology and society, and how one is the condition of the other [...] wants to introduce a reflection on the social condition that created the Net, and the conditions that the Net imposes on art³²⁸.

In linea con queste premesse, la mostra ha privilegiato le installazioni che incarnano sia una dimensione fisica che virtuale. Un esempio significativo era |H|U|M|B|O|T|, un'opera collaborativa che interpretava il viaggio e la navigazione sia come pratica reale sia come metafore digitale, e che nello spazio del ZKM prendeva forma in un'installazione composta da una varietà di oggetti, da bancali a strumenti scientifici, libri, mappe e computer³²⁹. Tuttavia, al centro delle discussioni critiche si è posta la questione della possibilità di conciliare l'istituzione con l'arte antistituzionale per eccellenza che sceglie la Rete come mezzo di dialogo diretto con lo spettatore, e dei modi per facilitare questa conciliazione ad assumere centralità nel dibattito critico. *Net_Condition* ha cercato di fornire soluzioni a tale dilemma con diversi approcci, ciascuna con le sue problematiche³³⁰. La *Lounge*, ad esempio, mirava a creare un contesto di interazione sociale con postazioni che permettevano di navigare, comunicare e seguire conferenze tenute dagli artisti. Alcune opere venivano mostrate su computer connessi alla Rete, altre proiettate su schermi³³¹. La sezione *Plain.html*, curata da Benjamin Weil, proponeva una selezione di lavori storici della Net.Art

³²⁷ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia, cit.*, p.113.

³²⁸ M.Mirapaul, *Museum Puts Internet Art on the Wall*, in "The New York Times on the web", 16 settembre,1999;<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/99/09/cyber/artsatlarge/16artsatlarge.html> [ultimo accesso 21 marzo 2024].

³²⁹ <http://www.humbot.org/static/new/abstract.html> [ultimo accesso 21 marzo 2024].

³³⁰ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia, cit.*, p. 114.

³³¹ Ibidem.

attraverso un display avanguardistico chiamato *Net.Art Browser* [Fig.16], ideato dall'artista e co-curatore Jeffrey Shaw³³². L'innovativo dispositivo era costituito da un ampio schermo piatto mobile su binari, controllabile dal visitatore tramite una tastiera *wireless*. Le informazioni sulle opere venivano integrate da un sistema di realtà aumentata che, rilevano le didascalie apposte dietro allo schermo, permetteva di visualizzare le opere corrispondenti³³³. Nelle intenzioni di Shaw, *Net.Art Browser*: “Interactively positions virtual information in the physical space of a gallery museum. It hybridizes the private act of surfing the Internet with the public display of the websites visits, placing them like artworks along the surface of a museum wall”³³⁴. Il problema dell'installazione *Net.Art Browser* nella mostra *Net_Condition* stava nel suo approccio all'avanguardia e nella sua estetica *high tech*, che proponeva un'esperienza di fruizione che alterava la semplicità e la natura dei lavori esposti spesso critici nei confronti della retorica dell'innovazione che pervade il mondo delle tecnologie, i quali erano originariamente destinati ad una fruizione privata, in un contesto domestico³³⁵. *Net.Art Browser* viene ritenuta la causa del fallimento della mostra *Net_Condition*, Josephine Berry, recensendo la mostra su *Telepolis* ha enfatizzato che l'unico effetto di *Net.Art Browser* era “distort the browsing experience by turning it into a clumsy public performance”³³⁶. Non si trattò dell'unica critica: il gruppo Jodi, ad esempio, optò per non esporre i propri lavori nel contesto dato e Vuk Ćosić, pur partecipando, segnalò la propria dissidenza posando un mazzo di fiori all'ingresso durante l'inaugurazione³³⁷. Nonostante il tentativo di superare gli errori di *Documenta X*, evitando le metafore dell'ufficio e cercando di liberare la *Net.Art* dal suo tradizionale mezzo di fruizione, lo schermo del computer, il display proposto da Shaw e Weil presentava diversi aspetti problematici. Tra questi, primeggiava la percezione di una ghettizzazione, un isolamento delle opere, con trentadue lavori aggregati in un unico spazio in cui l'estetica di un unico artista rischiava di prevalere sugli altri, offuscando

³³² B.Graham, S.Cook, *Rethinking Curating: art after new media*, London, MITPress, 2010, p. 71.

³³³ Ivi, p. 72.

³³⁴ J. Shae, *Net Art Browser*, 1999; <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/net-art-browser/> [ultimo accesso 22 marzo 2024].

³³⁵ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione* cit., p. 216.

³³⁶ J.Berry, *The Unbearable Connectedness of Everything*, in “Telepolis”, 28 settembre 1999; <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/The-Unbearable-Connectedness-of-Everything-Telepolis.pdf> [ultimo accesso 22 marzo 2024].

³³⁷ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p.114.

la loro individualità e l'approccio distintivo alla tecnologia caratteristico dei net artisti³³⁸.



Fig.16: Jeffrey Shaw, *Net.Art Browser*, 1999, *Net_Condition*, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe.

Tali dinamiche rispecchiano un problema più ampio che avrebbe dominato il dibattito sulla presentazione pubblica della Net.Art negli spazi espositivi verso la fine degli anni Novanta e l'inizio del nuovo millennio. Le opere nate per la Rete si prestano male a una semplice trasposizione in un contesto museale. La Net.Art è concepita per un'interazione personale e spesso domestica, che instaura un rapporto diretto e intimo tra opera e utente. Se altre forme di arte digitale possono facilmente materializzarsi in installazioni, video, stampe o sculture, la Net.Art rimane essenzialmente legata alla sua dimensione online e all'ambiente della Rete³³⁹. Quando si decide di esplorarla, occorre ricorrere a soluzioni di mediazione che, se non fornite dall'artista devono essere attentamente ponderate dal curatore. Quest'ultimo è chiamato a inventare modalità espositive e interfacce di accesso che non siano preconfezionate tenendo conto delle problematiche implicite nell'introduzione di un computer in uno spazio espositivo³⁴⁰. Significativa in questo senso la dichiarazione del gruppo ETOY che dichiarava l'inadeguatezza di installare un computer su un tavolo all'interno di un

³³⁸ Ivi, p. 115.

³³⁹ B.Graham, S.Cook, *Rethinking Curating: art after new media*, cit., p. 112.

³⁴⁰ Ibidem.

museo, sottolineando che la fruizione di Internet avviene in solitudine, nottetempo, mentre l'esperienza museale avviene nel contesto fisico e collettivo delle sale espositive³⁴¹. Le opere d'arte digitale in Rete, inoltre, richiedono una certa forma di regolamentazione quando esposte in spazi pubblici per mantenere il controllo sulle possibilità di navigazione. Queste obiezioni riflettono la complessità e le sfide dell'integrazione dell'arte digitale nell'ambiente museale, un nodo centrale nei dibattiti critici dell'epoca³⁴².

Negli ambienti espositivi analizzati, si osserva una tendenza ad una materializzazione di progetti artistici *Internet based*, manifestata attraverso l'integrazione di opere digitali in formati riconosciuti nel mondo artistico tradizione come video o installazioni³⁴³. Questo processo non era derivato da motivazioni commerciali di mercato ma rispondeva piuttosto a esigenze narrative ed espositive, evidenziando come la transizione verso una materializzazione fosse spinta dalle necessità delle istituzioni artistiche piuttosto che dalle peculiarità stesse del mezzo³⁴⁴. Le sperimentazioni di oggettivazione della Net.Art e dell'arte digitale erano interpretate come tentativi di conformazione ai criteri del mercato e del sistema artistico, conformandosi alle aspettative di musei e collezionisti³⁴⁵. Nell'analisi sull'istituzionalizzazione della Net.Art in *Introduzione alla Net.Art 1994-1999*, Alexey Shulgin e Natalie Bookchin la definiscono come “un'attività estetica e comunicativa su Internet che mantiene la propria indipendenza dalle burocrazie istituzionali privilegiando la comunicazione rispetto alla rappresentazione”³⁴⁶. Christiane Paul ha riflettuto sulla natura stessa della Net.Art notando come: “Today's digital image does not need physical object to represent a physical reality; instead of producing the real, it has data in its code, alluding to an expanded concept of objectification”³⁴⁷. L'oggettivazione dell'arte in Rete, quindi, emerge come una tra le molteplici opzioni offerte dalla “variabilità” dei nuovi media, identificata da Lev Manovich, come la

³⁴¹ Etoy, *Cyberterrorismo, come si organizza un rapimento virtuale*, Roma, Castelvecchi, 1998, p. 40.

³⁴² D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 217.

³⁴³ D. Quaranta, *Deep Surfing*, cit., p. 469.

³⁴⁴ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 219.

³⁴⁵ *Ibidem*.

³⁴⁶ A. Shulgin, N. Bookchin, *Introduzione alla Net.Art (1994-1999)*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 17-20, qui p. 17.

³⁴⁷ C. Paul, *Digital Art*, London, Thames & Hudson, 2015, p. 111.

“capacità un nuovo oggetto mediale di presentarsi in una maniera non univoca, ma molteplice”³⁴⁸. Ciò implica l’identificazione di interfacce adatte a rendere l’opera digitale accessibile e fruibile in un determinato ambiente o contesto: e se il contesto è quello fisico, al computer connesso in Rete è preferibile un ambiente, un’installazione che interfacci il pubblico nella maniera più funzionale al messaggio dell’opera originale immateriale. La Net. Art ha senso solamente all’interno del suo mezzo ovvero Internet, esplora e manipola le specificità della Rete, dalle sue tecniche ai protocolli, evidenziando le discrepanze del sistema e interagendo creativamente con il software³⁴⁹. La trasposizione di opere di Net.Art in contesti fisici quali musei o gallerie trasforma radicalmente la loro natura, mutandole in entità fisse e oggettuali, con una perdita significativa degli elementi di novità e disorientamento che la contraddistinguono³⁵⁰. Questo cambiamento evidenzia come l’arte in Rete sia profondamente radicata nell’esperienza diretta e interattiva, una dimensione che tende a essere mitigata dalle strutture espositive tradizionali, compromettendone aspetti fondamentali come connettività, multimedialità e l’interattività³⁵¹.

L’impatto di Internet sull’arte, come analizzato da Cesare Biasini Selvaggi e Valentino Catricalà nel saggio *Arte e tecnologia del terzo millennio* si manifesta in quattro ambiti principali:

- 1) Internet come nuovo strumento cruciale per la creazione artistica,
- 2) Internet come apertura verso modalità innovative di fruizione dell’opera,
- 3) Internet come nuova modalità di concezione dell’opera,
- 4) Internet come creazione di espressioni artistiche creative online inedite³⁵².

In questo contesto, la Net.Art trascende la definizione tradizione di opera per diventare un processo dinamico, un flusso continuo che si snoda attraverso canali di comunicazione emergenti: siti web, performance online, browser e software. Questa forma d’arte critica apertamente il sistema artistico tradizionale e le dinamiche

³⁴⁸ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2022, p.12.

³⁴⁹ A. Dekker, *Collecting and Conserving Net Art. Beyond conventional methods*, New York, Routledge, 2018, p. 20.

³⁵⁰ M. Redaelli, *Net.Art Exhibited: Distributed Museums* (2021), in *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, pp. 94-114, qui p. 95.

³⁵¹ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull’arte nell’era dell’informazione*, cit., p. 216.

³⁵² C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, *Arte e tecnologia del terzo millennio. Scenari e protagonisti*, Milano Electa, 2020, p. 41.

corporative che cercavano di dominare il Web negli anni Novanta, promuovendo invece una cultura di condivisione e creatività collettiva³⁵³. Particolarmente rilevante è la tendenza della Net.Art a cercare percorsi non convenzionali per interagire con il pubblico, creando significati e comunità al di fuori delle istituzioni³⁵⁴. La predisposizione verso un'indipendenza dal sistema istituzionale si manifesta in una necessità a "curare sé stessi", motivata dal desiderio da parte degli artisti di non adattare più i propri progetti e opere alle esigenze specifiche dello spazio espositivo, sfruttando invece le dinamiche del sistema artistico, utilizzandole per sfidare e sovvertire dall'interno le sue strutture³⁵⁵. I net artisti, infatti sembrano avere chiari fin dall'inizio i meccanismi di funzionamento e di autolegittimazione del sistema dell'arte usandoli per attaccarlo e contaminarlo dall'interno³⁵⁶. Molti di loro si fanno carico di espandere il ventaglio di estensioni possibili, rimettendo continuamente in discussione i confini della nascente disciplina e rifiutando di essere confinati in uno dei tanti sottogeneri dell'arte contemporanea, preferendo invece sperimentare con l'identità e la performatività come strumenti di disorientamento. La Net. Art si configura come un terreno fertile per la sperimentazione e la critica, innescando riflessioni profonde sull'arte, la tecnologia e la società in un'era digitale in continua evoluzione.

³⁵³ Ivi, p. 42

³⁵⁴ D. Quaranta, *Deep Surfing*, cit., p. 480.

³⁵⁵ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p.221.

³⁵⁶ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 66.

Capitolo 3 Hacktivism: l'anima più combattiva della Net.Art

All'inizio del nuovo millennio, Internet inizia ad essere percepito come uno spazio di natura rivoluzionaria e anarchica, capace di ospitare creazioni artistiche dinamiche orientate verso un livello di interattività che superava le mere intenzioni iniziali degli autori, infrangendo limiti precedentemente considerati inconcepibili³⁵⁷. Tale rivoluzione ha portato ad un rimescolamento dei ruoli tra creatore e osservatore, oltre a mettere in discussione la permanenza e la localizzazione fisica delle opere. La natura intrinsecamente anarchica del Web ha destabilizzato le tradizionali coordinate di spazio e tempo, le opere online possono essere effimere, soggette a modifiche quotidiane e plasmate dall'interazione degli utenti³⁵⁸. Jaron Lanier, uno dei primi informatici a esprimere critiche sull'economia digitale degli anni Novanta, descrive Internet come: "la prima vera anarchia della storia libera da qualsiasi regola"³⁵⁹. Questa percezione di Internet come una TAZ (Zona Temporaneamente Autonoma) ha attirato hacker, attivisti e artisti che hanno visto nella Rete uno spazio di libertà temporanea, esente dalle strette maglie delle convenzioni sociali e politiche³⁶⁰. In quest'ottica, il Web diventa un ambiente libero e sicuro su cui innestare una vera e propria contro-rete, una zona autonoma in cui si possono esprimere liberamente critiche contro l'oppressione culturale e sociale ma che cessa di esistere quando diventa nota, quando viene assorbita e censurata dall'ufficialità³⁶¹. L'interazione all'interno di uno spazio pubblico digitale, in cui le identità si configura come una nozione malleabile e i confini tra i differenti ruoli si attenuano, offre agli artisti la possibilità di assumere molteplici vesti, da agente di cambiamento a entità istituzionale o commerciale, sfidando le convenzioni consolidate e inaugurando nuovi orizzonti di indipendenza e nuove forme di attivismo³⁶². L'Hacktivism, un attivismo digitale che utilizza nuovi codici e simboli, ha catalizzato una critica pervasiva nei confronti di vari aspetti della vita pubblica, dalla cultura all'arte, dalla politica al sistema dei media³⁶³.

³⁵⁷ D. Quaranta, *Deep Surfing*, cit., p. 41.

³⁵⁸ Ivi, p. 44.

³⁵⁹ E. Cau, *La terza vita di Jaron Lanier. Parla l'inventore della realtà virtuale*, in "Il Foglio", 24 settembre 2019; <https://www.ilfoglio.it/tecnologia/2019/09/29/news/la-terza-vita-di-jaron-lanier-parla-linventore-della-realta-virtuale-276983/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

³⁶⁰ H. Bey, *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake Edizioni, 2007, p. 12.

³⁶¹ Ivi, p. 12.

³⁶² D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 94.

³⁶³ Ibidem.

In questo contesto, la Net.Art, come evidenziato nei capitoli precedenti relativi alla sua evoluzione, si è sempre più intrecciata a questioni di natura politica e sociale, dando vita a espressioni artistiche che spesso riflettevano una resistenza nei confronti del controllo mediato e delle strutture politiche dominanti. Si sviluppa un gruppo eterogeneo di artisti che, formando comunità virtuali, adoperano Internet non solo come mezzo espressivo ma come strumento di critica e attivismo. Le iniziative sviluppate in questo limbo tra arte, attivismo e politica testimoniano la stretta connessione e la difficoltà a separare nettamente i due fenomeni Hacktivism e Net.Art, rivelando come entrambi i movimenti siano radicati nella stessa volontà di sperimentare con i media per decostruire e ricostruire identità e appartenenze socioculturali. Il termine Hacktivism emerge dall'unione delle nozioni di *hacking* e *activism*. L'*hacking* incarna una particolare inclinazione verso le tecnologie informatiche, implicando non solo lo studio approfondito dei sistemi per ottimizzarne le prestazioni tramite un'attiva collaborazione e lo scambio aperto di conoscenze tra programmatori, ma anche la promozione della condivisione del sapere tecnologico per garantire un accesso universale alla conoscenza³⁶⁴. *Activism* si riferisce a tecniche di organizzazione e diffusione della propaganda politica radicate nei movimenti politici popolari americani. Comprende una serie di strategie di intervento diretto quali manifestazioni, boicottaggi, occupazioni di spazi pubblici e la gestione e produzione autonoma di beni e servizi³⁶⁵. Nel corso del tempo, movimenti pacifisti, e ambientalisti hanno integrato principi e metodologie della cultura hacker, traducendo varie forme di impegno sociale e militanza politica in azioni mediate da avanzati strumenti comunicativi, soprattutto tramite le reti telematiche. Questo passaggio ha portato dalla distribuzione di volantini, all'utilizzo di petizioni online, e dalle proteste fisiche nelle piazze a forme di protesta virtuale come i *Netstrike*³⁶⁶. Assimilabili a cortei telematici i *Netstrike* dimostrano come Internet possa diventare uno strumento di partecipazione civile per coloro che non riconoscono i modelli della rappresentanza politica territoriale.

³⁶⁴ A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, Roma, Manifestolibri, 2002, p.5

³⁶⁵ Ibidem.

³⁶⁶ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p.170.

Tommaso Tozzi amplia questa visione aggiungendo come:

“A questi soggetti la Rete, soprattutto attraverso nuove forme di relazioni comunitarie, potrebbe forse restituire una dimensione di azione come individui “sociali”, al posto della condizione di individui “atomizzati”, o perché totalmente isolati rispetto a riferimenti di tipo collettivo, o perché del tutto intrappolati nelle dinamiche massificanti delle organizzazioni di tipo verticistico”³⁶⁷.

I *Netstrike* manifestano la capacità di creare connessioni e solidarietà tra persone distanti geograficamente, unite da comuni intenti nell’ambito della Rete. Essi si distinguono per la loro elevata performatività e il loro carattere simbolico: i partecipanti si collegano contemporaneamente a un sito web in un momento specifico, non con l’intento di danneggiare il server, ma per rallentare le operazioni in modo significativo³⁶⁸. Questa tattica è stata adottata frequentemente dagli hacktivist come forma di protesta, tra cui il gruppo Electronic Disturbance Theater guidato da Ricardo Dominguez, il cui caso verrà analizzato nel prossimo capitolo. Queste iniziative pionieristiche di attivismo online hanno gettato le basi per lo sviluppo di nuove forme artistiche e per l’evoluzione nell’uso delle tecnologie e dei media.

Nel 1989, Tommaso Tozzi introduce il concetto di Hacktivism come attivismo artistico digitale, denominandolo *Hacker Art* l’arte degli hacker, un fenomeno che si muove parallelamente a forme di resistenza clandestina. Tozzi definisce l’Hacker Art come: “una soglia entro cui l’operazione virtuale e l’operazione reale si scambiano indistintamente i ruoli mantenendo stabile la gestione e lo scopo dell’atto trasgressivo”³⁶⁹. La figura dell’hacker in questo discorso assume un ruolo cruciale; pertanto, risulta essere importante andare ad analizzare come tale figura sia entrata a far parte di un contesto artistico. Lo studioso Eric Raymond definisce gli hacker come “una vasta comunità formata da gruppi più piccoli che, pur mantenendo le proprie identità distinte, condividono una struttura organizzativa meritocratica informale e in insieme di valori etici”³⁷⁰. Questa etica pone un forte accento sul rifiuto di ogni forma di discriminazione sulla critica alla burocrazia, la quale viene vista come un ostacolo

³⁶⁷ T. Tozzi, *Arte sublimale, Hacker Art*, in *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*, a cura di T. Tozzi, Milano, Amen, 1991, pp. 260- 296, qui p.283.

³⁶⁸ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell’arte contemporanea*, cit., p.170.

³⁶⁹ T. Tozzi, *Arte sublimale, Hacker Art*, in *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*, cit., p. 283.

³⁷⁰E.S. Raymond, *Breve storia sugli hacker*, in “Apogeo” febbraio 2003; <https://www.apogeeonline.com/articoli/breve-storia-sugli-hacker-eric-raymond/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

alla libera diffusione delle informazioni e alla democratizzazione del potere³⁷¹. Steven Levy nel saggio *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, elenca i cinque principi cardine dell'etica hacker: la condivisione, l'apertura, la decentralizzazione, il libero accesso alle tecnologie informatiche e l'impulso a migliorare il mondo³⁷². Molti artisti operanti nella sfera della Net.Art si identificano con questi valori, adottando un approccio al loro lavoro che privilegia, il disinteresse economico, la propensione alla condivisione della conoscenza e alla libera circolazione dell'informazione³⁷³. Questo collegamento tra hacker e netartisti si radica in un profondo senso di condivisione e attivismo, mirando a un ideale e utopico distacco dai centri di potere attraverso l'utilizzo della Rete³⁷⁴. L'alleanza tra etica hacker e arte in Rete segna non solo un punto di convergenza tra tecnologia e creatività, ma anche un campo fertile per l'esplorazione di nuove forme di espressione artistica, critica sociale e politica, incarcando la visione di un mondo più aperto ed equo.

L'intersezione tra due mondi apparentemente lontani ma in realtà molto simili e vicini *hacking* e arte ha segnato un'epoca di reciproco arricchimento. Tale connubio ha portato all'adozione dell'etica hacker e una straordinaria perizia tecnica nel panorama artistico, favorendo lo scambio di nuove visioni, prospettive critiche e strategie innovative ispirate alla controcultura underground di fine anni Ottanta. Queste strategie comprendevano la formazione di identità collettive, l'orchestrazione di attacchi simbolici, la creazione di spazi di autonomia temporanea e la resistenza contro le strutture di potere dominanti. In questo contesto, l'*hacking* si trasforma in una pratica consapevolmente artistica, legittimando il discorso sulla Net. Art come campo valido di espressione critica. L'*hacking*, quindi, è interpretato in senso lato come un'azione di contestazione e sfida ai sistemi consolidati che spaziano dal digitale al culturale, dall'economico al politico, proponendo un approccio rivoluzionario alla creazione e distribuzione dell'arte³⁷⁵.

³⁷¹ S.Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni, 2002, p. 34.

³⁷² Ibidem.

³⁷³ P.Himanen, *L'etica hacker e lo spirito della società dell'informazione*, Milano, Feltrinelli, 2001, p.15.

³⁷⁴ L.Andreani, *Hackeraggio collaborativo e Net Art*, in "Magazine" settembre 2017; <https://www.kabulmagazine.com/hackeraggio-collaborativo/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

³⁷⁵ D. Quaranta, *Deep Surfing*, cit., p. 68.

L'Hackivism si configura come: “l'anima più combattiva della Net.Art”³⁷⁶, in cui l'estetica lascia il posto a un'etica di controcultura segreta e sotterranea intenzionata a sfidare e sovvertire le strutture del potere attraverso il sabotaggio creativo dei suoi meccanismi³⁷⁷. Internet diviene il luogo della ribellione, uno spazio di libertà dove l'arte assume il ruolo di catalizzatore per una consapevolezza collettiva e una rivoluzione sociale che parte dal basso, aperta a tutti senza eccezioni. L'arte si trasforma in uno strumento di comunicazione per diffondere idee rivoluzionarie, sfruttando la vasta portata di Internet raggiungendo il più ampio bacino d'utenza possibile³⁷⁸.

Nel 1990 l'*Hacker Art* di Tommasi Tozzi diventa un BBS [Fig.17], una bacheca telematica, trasformandosi in una galleria d'arte digitale che incarna l'idea che l'interazione online possa costituire un'opera d'arte in sé. La piattaforma non si concentra sulla produzione di opere d'arte, piuttosto, si radica nella generazione di pratiche collaborative, sia individuali che collettive, mirate a instaurare un dialogo fra utenti attraverso una forma di comunicazione definita orizzontale³⁷⁹. Si configura come un sistema aperto, anonimo, molteplice e decentralizzato che nel 1995 vantava già cinquemila utenti registrati. Per un decennio *Hacker Art BBS*, ha offerto uno spazio di confronto e di libera espressione, autogestito dalle comunità che lo popolavano. Rappresenta il primo esempio storico in cui una comunità virtuale è stata riconosciuta come opera d'arte all'interno di un contesto espositivo non convenzionale, una mostra aperta senza galleria, accessibile a chiunque disponesse di un computer personale³⁸⁰. Le BBS e in seguito i siti Internet, hanno rappresentato la possibilità per chiunque di manifestare la propria creatività senza dover passare attraverso il filtro del sistema artistico ufficiale. A chiunque viene data la possibilità di partecipare allo sviluppo di una comunità virtuale all'interno della quale le espressioni creative di ciascun partecipante si intrecciano e amplificano reciprocamente. In questo contesto, *Hacker Art* emerge come una galleria d'arte virtuale, proponendo la visione innovativa

³⁷⁶C. Righi, *Net.Art e Hacker Art: Sogni e Lotte della Rete*, in “Decode”, maggio 2020; <https://decodethe.art/net-art-hacker-art-sogni-e-lotte-della-rete/> [ultimo accesso 1 aprile 2024].

³⁷⁷ Ibidem.

³⁷⁸L. Cociolillo, *Net Art e Hackivism. L'attivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021, p. 390.

³⁷⁹ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p.173.

³⁸⁰ T.Tozzi, *Dal multimedia alla Rete: ipertesto, interattività e arte*, cit., p.230.

secondo cui il dialogo e l'interazione online trascendono il semplice scambio di informazioni per elevarsi a vero e proprio gesto artistico³⁸¹.



Fig.17: Tommaso Tozzi, *Hacker Art BBS*, 1990

Nel 1994 nasce il progetto *Luther Blissett*, un'iniziativa per cui diverse soggettività in Italia e all'estero cominciano a adottare uno pseudonimo collettivo, mutuato da un calciatore britannico di origine giamaicana per firmare le proprie azioni. L'adesione a *Luther Blissett* avviene attraverso una semplice dichiarazione di appartenenza e l'utilizzo dello pseudonimo nelle proprie creazioni³⁸². La scelta si radica in un principio di collaborazione e anonimato, privilegiando l'impatto sociale dell'opera rispetto all'identità dell'autore. La diffusione del progetto si estende rapidamente tra le BBS nazionali, dove l'anonimato era fortemente rivendicato, generando una vasta gamma di espressioni artistiche, tra cui pubblicazioni, opere d'arte, performance, trasmissioni radio e interventi di guerriglia culturale³⁸³. Innumerevoli azioni artistiche volte a ridicolizzare i mass-media ufficiali agendo come una specie di virus. Solitamente Luther Blissett segnalava ai mass-media notizie mai vere, però verosimili, e soprattutto correlate a temi che facilmente attirano la prurigine collettiva³⁸⁴. Sarà proprio all'interno del contesto del progetto *Luther Blissett* che il collettivo hacktivista

³⁸¹ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p.171.

³⁸² https://www.lutherblissett.net/archive/335_it.html [ultimo accesso 1 aprile 2024].

³⁸³ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p.174.

³⁸⁴ F. Bulian; *2001: Il Complotto di Tirana, storia della più grande beffa artistica di inizio millennio*, Genova, Chinaski, 2014, p. 7.

01.org sferrerà una dei più famosi attacchi al sistema artistico, la celebre truffa di Darko Maver che verrà analizzata alla fine del capitolo.

Nel 1996, il collettivo artistico CAE (Critical Art Ensemble) pubblica *Disobbedienza civile elettronica*, un'opera che esplora il potenziale rivoluzionario della tecnologia digitale nell'attivismo. Il testo avrà una notevole influenza su tutto l'attivismo digitale, attraverso un'analisi approfondita, il CAE affronta la questione di una nuova avanguardia che sappia coniugare la politicizzazione storica dei gruppi di base ecologisti, pacifisti, sindacali con nuove competenze tecniche avanzate proponendo un modello fluido basato su piccole cellule in grado di connettersi rapidamente³⁸⁵. Questo approccio introduce un modello di una guerriglia elettronica, in cui hacker, attivisti e artisti collaborano strettamente, sul modello del già teorizzato hacktivism di Tozzi³⁸⁶. Per il CAE, la sintesi delle abilità tecniche degli hacker con le finalità degli attivisti rappresentava l'unico modo per “dare vitalità e futuro a un attivismo inutile e innocuo che continuava a scendere nelle piazze mentre potere e politica migravano nella Rete”³⁸⁷. Questa collaborazione trasforma l'attivismo in un'azione di resistenza digitale, generando un'alternativa culturale che sfida le strutture del potere con discrezione ma efficacia, incarnando il motto “Cyber right now”³⁸⁸. Nell'era della disobbedienza civile elettronica, la riappropriazione dell'hackeraggio diventa lo strumento per sconvolgere i circuiti informativi e camuffarsi da fonti legittime, allo scopo di infiltrarsi e disturbare i centri del potere istituzionale³⁸⁹. Secondo il CAE, se i vettori del potere multinazionale avessero dovuto essere sfidati, la strada non avrebbe potuto più rappresentare il campo base da cui lanciare la sfida. Bisognava abituarsi al fatto che: “le strade sono capitale morto e che i vecchi bunker del potere come castelli, palazzi, uffici governativi e sedi delle grandi corporation, non sono altro che vuoti simulacri”³⁹⁰. La vera sfida al potere multinazionale, quindi, si sposta sul Web, dove è possibile superare le barriere burocratiche e locali per contestare direttamente le

³⁸⁵ Critical Art Ensemble, *Disobbedienza civile elettronica e altre idee impopolari: come sopravvivere e resistere nella società del controllo*, Roma, Castelvecchi, 2003, p. 10.

³⁸⁶ C. Chiara, *Tecno-socialità: partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p.174.

³⁸⁷ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 128.

³⁸⁸ L. Andreani, *Hackeraggio collaborativo e Net Art*, in “Magazine” settembre 2017; <https://www.kabulmagazine.com/hackeraggio-collaborativo/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

³⁸⁹ Ibidem.

³⁹⁰ Critical Art Ensemble, *Disobbedienza civile elettronica e altre idee impopolari: come sopravvivere e resistere nella società del controllo*, cit., p. 15.

dinamiche del capitalismo globale³⁹¹. Questo cambiamento di paradigma richiede una nuova comprensione dell'attivismo, che consideri il flusso delle informazioni digitali come principale campo di battaglia contro le forme di controllo e dominio.

Come osserva Manuel Castells, durante gli anni Novanta, Internet ha trasformato radicalmente il modo in cui i movimenti sociali operano. La piattaforma ha permesso a gruppi dislocati geograficamente di mantenere una forte radicazione locale pur essendo inseriti in una rete di connessioni globali. Internet ha offerto ai movimenti la capacità di raggiungere un vasto pubblico, facilitando l'organizzazione e la comunicazione e permettendo loro di contrapporsi efficacemente ai canali di informazione ufficiali attraverso la diffusione una controinformazione altrettanto efficace³⁹². Lev Manovich, teorico della Net.Art, sottolinea come la creatività sia direttamente proporzionale alla capacità di fare network, di creare reti, un concetto radicato nella cultura hacker e open source che trova la sua massima espressione nella dimensione etico politica dell'Hactivism. Esso si caratterizza per il rifiuto dei modelli proposti ed elaborati dall'industria dei media, dal forte antiautoritarismo, dalla volontà di creare pratiche di impegno sociale. Esso si oppone ai modelli istituzionali che limitano la creatività individuale, promuovendo invece la libertà di informazione ed espressione. Nel corso degli anni Novanta, l'Hactivism si è evoluto in un movimento sociale organizzato lottando per la conoscenza e il controllo della tecnologia al fine di utilizzarla per promuovere ideali di libertà e giustizia³⁹³. La storia degli hacktivist è la storia di “coloro i quali nel loro agire hanno sempre avuto e continuano ad avere come obiettivo primario un impegno attivo e consapevole per migliorare qualcosa del mondo attraverso l'uso del computer. E di migliorare le condizioni di libertà, di uguaglianza e di fratellanza tra i popoli attraverso un modello di reti telematiche finalizzato a questi obiettivi”³⁹⁴. La simbiosi dei due binomi attivismo e hacktivism, il primo espressione di una certa performatività artistica, mentre il secondo tattica sotterranea di resistenza politica, genera un attacco senza precedenti in grado di risvegliare gli utenti da uno stato di torpore³⁹⁵.

³⁹¹ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 147.

³⁹² M. Castells, *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli, 2002.

³⁹³ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 67.

³⁹⁴ A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hactivism: La libertà nelle maglie della Rete*, cit., p. 4.

³⁹⁵ L. Andreani, *Hackeraggio collaborativo e Net Art*, in “Magazine” settembre 2017; <https://www.kabulmagazine.com/hackeraggio-collaborativo/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

3.1 Hacktivism contro il sistema artistico

Hacktivism nell'ambito artistico si riferisce quindi all'uso delle tecnologie digitali e delle tecniche di hacking come mezzi di espressione artistica creativa e protesta politica. Questa pratica combina l'attivismo politico con l'hacking, estendendosi oltre la semplice manipolazione tecnologica per includere una forte componente di impegno sociale e culturale³⁹⁶. Gli artisti hacktivistici utilizzano le loro competenze informatiche per sfidare e criticare le istituzioni e i meccanismi commerciali che governano il mondo dell'arte, questioni legate alla censura, alla sorveglianza i diritti digitali e questioni politiche e sociali. Attraverso interventi digitali, come la clonazione di siti (eclatante il furto del sito di Documenta X da parte di Vuk Ćosić) l'alterazione e falsificazione di siti web e la creazione di software di libero accesso, essi mirano a stimolare un dibattito, una riflessione e talvolta anche un'azione diretta da parte del pubblico³⁹⁷. Questi artisti spesso operano sotto pseudonimi, mantenendo un'aurea di anonimato che consente loro di eludere le restrizioni legali e culturali per trasmettere messaggi critici. L'*Hacktivism* in ambito artistico quindi, non si limita a produrre opere d'arte che utilizzano la tecnologia come mezzo estetico ma si configura piuttosto come un approccio che impiega la tecnologia come strumento di resistenza attiva cercando di riconfigurare un discorso pubblico e promuovere cambiamenti sociali significativi. Nei capitoli conclusivi di questo elaborato verranno esaminati alcuni progetti emblematici che McKenzie Wark nel saggio *Un manifesto Hacker*, definisce di "hacktivism digitale" che mirano a sfidare il sistema artistico, strategie di appropriazione, intervento e sabotaggio culturale contro le dinamiche di potere e le corporazioni multinazionali³⁹⁸. Alla fine degli anni Novanta, l'interesse delle istituzioni artistiche verso la arte in Rete crebbe notevolmente, considerata come una soluzione economica alle pressioni del mercato artistico. Gli artisti della Rete, percepiti come una grande novità a basso costo, vennero spesso invitati a partecipare alle esposizioni, permettendo alle istituzioni di dimostrare una certa indipendenza

³⁹⁶ A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, cit., p. 5.

³⁹⁷ G. Ambrosio, *Le nuove terre della pubblicità*, Roma, Meltemi, 2005, p. 76.

³⁹⁸ W. McKenzie, *Un manifesto Hacker, lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi!*, Milano, Feltrinelli, 2005, p. 15.

critica. In questo contesto, molti netartisti, adottarono un approccio ironico e critico nei confronti del sistema artistico nei loro primi interventi³⁹⁹.

Uno dei progetti più noti per la sua critica incisiva al sistema dominante è *Female Extension* di Cornelia Sollfrank che rappresenta uno dei più riusciti hacking al sistema dell'arte⁴⁰⁰. Nel febbraio del 1997, il Museo d'arte Contemporanea di Amburgo lanciò un bando per *Extension*, la prima competizione internazionale di Net.Art organizzata da un'istituzione⁴⁰¹. L'evento mirava ad esplorare come le funzioni tradizionali di un museo, collezionismo, conservazione e mediazione potessero essere trasposte nel dominio dell'arte in Rete⁴⁰². Il concorso si proponeva di integrare l'arte nella Rete come parte dell'espansione virtuale del museo, sollevando interrogativi su come queste pratiche museali potessero adattarsi alla nuova realtà online. Invece di limitarsi ad una mera digitalizzazione di opere d'arte esistenti, agli artisti veniva chiesto di esplorare e presentare progetti che trattassero Internet sia come mezzo che come soggetto di indagine artistica. Il regolamento del concorso sottolineava l'importanza della Net.Art, garantendo agli artisti selezionati l'accesso esclusivo al server del museo mediante una password, consentendo loro di caricare le proprie creazioni direttamente online⁴⁰³. Questa modalità di partecipazione metteva in luce la comprensione ancora superficiale delle potenzialità dell'arte in Rete da parte dei curatori, tendendo a ridurla a semplice esposizione online, ignorando la complessità e la diversità dei canali e dei protocolli di comunicazione impiegati nell'arte digitale. Tale approccio sottolineava la necessità per gli esperti che si sono formati nell'arte tradizionale di acquisire una comprensione più profonda e pratica del nuovo medium⁴⁰⁴. In questo contesto, considerati i presupposti, l'artista tedesca Cornelia Sollfrank, decise di sfidare l'autorevolezza e di evidenziare la mancanza di competenza dei curatori del concorso. Sollfrank vi partecipò iscrivendo duecento donne fittizie, ciascuna con propri contatti telefonici ed e-mail funzionanti, ottenendo così una password per ciascuna delle donne registrate mettendo così in luce le lacune del sistema di accettazione e verifica del

³⁹⁹ M. Deseriis, D. Quaranta, *Azionismo mediatico*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104, qui p. 82.

⁴⁰⁰ Ibidem.

⁴⁰¹ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 66.

⁴⁰² R. Greene, *Internet Art*, Londra, Thames & Hudson, 2004, p. 84.

⁴⁰³ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 67.

⁴⁰⁴ R. Greene, *Internet Art*, cit., p. 84.

concorso⁴⁰⁵. L'alto numero di iscrizioni, che i curatori stimarono entusiasticamente in circa duecentottanta partecipanti, di cui oltre due terzi donne, rifletteva una falsa rappresentazione della presenza femminile. Confrontata con la necessità di sviluppare un enorme quantitativo di lavori per ogni artista iscritta, la Sollfrank decise di utilizzare il software, *Net.Art Generator*. Lo strumento creava automaticamente opere d'arte digitali combinando casualmente pagine Web e file prelevati dalla Rete, basandosi su parole chiave fornite attraverso un motore di ricerca integrato. In breve tempo, il software permise all'artista di generare i duecento progetti richiesti, evidenziando ulteriormente le debolezze del sistema di verifica del concorso e la superficialità con cui era stata gestita la selezione dei partecipanti⁴⁰⁶. Nonostante la grande quantità di lavori presenti e un'apparente probabilità di successo, i risultati del concorso furono deludenti, due terzi dei partecipanti erano donne, ma i tre premi in denaro furono assegnati tutti ad artisti di sesso maschile. Il giorno dell'annuncio dei vincitori, Sollfrank pubblicò un comunicato stampa rivelando la natura del suo intervento, sarcasticamente intitolato *Female Extension* [Fig. 18]. I giudici, sebbene sorpresi dall'abbondanza di dati apparentemente privi di senso nei lavori presentati, non compresero la provocazione sottostante, interpretando erroneamente i duecento progetti come prodotti da diverse individualità, non riconoscendo l'unica mano dietro di essi⁴⁰⁷. Con *Female Extension*, Sollfrank non solo dimostrava di aver rispettato fedelmente il tema del concorso trattando Internet come materiale e oggetto d'arte, ma sfidava anche le nozioni tradizionali di autorialità e originalità, individuando una riflessione più profonda sul ruolo e l'identità dell'artista nell'era digitale. Adottando l'identità di duecento donne, Sollfrank ha destabilizzato il concetto di "soggetto fiduciario" delineato dalla filosofa cyberfemminista Allucquère Rosanne Stone, ovvero l'idea di un soggetto unico e individuabile attraverso dati e codici identificativi come residenza, codice fiscale o impronte digitali⁴⁰⁸. L'esperimento di Sollfrank sfidava quindi la logica di identificazione univoca, giocando con l'idea di molteplici identità per un singolo individuo o un'unica identità condivisa da molti, sfruttando le

⁴⁰⁵ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 67.

⁴⁰⁶ Ivi, p. 68.

⁴⁰⁷ Ivi, p. 69.

⁴⁰⁸ A.R. Stone, *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Milano, Feltrinelli, 1997, p. 20.

caratteristiche del mezzo digitale che permette interazioni libere da vincoli spaziali e temporali. In tal modo, *Female Extension* non solo disturbava le dinamiche della prima competizione ufficiale di Net.Art, ma evidenziava anche le disparità di genere nell'ambito artistico istituzionale ricordando la famosa opera di Judy Chicago, *The Dinner Party* che celebrava un patrimonio di donne artiste, seppur in questo caso fossero fittizie⁴⁰⁹. Cornelia Sollfrank impiegava la manipolazione identitaria come strumento di disorientamento con scopi politici, volta a dimostrare l'incapacità del sistema artistico di apprezzare e valutare le peculiarità della nuova forma d'arte⁴¹⁰. Per implementare il progetto, l'artista si appoggiò a una rete internazionale di collaboratori, inclusi artisti, critici e attivisti, che le fornirono account e-mail distribuiti su un'ampia gamma di server in vari paesi. Se avesse generato da sola tutti i duecento account, avrebbe rischiato di sollevare sospetti a causa del numero insolito di account gratuiti disponibili sul Web, facilmente generabili da un singolo utente. Distribuendo gli account attraverso vari server in diverse nazioni, la simulazione si dimostrò molto più credibile, illustrando efficacemente come le dinamiche collaborative online, originate da un'idea singola ma espansa attraverso il contributo collettivo, possano produrre risultati imprevedibili e di vasta portata⁴¹¹. Pur non avendo causato danni fisici al server del museo, *Female Extension* si qualifica come un esempio di hacking culturale al sistema artistico. Il progetto di Cornelia Sollfrank ha creato un attacco sociale rivelando le incongruenze e manipolando le tattiche comunicative e di interazione⁴¹². Definendo sé stessa e la sua opera parte dell'hacking, Sollfrank allarga la definizione del termine oltre l'ambito della pirateria informatica equiparando la propensione sperimentatrice e sovversiva degli hacker a quella degli artisti attivisti, i quali aspirano a contestare i sistemi di pensiero consolidati e modelli percettivi convenzionali. Il concetto di "hack" rivela una dimensione artistica dell'interazione con la tecnologia, suggerendo come gli hacker possano essere considerati artisti e come gli artisti possano agire come hacker⁴¹³. Secondo Domenico Quaranta può infatti essere considerato hacker "chiunque cerchi di superare norme e restrizioni, utilizzando

⁴⁰⁹ R. Greene, *Internet Art*, cit., p. 85.

⁴¹⁰ M. Deseriis, D. Quaranta, *Azionismo mediatico*, cit., p. 82.

⁴¹¹ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 70.

⁴¹² T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, cit., p. 210.

⁴¹³ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 65

l'ingegno e la creatività"⁴¹⁴. Questa interpretazione estende significativamente il campo d'azione dell'hacking al di là delle sue connotazioni negative, collocandolo nel contesto dell'espressione creativa. Marco Deseriis e Giuseppe Marano rivelano come l'intervento di Cornelia Sollfrank potesse investire almeno tra livelli di significato: "la manipolazione identitaria come capacità di mettere in crisi l'unità epistemologica corpo-soggetto; la concretizzazione di un'idea a partire da un'ampia rete di collaborazione e la capacità di sfumare i confini tra ricerca estetica e manipolazione originale dei codici e dei sistemi di comunicazione"⁴¹⁵.

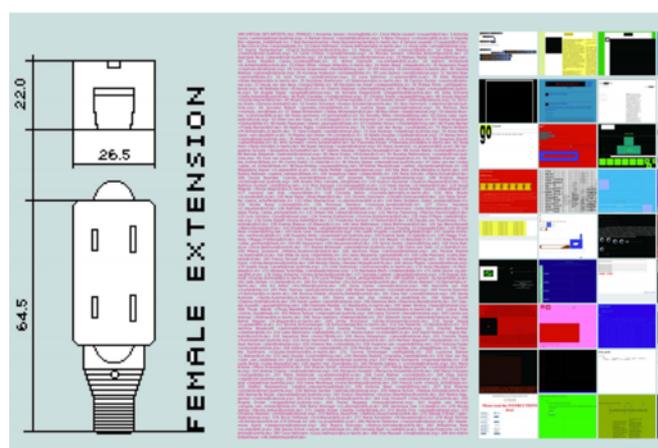


Fig.18: Cornelia Sollfrank, *Female Extension*, 1997

Tra gli interventi hacktivisti nel contesto artistico, emerge il caso di *Darko Maver*, un'entità fittizia usata per sfidare le contraddizioni del sistema artistico mediante tecniche di guerriglia comunicativa. Il nome appartenente a un noto criminologo serbo è stato impiegato per orchestrare una beffa mediatica contro la 48° Biennale di Venezia e i vari organi di stampa artistica⁴¹⁶. L'operazione ebbe inizio nel 1998 con la diffusione tramite la rivista *Entartetekunst* di notizie riguardanti un enigmatico artista che, testimone dei conflitti nell'ex-Jugoslavia, allestiva nelle camere d'albergo e nelle abitazioni abbandonate cruente rappresentazioni di violenza impiegando manichini in vetroresina e poliestere. Le installazioni estremamente realistiche venivano interpretate dalla polizia come vere scene del crimine, amplificando l'impatto visivo e

⁴¹⁴ Ibidem.

⁴¹⁵ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 72

⁴¹⁶ Ivi, p. 76.

mediatico delle “opere”⁴¹⁷. Ogni notizia diffusa era sistematicamente accompagnata da fotografie e articoli falsi pubblicati sulla stampa scandalistica jugoslava, intensificandone l’effetto di verosimiglianza attirando l’attenzione del mondo dell’arte⁴¹⁸. Per convincere anche il sistema artistico le opere necessitavano di una concretizzazione materiale, così nel 1998 la Kapelica Gallery di Lubiana organizzò una mostra che divenne il fulcro per l’osservazione diretta delle opere di Darko Maver, un’artista fino ad allora conosciuto solo attraverso racconti virtuali. Le immagini esposte, ritraenti scene di violenza come omicidi e stupri, erano percepite dal pubblico come installazioni iperrealistiche realizzate con manichini, testimoniando l’abilità tecnica di Maver. Fotografie che rappresentavano reali atti criminali, una verità sconosciuta ai visitatori che ammiravano ciò che credevano essere frutto dell’artista⁴¹⁹. L’opera di propaganda e diffusione della leggenda di Darko Maver si protrae attraverso la Rete e la stampa diffondendo notizie sulla presunta censura delle opere e il conseguente arresto dell’artista ad opera della polizia serba accusato di propaganda antipatriottica ha generato una mobilitazione internazionale schierata a favore della libertà di espressione, coinvolgendo anche artisti italiani⁴²⁰. La sua presunta morte, avvenuta in circostanze oscure nel maggio del 1999 in una prigione del Kosovo, durante i bombardamenti della NATO in Serbia, ha condotto ad un tributo significativo alla 48° Biennale di Venezia con il documentario *Darko Maver, l’arte della guerra* e a una retrospettiva completa al Centro di Produzione Multimediale Forte Prenestino di Roma⁴²¹. Tuttavia, la verità è che Maver non è mai morto, o meglio, non è mai esistito. Il nome è stato scelto casualmente da una bibliografia, non esiste nessun manichino e le fotografie dei corpi mutilati che erano state esposte come “opere giovanili” dell’artista, provenivano da siti web come Rotten.com, da cui Eva e Franco Mattes membri del gruppo 0100101110101101.org trassero il materiale estremamente

⁴¹⁷ V. Rapetti, *Il diavolo compra Maver le assurdità dell’arte contemporanea*, in “Wordpress” marzo 2015; <https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/03/11/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024].

⁴¹⁸ M.Coletti, *Artivismo in Rete. Le beffe degli anni Dieci*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021, p. 405.

⁴¹⁹ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L’arte della connessione*, cit., p. 76.

⁴²⁰ Ibidem.

⁴²¹ V.Gravano, *Un minuto di silenzio per Darko Maver. Il silenzio degli intellettuali europei nella guerra nell’ex Jugoslavia*, in “Roots and Routes”; <https://www.roots-routes.org/engagement-and-conflict-un-minuto-si-silenzio-per-darko-maver-il-silenzio-degli-intellettuali-europei-nella-guerra-nel-lex-jugoslaviadi-viviana-gravano/> [ultimo accesso 2 aprile 2024]

realistico per costruire una narrazione artificiale⁴²². L'immagine di Darko Maver, presumibilmente morto, ricoperto di sangue è stata in realtà scattata nella mansarda dei Mattes e ritrae il volto di Roberto Capelli, uno storico componente del collettivo Luther Blissett⁴²³ [Fig. 19].



Fig.19 : Roberto Capelli, interpreta la morte di *Darko Maver*, 1999

L'operazione, definita da Domenico Quaranta "hacking culturale" ha realizzato il suo pieno effetto solo quando la sua vera natura è stata rivelata, sfidando il sistema artistico e svelandone le contraddizioni⁴²⁴. Il personaggio di Darko Maver è stato costruito con precisione dal duo bolognese 0100101110101101.org e il collettivo Luther Blissett, è stato elaborato per stimolare la riflessione sulla brutalità e le atrocità della guerra ma allo stesso tempo demistificare il sistema artistico, utilizzando il Web come strumento per ricostruire i processi di produzione artistica e sovvertire dall'interno il sistema stesso⁴²⁵. Per gli 01.org, l'obiettivo non era tanto la creazione di un'opera d'arte in sé, quanto piuttosto l'organizzazione di informazioni e la decostruzione dei processi produttivi per sovvertire il sistema artistico utilizzando i suoi stessi strumenti⁴²⁶. Il progetto ha evidenziato il ruolo dei media nel rafforzare false percezioni senza una verifica critica delle fonti, alimentando un ciclo continuo di disinformazione accettata

⁴²² E. Mattes, F. Mattes, *Darko Maver (1998-99)* in <https://0100101110101101.org/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024].

⁴²³ V. Rapetti, *Il diavolo compra Maver le assurdità dell'arte contemporanea*, in "Wordpress" marzo 2015; <https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/03/11/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024].

⁴²⁴ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 65.

⁴²⁵ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 77.

⁴²⁶ Ibidem.

come realtà. La presenza di Maver alla Biennale di Venezia è stata considerata il culmine dell'operazione, mirata a evidenziare la natura artificiosa del mondo dell'arte che celebra un artista principalmente per la sua narrazione mitica e turbolenta, trascurando l'autenticità delle sue opere. Attraverso un comunicato stampa, gli 01.org hanno dichiarato come la "beffa di Darko Maver" sia stata concepita come un esperimento sociale per dimostrare come, con gli strumenti appropriati e un'efficace manipolazione dei media, sia possibile creare un artista di successo dal nulla e portarlo alla ribalta internazionale artista della Biennale di Venezia in meno di un anno⁴²⁷.

Aggiungendo come:

Darko Maver rappresenta un attacco critico verso certi aspetti dell'arte contemporanea, che spesso appaiono superficiali e orientati più all'esibizionismo che alla sostanza, alla disperata ricerca dell'artista maledetto da immolare, volente o nolente sull'altare dei media; un artista completamente inventato è stato servito ai media e nessuno si è accorto della sua inesistenza, evidenziando la superficialità con cui le informazioni possono essere accettate dal mondo dell'arte⁴²⁸.

Gli hacktivist 01.org, hanno voluto usare Internet come uno strumento per far riflettere il pubblico sul fatto che le istituzioni culturali, musei, gallerie e riviste specializzate, non sempre verificano l'autenticità delle opere o delle informazioni sull'artista, mettendo in discussione l'affidabilità e l'autenticità dell'interno sistema⁴²⁹. Attraverso la finta narrazione di Darko Maver, hanno voluto esporre e ridicolizzare le incongruenze del sistema artistico, infiltrandosi nelle sue strutture, circuiti espositivi, e critica. Questo ha innescato un deterioramento del rapporto di fiducia tra il pubblico e le istituzioni culturali, acuito soprattutto dall'impiego delle nuove tecnologie della Rete. Con Darko Maver, gli 01.org giocano con la superficialità che porta le persone ad accettare passivamente le informazioni senza un'analisi critica, a seconda del contesto in cui vengono presentate. La performance ha saputo rivelare la natura sociale dell'arte hacktivista, utilizzando il plagio come uno strumento per contestare e sfidare le pratiche consolidate del mondo dell'arte.

⁴²⁷M. Mesch, *L'artista Darko Maver e il Vaticano*, in "Arivista Anarchica" 263, maggio 2000, <https://www.arivista.org/?nr=263&pag=34.htm> [ultimo accesso 3 aprile 2024].

⁴²⁸L. Blissett Project, *La grande truffa dell'arte*, in "LutherBlissett Archive", febbraio 2000; https://www.lutherblissett.net/archive/487_it.html [ultimo accesso 4 aprile 2024].

⁴²⁹M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 78.

Capitolo 4 Netwar: protesta politica online contro le contraddizioni del potere

Se il fenomeno dell'attivismo si manifestasse solo all'interno del mondo dell'arte e la critica radicale fosse portata avanti solamente da “artisti attivisti che non vogliono smettere di essere artisti”, come proposto Boris Groys, il fenomeno dell'attivismo potrebbe non segnare un autentico cambiamento rispetto alle tradizionali forme di critica istituzionale⁴³⁰. Tuttavia, alla soglia del nuovo millennio, si percepisce un rinnovamento nell'attivismo, manifestandosi come un fenomeno contemporaneo e rinnovato. Grazie alla diffusione delle tecnologie di comunicazione online, l'attivismo si prepara a un'evoluzione, pronta ad essere adottata e re-interpretata da una nuova generazione di artisti, gli hacktivist⁴³¹.

La pratica dell'arte hacktivistica si distacca dalle precedenti forme artistiche, non è più fissata o legata a un determinato canoni estetici, nemmeno ad un particolare percorso storico. Gli artisti che si dedicano all'Hacktivism attingono liberamente, persino promiscuamente dalle risorse disponibili online. L'impegno degli artisti in movimenti di protesta contro il potere ha acquisito un significativo rilievo al volgere del millennio, dando vita a quella che Arturo di Corinto descrive come la Netwar, “una modalità di protesta e disobbedienza civile mirata a generare disturbo e interferenze, che elegge Internet come principale strumento e teatro di contestazione, luogo in cui il dissenso e la critica collettiva contro governi o multinazionali assumono forma concreta”⁴³².

Gli hacktivist⁴³³ si formano politicamente in Rete, apprendendo dai media tattici come ottimizzare la comunicazione e l'impatto mediatico delle proprie creazioni⁴³³. Se la Net.Art trae origine da un ideale collettivo, vedendo la tecnologia come uno strumento per l'emancipazione individuale, l'Hacktivism ne costituisce l'applicazione pratica, intervento attivamente all'intero della Netwar per contravvenire a un ordinamento autoritario⁴³⁴. Gli hacktivist⁴³⁴, artisti e prodotti culturali diventano figure centrali, non

⁴³⁰ G. Sholette, *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, cit, p.129.

⁴³¹ Ibidem.

⁴³² A.Di Corinto, *Netwar, come cambia l'hacktivism nella guerra cibernetica*, in “Rivista italiana di informatica e diritto” febbraio 2024; <https://www.rivistaitalianadiinformaticaediritto.it/index.php/RIID/article/view/176> [ultimo accesso 9 aprile 2024].

⁴³³ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 132.

⁴³⁴ C. Righi, *Net.Art e Hacker Art: Sogni e Lotte della Rete*, in “Decode”, maggio 2020; <https://decodethe.art/net-art-hacker-art-sogni-e-lotte-della-rete/> [ultimo accesso 1 aprile 2024].

solo come diffusori di contenuti tramite siti Web, ma anche come creatori di tattiche mediatiche e partecipanti a una strategia comunicativa più estesa⁴³⁵. Essi non si limitano ad agire politicamente all'interno di un contesto artistico ristretto, bensì si affermano nel Web con determinazione, mirando a diffondere i loro messaggi infiltrandosi nei flussi mediatici guadagnano visibilità nell'immaginario collettivo diventando protagonisti attivi nella cultura contemporanea⁴³⁶.

Uno dei primi hacktivisti a cogliere e a sfruttare al meglio l'essenza della Netwar è stato Ricardo Dominguez, nato nel cuore dell'industria dell'intrattenimento di Las Vegas nel 1959 e cresciuto in un contesto di fervente arrivismo militante, figlio di immigrati messicani. Collaboratore del CAE il Critical Art Ensemble, Dominguez ha promosso l'idea della disobbedienza civile elettronica come forma di protesta pacifica e strategica, mirata all'occupazione digitale di: "entrate, uscite, passaggi e altri spazi chiave della Rete per fare pressione su soggetti implicati in azioni immorali o criminali"⁴³⁷. Nel suo percorso, si è unito alla comunità della Net.Art, trovando particolare affinità con la BBS di The Thing, un'innovativa piattaforma fondata nel 1991 dall'artista austriaco Wolfgang Staehle, fino ad affermarsi come spazio sul Web dal 1995⁴³⁸. Tra le prime forme di protesta politica in Rete attuate da Dominguez si distingue un episodio del dicembre 1997. In risposta al brutale massacro di quarantacinque contadini indigeni ad Acteal, in Chiapas, perpetrato da forze paramilitari legate al governo messicano. Il tragico evento segna la nascita dell'EDT Electronic Disturbance Theater un sito Web che raccoglie gruppi di artisti e attivisti che si dedicano allo sviluppo di strategie di resistenza digitale per supportare cause sociali e politiche, fondato da Ricardo Dominguez insieme all'artista Carmin Karasic, al programmatore Brett Stalbaum e al professore universitario Stephen Wray⁴³⁹. Nel ruolo di redattore del sito, Dominguez rafforza i suoi legami con i gruppi di sostegno del movimento zapatista, un collettivo impegnato nella lotta per l'autodeterminazione, che ha sfruttato le potenzialità di Internet per organizzare un contrattacco alle

⁴³⁵ G. Sholette, *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, cit, p.135.

⁴³⁶ D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016, cit., p. 133.

⁴³⁷ A. Di Corinto, T.Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, in "Hackerart", 2002; https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/2_4_2.htm [ultimo accesso 10 aprile 2024].

⁴³⁸ M. Cardenas, *Lotte senza confini. L'elettronic Disturbance Theatre 2.0*, in "Digicult" marzo 2011; <https://digicult.it/it/hacktivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/> [ultimo accesso 10 aprile 2024].

⁴³⁹ <https://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

ingiustizie e all'oppressione esercitata sulla popolazione indigena messicana, opponendosi all' eredità coloniale e patriarcale⁴⁴⁰. Nel suo primo anno di attività l'EDT ha lanciato una serie di Netsrike strumenti di risonanza dell'opinione pubblica, che mettono in moto processi di rappresentanza dal basso mirati contro il sito del presidente messicano Zedillo. Per queste azioni di disturbo, il gruppo ha utilizzato un software da loro sviluppato *Floodnet*, il primo esempio di zapatismo digitale, che automatizzava il meccanismo del sit-in digitale, bloccando per un tempo definito l'accesso a un sito istituzionale⁴⁴¹. Originariamente ospitato sui server di un istituto universitario statunitense e successivamente su quelli di The Thing, *Floodnet* operava come un catalizzatore digitale. La piattaforma aveva la funzione di dirigere verso il sito target le visite provenienti dal server che lo ospitava. Una volta che il sito prescelto, già gravato e rallentato dall'elevato numero di utenti online presenti, riceveva una nuova notifica di aggiornamento della pagina principale ogni sei secondi, l'intensità dell'attacco aumentava notevolmente. In condizione di massima affluenza, con diecimila utenti attivi contemporaneamente *Floodnet* era capace di sollecitare fino a centomila richieste al minuto, mettendo a dura prova la capacità del server bersaglio di gestire il traffico d'ingresso⁴⁴². Tuttavia, l'obiettivo principale del Netstrike non sembrava essere il successo operativo in termini di interruzioni del sito, ma piuttosto l'aspetto concettuale dell'azione. Ricardo Dominguez, enfatizza la dimensione simbolica di *Floodnet* descrivendo l'applicazione come "un modo per condividere una porzione di tempo, al di là delle differenze di fuso orario. È il tempo di Internet, insensibile alla rotazione terrestre a entrare in gioco"⁴⁴³.

In questo modo, le azioni dell'Electronic Disturbance Theater agivano come catalizzatori temporali, facilitando la convergenza di migliaia impulsi decentrati. Più che danneggiare fisicamente un server, il Netstrike mirava a rallentarne le operazioni, creando un disturbo che desse spazio a nuove percezioni e riflessioni. L'approccio di Dominguez al Netstrike si collocava tra la sfera semantica e quella sintattica. Nella versione iniziale *Floodnet*, appariva come una finestra divisa in tre sezioni che permettevano l'invio di brevi messaggi di testo la server scelto come bersaglio. I

⁴⁴⁰ G. Sholette, *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, cit, p. 108.

⁴⁴¹ D.Quaranta, *Arte e politica ai tempi di Internet*, in "Arte e critica", 42 luglio 2005, p. 44.

⁴⁴² <https://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapFact.html> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

⁴⁴³ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 151.

messaggi erano formulati sotto forma di interrogativi quali: “Is justice.html on this server?” oppure “Is democracy.html on this server?”. Le domande sollecitavano il server a ricercare i documenti corrispondenti, che, in assenza di una risposta, portavano il sistema a generare un errore di ricerca. Uno dei classici giochi concettuali della Net.Art, come l’error 404, veniva dunque riutilizzato tatticamente all’interno di un quadro differente. Il Netstrike diveniva un sintagma, un lemma in grado di connettere le discorsività di diverse comunità: le intuizioni “formali” della Net.Art, le istanze etico sociali dell’attivismo e la capacità di forgiare strumenti propri dell’hacking⁴⁴⁴. Accanto alla valenza sintattica ve ne era una più propriamente semantica o simbolica, direttamente mutuata dalla filosofia zapatista. Spiega Dominguez:

Sono gli zapatisti ad aver spostato l’attenzione delle parole per la guerra alle parole come guerra. La guerra è reale ma può essere vinta non con le armi reali, ma con quelle dell’immaginazione, del gioco e del racconto. Questo è il disturbo elettronico. Una guerra prodotta con il Floodnet uno strumento di scarsa efficacia materiale, ma che se utilizzato creativamente può innescare un vero dramma, o una nuova matrice performativa, cui partecipano i ribelli, gli hacker, gli attivisti e gli artisti⁴⁴⁵.

Durante l’Art Electronica Festival del 1998 dedicato al tema della guerra all’interno del Web, l’Electronic Disturbance Theater era stato invitato a fornire una dimostrazione delle capacità di *Floodnet*⁴⁴⁶. La performance denominata *Swarm* consisteva nell’inviare ripetute richieste di ricarica alle pagine web, causando un blocco delle stesse. L’azione era mirata a colpire i siti del Pentagono contro l’esercito degli Stati Uniti, del Presidente messicano e della Borsa di Francoforte simbolo del capitalismo internazionale, sempre in sostegno alla lotta zapatista⁴⁴⁷. Al momento del lancio del progetto *Swarm* accade l’inaspettato, dopo alcuni minuti, il *Floodnet* crolla inaspettatamente, affossando anche il server di The Thing che ospitava l’applicazione. Il Pentagono, utilizzando un *hostile applet* un software in grado di riflettere tutte le richieste ricevute dal *Floodnet* e servendosi di una banda più ampia di quella di The Thing mette in difficoltà la procedura⁴⁴⁸. Come contromossa, l’Electronic Disturbance Theater fu costretto a riorientare la sua strategia verso le

⁴⁴⁴ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L’arte della connessione*, cit., p. 151.

⁴⁴⁵ Ibidem.

⁴⁴⁶ <https://rhizome.org/community/41233/> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

⁴⁴⁷ L.Baigorri, *Non più arte, solo vita 4.0. Dall’attivismo simulativo alle tattiche di soppiantamento nella rete*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021, p. 271.

⁴⁴⁸ <https://www.thing.net/~rdom/> [ultimo accesso 10 aprile 2024].

pagine del Pentagono prive di tale *applet*, cercando così di bypassare le difese messe in atto. Sebbene l'impatto e l'intento di *Floodnet* fossero al centro di diverse critiche, organizzazioni come la Reclaim the Streets, ad esempio, esprimevano scetticismo sulla sua efficacia rispetto alle proteste dirette e fisiche in piazza, considerando la disobbedienza civile elettronica come il rischio di uno svotamento della politica di base⁴⁴⁹. L'esposizione mediatica raggiunta da Dominguez e soci con diverse apparizioni televisive, articoli sulla prima pagina del New York Times e di molte riviste anglosassoni destava gelosie e dissapori. A queste critiche l'EDT rispondeva in due modi. In primo luogo, si avvicinava agli attivisti lanciando una serie di Netstrike in sincronia con le dimostrazioni in piazza. Il 22 novembre del 1998 in occasione di una manifestazione pacifista di fronte alla School of the Americas, un centro di addestramento per gruppi paramilitari, prese luogo il primo sit-in virtuale sincronizzato con una manifestazione di piazza. Attraverso questa strategia, le azioni che normalmente avrebbero avuto un impatto limitato a un contesto locale guadagnavano una risonanza molto più ampia grazie al sostegno della comunità digitale e internazionale⁴⁵⁰. Proseguendo nella strategia di democratizzazione del loro strumento di protesta l'EDT decise di condividere il codice identificativo di *Floodnet* invitando altri attivisti a adottarlo e migliorarlo. L'iniziativa ebbe ripercussioni significative: gruppi come l'Electrohippies e la Federation of Random Action affinarono il meccanismo e le prestazioni di *Floodnet*. Gli Electrohippies intensificarono la frequenza di aggiornamento delle pagine Web, mentre la Federation on Random Action arricchì l'interfaccia di *Floodnet* con nuove funzionalità estetiche. Lo strumento si presenta all'interno del browser come una superficie rettangolare su cui gli utenti potevano individuare e selezionare l'IP del server bersaglio. Questi server venivano attaccati mediante l'invio di un codice che causava il continuo aggiornamento della pagina Web, rallentando così significativamente il sito. Ricardo Dominguez ha contribuito notevolmente a queste tecniche con lo sviluppo di una Java-chat [Fig.20], progettata per facilitare la comunicazione tra gli attivisti durante gli attacchi. La piattaforma trasformava le sessioni di chat, da semplici ambienti di coordinamento, in strumenti attivi di protesta. Gli attivisti potevano così

⁴⁴⁹ A. Di Corinto, T.Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, "Hackerart", 2002; https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/2_4_2.htm [ultimo accesso 10 aprile 2024].

⁴⁵⁰ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 152.

verificare in tempo reale l'efficacia di un attacco e simultaneamente esercitare una pressione collettiva sul server bersaglio. Le continue innovazioni nell'ambito degli strumenti utilizzati hanno ampliato le modalità di narrazione e aumentato il numero di gruppi coinvolti, rendendo il Netstrike una delle tattiche più efficaci e significative nell'ambito dell'Hackivism. Queste innovazioni inoltre contribuirono all'organizzazione di proteste ad alta partecipazione come i Netstrike contro il WTO a Seattle nel dicembre del 1999 e il Fondo monetario internazionale a Praga nel settembre del 2000 evidenziando il crescente impatto del movimento hacktivista⁴⁵¹. Le azioni di hacktivism, svolte in concomitanza con vaste manifestazioni stradali, hanno dimostrato una sempre più evidente integrazione tra disturbo digitale e proteste fisiche. Attraverso l'esperienza del Teatro di disturbo elettronico e della piattaforma *Floodnet*, artisti e attivisti hanno iniziato a cogliere il potenziale di Internet per promuovere cambiamenti sociali e politici. Questa comprensione ha spostato il loro impegno verso l'organizzazione di operazioni di protesta digitale che possono essere gestite autonomamente dai propri dispositivi⁴⁵². Ricardo Dominguez ha sfruttato le potenzialità del Web per creare software che facilitassero l'espressione di dissenso contro politiche anti-propagandistiche e interventi militari, coordinando sit-in virtuali che favoriscano l'emergere di una presenza collettiva attraverso azioni digitali dirette. *Floodnet* rappresenta una tappa fondamentale di una teoria che alla virtualizzazione del potere oppone la virtualizzazione della protesta, inserendosi nel contesto della disobbedienza civile elettronica. Anche se alcune interpretazioni lo hanno associato al sabotaggio informatico per la sua capacità di interrompere il flusso di comunicazione di un nodo di Rete specifico, la vera natura di *Floodnet* si distingue per il carattere pacifico e pubblico⁴⁵³. Questo approccio è stato evidenziato da teorici come Tommaso Tozzi e Arturo di Corinto, che sottolineano come *Floodnet* differisca dal sabotaggio tradizionale, essendo essenzialmente un mezzo per generare dibattito e attenzione su temi specifici⁴⁵⁴. L'idea alla base di *Floodnet* è quella di organizzare sit-in virtuali che coinvolgano abbastanza utenti da rallentare l'accesso a un sito Web, fungendo da

⁴⁵¹ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 152

⁴⁵² Ibidem.

⁴⁵³ A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, "Hackerart", 2002; https://www.hackerart.org/storia/hacktivism/2_4_2.htm [ultimo accesso 10 aprile 2024].

⁴⁵⁴ Ibidem.

catalizzatore per attirare l'attenzione su questioni rilevanti⁴⁵⁵. Questa forma di protesta, sebbene implichi un impatto tecnico, è principalmente valutata per la sua efficacia comunicativa e simbolica, enfatizzando la capacità di sensibilizzare e mobilitare l'opinione pubblica più che per la pura interruzione tecnica.

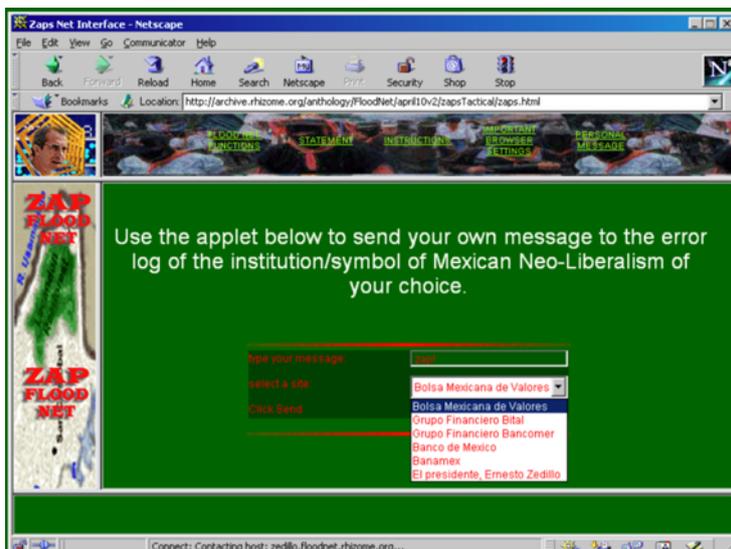


Fig.20: Electronic Disturbance Theater, *Floodnet*, sito web, 1997

⁴⁵⁵ A. Di Corinto, T.Tozzi, *Hactivism: La libertà nelle maglie della Rete*, "Hackerart", 2002; https://www.hackerart.org/storia/hactivism/2_4_2.htm [ultimo accesso 10 aprile 2024].

Nel ventunesimo secolo potere e politica migrano nell'ambito della Rete trasformando l'attivismo in una forma di lotta mediatica per condurre una guerra simbolica. Una Netwar incentrata sulla diffusione di informazioni che, pur sembrando verosimili sono manipolate, falsificate dando vita a performance mediatiche in cui gli spettatori non sono più semplici osservatori ma partecipanti attivi. In questo contesto, l'Hackivism si manifesta attraverso identità immateriali e un dialogo pubblico redendolo adatto alla diffusione su scala globale e alla generazione di fenomeni mediatici di vasta portata⁴⁵⁶. Un esempio significativo di queste dinamiche è *Vote Auction*, un progetto ideato dal collettivo artistico australiano UBERMORGEN introdotto per la prima nel marzo del 2000 in occasione delle elezioni presidenziali americane tra Al Gore e George W. Bush, *Vote Auction* era una piattaforma di aste online che provocatoriamente proponeva di "avvicinare il capitalismo alla democrazia"⁴⁵⁷. Esso offriva agli elettori la possibilità teorica di vendere il proprio voto al miglior offerente tramite un'asta online [Fig.21]. La filosofia di *Vote Auction* si basava sulla combinazione tra tecniche avanzate di guerriglia comunicativa e strategie di marketing. L'idea di base era provocatoria: se le campagne elettorali comportano spese elevate, è in parte perché i consulenti politici, che ricevono un'alta commissione su ciò che spendono in pubblicità, utilizzano i fondi per influenzare l'acquisto di voti⁴⁵⁸. In questo contesto, *Vote Auction* interpretava gli elettori come merce, vendibile ai candidati o ai loro finanziatori. Rebecca Murray ha evidenziato come *Vote Auction*: "is one of the riskiest and paradoxically most successful provides by UBERMORGEN: it is the only platform in the world that provide the final consumer an effective role in the America election industry"⁴⁵⁹. Murray sottolinea come *Vote Auction* abbia profondamente scosso le convenzioni e le aspettative associate alle elezioni americane.

Vote Auction, considerata un'opera rivoluzionaria di propaganda politica, ha sfidato l'inefficiente e dispendioso sistema elettorale stabilendo un contatto diretto tra domanda e offerta di voti. La piattaforma mirava alla maggior parte degli elettori

⁴⁵⁶ L. Cociolillo, *Net Art e Hackivism. L'attivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021, p. 399.

⁴⁵⁷ D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 89.

⁴⁵⁸ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 162.

⁴⁵⁹ R. Murray, *Voteauction.net: Protected Political Speech or Treason?*, in "VLEX" 2 luglio 2005; <https://law-journals-books.vlex.com/vid/net-protected-political-speech-treason-56738483> [ultimo accesso 12 aprile 2024].

americani che tradizionalmente si astenevano dal voto, offrendo loro l'opportunità di partecipare attivamente al processo democratico in un modo economicamente vantaggioso. Il prezzo di ogni voto variava di giorno in giorno, influenzato sia dal numero di elettori disposti a vendere il proprio voto sia in base alla loro incidenza percentuale sul bacino elettorale totale del singolo Stato. Alla conclusione della campagna elettorale, il candidato che aveva offerto l'importo maggiore si aggiudicava l'intero pacchetto di voti offerti⁴⁶⁰. La complessità del sistema e l'elevato numero di partecipanti attirarono l'attenzione dei media sia nazionali che internazionali provocando reazioni anche tra le autorità. Originariamente, il sito *Vote Auction* era stato avviato sotto il dominio *voteauction.com* da James Baumgartner, uno studente universitario che aveva ideato il progetto come parte della sua tesi di laurea. Il progetto aveva l'intento di sollevare questioni critiche riguardo l'affidabilità e la trasparenza del sistema elettorale in un contesto capitalista, dove tutto può essere valutato in termini monetari⁴⁶¹. Tuttavia, il sito fu chiuso a seguito delle accuse rivolte a Baumgartner di commercio illegale di voti e frode ai danni dei consumatori, da parte della commissione elettorale dello stato di New York che minacciò di incriminarlo per alto tradimento, reato che prevedeva la pena capitale⁴⁶². In breve tempo, il dominio fu acquistato dal collettivo artistico *®TM*ark e successivamente ceduto a UBERMORGEN, che riaprì il sito radicalizzando l'idea iniziale di Baumgartner. Se lo studente aveva difeso il sito dalle accuse di corruzione elettorale sostenendo che *Vote Auction* era solamente una provocazione, Bernhard e Lizvlx di UBERMORGEN rifiutarono di ridurre il loro progetto a un semplice esercizio ludico e infruttuoso. Al contrario, enfatizzarono la serietà e la rilevanza del loro contributo al dibattito pubblico, sottolineando l'importanza e l'efficacia del loro intervento⁴⁶³. Le ambiguità mantenute nei comunicati stampa di UBERMORGEN e sul loro sito, che lasciavano incerta la reale esistenza di transazioni di voti, favorirono un tumulto mediatico accompagnato da numerose azioni legali. I procuratori generali di Missouri, Massachusetts, Wisconsin insieme alla commissione elettorale di Chicago, avviarono

⁴⁶⁰ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 163

⁴⁶¹ L. Cociolillo, *Net Art e Hacktivism. L'attivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021, p. 395

⁴⁶² H. Bernhard, Lizvlx, *Ubermorgen.com, Hacking vs. Conceptual Art*, Svizzera, Christoph Merian Verlag, 2009, p. 68.

⁴⁶³ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 163.

delle indagini per determinare se *Vote Auction* potesse effettivamente alterare il regolare svolgimento delle elezioni. Il primo novembre, il dominio di voteauction.com fu oscurato e reso inaccessibile a livello globale, una decisione attuata senza spiegazioni ufficiali né apparenti ordinanze giuridiche, sollevando numerosi interrogativi sulla sua legittimità e sulle motivazioni dietro tale azione⁴⁶⁴. In una mossa risolutiva, UBERMORGEN abbandonò il sito, ma poco prima delle elezioni del 7 novembre, trasferì i contenuti su un nuovo dominio voteauction.net, presentandolo come la versione modificata di voteauction.com⁴⁶⁵. Il giorno dopo le elezioni, la Corte di Chicago inviò un'ingiunzione preliminare via e-mail che portò alla chiusura definitiva dei domini di UBERMORGEN. Nonostante l'intervento legale, l'effetto mediatico desiderato dagli hacktivisti era già stato conseguito. Al termine del ciclo elettorale, dopo che il sito aveva ricevuto centinaia di ingiunzioni, numerosi articoli erano stati pubblicati e la trasmissione *Burden of Proof* della CNN aveva dedicato un'intera puntata al caso. Bernhard di UBERMORGEN rivelerà ai media che l'intera iniziativa di *Vote Auction* era stata una provocazione, una beffa, un gesto simbolico a favore della libertà di espressione. Egli chiarì che nessun voto era mai stato realmente venduto, sottolineando così la natura satirica e critica del progetto rispetto alle dinamiche elettorali⁴⁶⁶. Successivamente alla controversa operazione di *Vote Auction*, Lizvlx di UBERMORGEN ha sviluppato *l'Injunction Generator*, un'avanzata applicazione che consentiva agli utenti di generare autonomamente ingiunzioni giudiziarie simili a quelle emesse dalla corte di Chicago. Il software innovativo consentiva agli utenti di digitare il codice di un sito web che desideravano chiudere, formulare le motivazioni sottostanti alla richiesta e di selezionare una corte americana responsabile per l'emissione dell'ingiunzione. *L'Injunction Generator* ha rivoluzionato il tradizionale accesso ai servizi legali rimuovendo la necessità di intermediari quali, avvocati, procuratori generali e persino le corti, automatizzando il processo in modo diretto ed efficace. La genesi di questa idea si fondava sulla constatazione che se un tribunale americano poteva chiudere un sito mediante semplice ingiunzione inviata via e-mail, allora era proceduralmente possibile standardizzare e democratizzare il meccanismo legale rendendolo liberamente accessibile al pubblico.

⁴⁶⁴ Ivi, p. 164.

⁴⁶⁵ <https://www.vote-auction.net/> [ultimo accesso 13 aprile 2024].

⁴⁶⁶ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 90.

Vote Auction ha scatenato uno scandalo mediatico, con gli artisti di UBERMORGEN che si sono trovati a dover fronteggiare spionaggi e persecuzioni legali. I creatori hanno saputo gestire l'intensa copertura mediatica con grande destrezza, attraverso dichiarazioni ambigue, software avanzati e aggiornamenti continui e spostamenti strategici del sito web. Questo intervento si è distinto nel panorama dell'Hactivism come una performance articolata che ha saputo integrare arte, media, tecnologia digital e la partecipazione degli elettori americani, coinvolgendo anche numerosi altri attori. Le varie componenti e testimonianze della performance, quali articoli pubblicati, ingiunzioni ricevute, le trasmissioni televisive e le reazioni del pubblico, sono state definite dagli UBERMORGEN come esempi di opere [F]original:

[F]original is an original artefact document; a [F]original is always original and unique. [F]original can be pixels on the screen or material substance such as ink on paper. [F]original are not pragmatic, they are absurd. They don't tell you whether they are real or artfully made, because there is so such thing as a [F]original document, but neither is there such a thing as a totally fabricated or fake document. [F]original can be man-made or machine-made, they can be digital or analogue⁴⁶⁷.

Il concetto di [F]original costituisce un sistema e una teoria attorno alla lunga tradizione di falsi mediatici, da cui *Vote Auction* trae ispirazione⁴⁶⁸. Una categoria di lavori che, pur situandosi nel contesto artistico e nella documentazione, sfidano le nozioni convenzionali di autenticità e riproducibilità bilanciando il confine tra il reale e l'artificiale. Con *Vote Auction* UBERMORGEN ha efficacemente sollevato critiche verso il sistema elettorale americano, dominato da finanziamenti corporativi alle campagne dei partiti, raggiungendo un ampio pubblico. La potenza dell'iniziativa non è stata minimizzata dall'essere percepita come mera arte provocatoria, ma è stata riconosciuta come una critica legittima e incisiva⁴⁶⁹. *Vote Auction* ha provocato un'immediata e vasta reazione mediatica, diventando il caso più emblematico di hactivismo artistico contro il sistema del potere per la sproporzione tra le conseguenze dirette e l'entità del mezzo mediatico che le ha scatenate: un semplice sito web che ha destabilizzato il panorama informativo offrendo agli elettori americani

⁴⁶⁷ <https://foriginal.ubermorgen.com/> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

⁴⁶⁸ D.Quaranta, *Media Hacking. Arte e manipolazione dei media*, in *L'arte nell'era della producibilità digitale*, a cura di A.Caronia, E.Livraghi, S.Pezzano, Milano, Mimesis Edizioni, 2005, pp.81 – 90, qui 82.

⁴⁶⁹ D.Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 90.

la possibilità di mettere all'asta il proprio voto. Il progetto ha scosso profondamente il panorama informativo, generando un'ampia copertura giornalistica e una serie di battaglie legali, evidenziando la capacità del progetto di catalizzare l'attenzione su questioni cruciali come il valore economico del voto e il predominio americano nel controllo della Rete⁴⁷⁰. Gli UBERMORGEN hanno paragonato *Vote Auction* alle provocatorie performance degli Azionisti viennesi, che si caratterizzavano per l'uso del corpo in contesti di azioni violente, grottesche e sessuali. Analogamente, benché l'asta di voto operasse in un contesto puramente digitale, il progetto ha trasferito le dinamiche dell'Azionismo in un nuovo contesto tecnologico, amplificando le sue implicazioni politiche e sociali attraverso la Rete⁴⁷¹. Domenico Quaranta definisce *Vote Auction* come un progetto emblematico nell'ambito dell'Hackivism per molteplici motivi: si tratta di un'opera aperta e processuale, non semplicemente un sito, ma un evento in continua evoluzione sulla Rete, che ha attraversato fasi diverse, da esperimento online a intervento di media hacking riconosciuto e presentato formalmente come opera d'arte. *Vote Auction* ha tratto beneficio dell'essenziale contributo delle comunità della Rete avvalendosi della partecipazione e mediazione di hacktivisti come ®TMark. Si configura come un intervento artistico e hacktivista che metteva in discussione le intersezioni tra economia e politica, generando dibattiti e riflessioni sulla natura della democrazia e del voto in un'era dominata dal capitalismo. Un'opera al confine tra collettivo artistico e realtà corporativa, mettendo radicalmente in discussione il concetto di autore. Attraverso l'utilizzo delle dinamiche della Rete, la sua composizione sociologica e la sua natura di medium, interviene nella realtà aggirando gli strumenti tradizionali di comunicazione dell'arte⁴⁷².

⁴⁷⁰D. Quaranta, *Media Hacking. Arte e manipolazione dei media*, in *L'arte nell'era della producibilità digitale*, a cura di A. Caronia, E. Livraghi, S. Pezzano, Milano, Mimesis Edizioni, 2005, pp. 81 – 90, qui 82.

⁴⁷¹ <https://anthology.rhizome.org/vote-auction> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

⁴⁷² D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 26.



Fig 21. UBERMORGEN, *Vote Auction*, 2000

4.1 Lotta digitale dell'Hactivism contro le multinazionali

Uno degli approcci più comunemente usati per sovvertire l'ordine stabilito consiste nell'impiegare strategie di hacking digitale, che possono modificare sia i dettagli che l'essenza operativa di corporazioni e multinazionali. Il collettivo che ha saputo sfruttare al meglio le potenzialità e le opportunità della Rete di creare narrazioni alternative è il Registered Trade Mark ®TMark, un gruppo di artisti statunitensi che ha trasformato il proprio nome in una sfida provocatoria. Costituito nel 1991 in California, ®TMark opera come un'azienda che replica il linguaggio aziendale, mirando in realtà a compiere atti di sabotaggio contro le imprese stesse. Azioni che vengono definite da De Certeau come "tattiche", un termine che designa un'indagine temporanea del potere mediante l'impegno attivo dei media⁴⁷³.

®TMark si insediano temporaneamente nei centri di potere, dimostrando come l'arte possa decostruirli, emergendo nei circuiti costituiti ma comunicando in un linguaggio diverso, capovolgendo quello utilizzato per promuovere interessi egoistici e capitalistici e attribuendogli così nuovi significati di satira e critica. Un'espressione di Hactivism che puntava a prendere il controllo dei canali mediatici gestiti dalle multinazionali per impegnarli a scopi di protesta, con artisti attivisti che identificavano sempre di più le imprese come i loro bersagli principali⁴⁷⁴.

Lo stesso ®TMark dichiara: "We use the corporate tools outwardly to tell stories that oppose corporations. [...] We use the tools and the power of corporations, the power they have arrogated to themselves over the years, to dethrone and attack them"⁴⁷⁵.

La pseudo-corporation prende di mira, ad esempio, i siti di politici conservatori come George W. Bush o istituzioni simbolo del liberismo come il WTO World Trade Organization, creando domini Internet estremamente simili a quelli dei loro bersagli. Tali siti alternativi conservano l'aspetto grafico degli originali ma ne alterano i contenuti in modo astuto e ingegnoso, generando confusione tra gli utenti che li visitano tramite i motori di ricerca. Lo scopo di ®TMark è quello di spingere le corporazioni verso una maggiore responsabilità sociale, sostenendo azioni creative ai

⁴⁷³ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p. 170.

⁴⁷⁴ *Ibidem*.

⁴⁷⁵ <https://anthology.rhizome.org/gatt-org> [ultimo accesso 12 aprile 2024]

loro danni⁴⁷⁶. Evidenziando l'enorme potere acquisito dalle multinazionali e criticando il loro utilizzo e abuso, propongono un'offensiva non violenta aperta a tutti, raccogliendo numerose idee e progetti in un vasto archivio di potenziali denunce e ribellioni. L'arte prodotta da ®™Mark si manifesta proprio attraverso la realizzazione e l'organizzazione delle sovversioni proposte dagli utenti⁴⁷⁷.

®™Mark agisce come un intermediario tra il lavoratore e l'operazione di sabotaggio, fornendo un fondo per supportare le iniziative e risarcire il lavoratore per i rischi assunti. Si analizzano di seguito due esempi concreti di tale metodologia.

Nel 1994 ®™Mark ha sostenuto finanziariamente la prima iniziativa di sabotaggio intrapresa dal collettivo artistico attivista Barbie Liberation Organization, contro l'azienda Mattel, seconda al modo dopo la Lego nel settore della produzione di giocattoli⁴⁷⁸. Il Fronte di Liberazione delle Barbie insieme a ®™Mark, intraprese un'azione di critica all'industria dei giocattoli sostituendo le registrazioni vocali di trecento bambole Barbie parlanti con quelle dei soldati G.I. Joe. Le istruzioni per realizzare il “trapianto vocale” furono divulgate sul sito www.barbieliberation.org, permettendo agli utenti di modificare autonomamente le bambole a casa [Fig. 22]. Con tono maschile, le Barbie pronunciavano frasi che riflettevano l'idea di una donna emancipata e indipendente come ad esempio “Gli uomini morti non dicono bugie” mentre i soldati G.I Joe con toni delicati ed effeminati, rispondevano con frasi quali “Perché non usciamo a fare shopping?”. La manomissione delle voci vide la collaborazione di alcuni operai della Mattel i quali furono essenziali per attuare il progetto degli ®™Mark e nel riposizionare le bambole modificate sugli scaffali dei negozi. Le bambole manomesse furono regolarmente vendute e il risultato sperato fu conseguito: la stampa diffuse ampiamente la notizia, con numerosi canali televisivi che titolarono l'evento come “l'assalto delle Barbie”⁴⁷⁹. Per finanziarie completamente l'operazione ®™Mark dovette raccogliere donazioni, ammontanti a diecimila dollari. L'inversione delle voci e dei ruoli sociali tra le due bambole servirono come critica diretta agli stereotipi socioculturali veicolati dalla Mattel e dalle Barbie nel contesto

⁴⁷⁶ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p.169.

⁴⁷⁷ A.Plohman, *Rtmark*, in “Fondation Langlois” 2000; <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=81> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

⁴⁷⁸ <https://www.barbieliberation.org/history> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

⁴⁷⁹ <https://www.barbieliberation.org/history> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

educativo del gioco. L'intento di ®TMMark e di Barbie Liberation Organization era di riformulare l'identità del prodotto, esponendone le problematiche intrinseche⁴⁸⁰.



Fig 22: ®TMMark, Barbie Liberation Organization, *Home Surgery Instructions*, 1994, <https://www.barbieliberation.org/history>

⁴⁸⁰ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 160.

Questa iniziativa fu seguita da altre operazioni che coinvolsero più direttamente i dipendenti delle grandi aziende. Nel 1998 ®™ark organizzò un'azione contro la multinazionale Panasonic Interactive Media, casa produttrice del software educativo denominato *Secret Writer's Society*. Il programma era sviluppato per insegnare ai bambini a scrivere correttamente, vocalizzando le parole digitate tramite la tastiera⁴⁸¹. Tuttavia, certi termini venivano esclusi mediante un filtro educativo che comprendeva un elenco di parole inappropriate, le quali non venivano lette. Nella versione alterata da ®™ark, con l'assistenza di un programmatore qualificato che invertì il filtro, si intendeva sensibilizzare i genitori sui rischi di affidare e delegare l'educazione dei propri figli ad un dispositivo automatizzato. Con questa modifica, premendo due volte il pulsante di lettura anziché una sola, faceva sì che il software recitasse tutti i termini proibiti. Il difetto nel sistema costrinse Panasonic a ritirare il programma dal mercato e il programmatore coinvolto nell'operazione di sabotaggio ricevette da ®™ark un compenso di mille dollari⁴⁸². Gli elementi distintivi degli interventi di ®™ark si caratterizzano nel carattere provocatorio, e nella loro abilità di coinvolgere una varietà di pubblici diversificati, sia online che offline, attraverso un approccio aperto, collaborativo e ludico. L'approccio mira a promuovere una visione critica della realtà e una riflessione sui meccanismi di formazione del consenso. ®™ark è una rete composta da artisti e programmatori che costantemente raccolgono informazioni e dati disseminati nel Web, pianificando interventi sovversivi mirati a mettere in imbarazzo strategicamente le aziende prese di mira. L'approccio basato sul coinvolgimento diretto degli utenti e sull'utilizzo dei canali comunicativi aperti del Web riporta non tanto al tema della messa in discussione dell'autorialità in cui la dimensione collettiva del progetto è un elemento fondamentale ma si spinge oltre, sfidando le convenzioni linguistiche e le strutture dei media. Emergono così nuove figure protagoniste, quali artisti hacker e ingegneri informatici che utilizzando Internet per cercare di sovvertire l'ordine stabilito e partecipare attivamente alla creazione di narrazioni alternative⁴⁸³.

⁴⁸¹ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p. 172.

⁴⁸² Ibidem.

⁴⁸³ C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, cit., p. 173.

4.2 Una rete di alleanze, capacità organizzative dell'attivismo online

Durante la metà degli anni Novanta, il movimento dell'Hacktivismo iniziò a definirsi, riconoscendo le proprie potenzialità e finalità. Il culmine del processo di autodefinizione si verificò nel 2000, anno che rappresentò una svolta significativa, segnando un momento cruciale nella sua storia. A fare da detentore è un episodio che avrà un effetto di enorme portata simbolica sugli equilibri interni della Rete⁴⁸⁴. Il 29 novembre 2000, un giudice della Corte Superiore della contea di Los Angeles emise un'ordinanza che stabiliva il blocco del dominio etoy.com, impedendo al collettivo artistico Etoy di commercializzare le proprie azioni negli Stati Uniti. L'intervento giuridico cercava di prevenire la confusione tra gli investitori, venendo incontro alle richieste dell'omonima azienda eToys, principale rivenditore online di giocattoli e all'epoca una delle maggiori presenze commerciali su Internet negli Stati Uniti. L'azione legale fu il culmine di una disputa in cui la corporation eToys, attraverso il sito www.etoys.com⁴⁸⁵, aveva precedentemente offerto fino a 500.000 dollari per acquisire il dominio del gruppo artisti Etoy, senza successo. Il collettivo Etoy, che aveva registrato il proprio dominio due anni prima della fondazione di eToys rifiutò ripetutamente le offerte. Di fronte al rifiuto, l'azienda di giocattoli portò la questione in tribunale, accusando il collettivo di violazione del diritto d'autore e concorrenza sleale, asserendo che essi deviassero parte del traffico destinato al loro sito, promuovessero contenuti inappropriati per i bambini e generassero confusione tra gli investitori attraverso offerte di azioni fittizie⁴⁸⁶. Durante il processo legale, gli avvocati di eToys evitarono di menzionare che il dominio etoy.com era stato registrato prima della loro stessa fondazione, indicando implicitamente che l'operato del collettivo Etoy non era stato creato con intenti di cybersquatting commerciale. Etoy aveva costruito attorno al proprio dominio un'estetica unica che era parte integrante della loro espressione artistica e comunicativa. La loro totale identificazione con il nome del dominio sottolineava quando il loro sito web fosse cruciale non solo come piattaforma e spazio virtuale ma anche come mezzo di espressione creativa. Nonostante ciò, la sentenza della Corte californiana ebbe effetti immediati, privando il collettivo del

⁴⁸⁴ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 175.

⁴⁸⁵ <https://etoy.com/fundamentals/etoy-share/> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

⁴⁸⁶ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 176.

controllo del loro sito. Ciò accadeva in un contesto regolato da Network Solution, unico ente autorizzato alla registrazione dei domini, che estese il blocco alla casella di posta elettronica di Etoy, limitandone significativamente la capacità di comunicare⁴⁸⁷. In risposta alle restrizioni, Etoy mobilitò una rete di attivisti per riprendere il controllo del loro dominio originale, dando inizio alla *Toywar*, un conflitto virtuale che vide la partecipazione di gruppi di hacktivisti noti per il loro sabotaggio creativo, tra cui ®TMark, The Thing, Nettime e l'Electronic Disturbance Theater oltre a vari server e reti legate alla Net.Art e all'attivismo diretto contro eToys⁴⁸⁸. In breve tempo, i collettivi artistici iniziarono una serie di azioni di disturbo ai danni dell'azienda di giocattoli. All'inizio di dicembre, per iniziativa di ®TMark, i dirigenti aziendali di eToys furono bombardati di messaggi che consigliavano il disinvestimento dall'azienda ormai in declino. La campagna di disturbo ebbe un impatto significativo: nel solo mese di dicembre, eToys assistette a una riduzione del valore delle sue azioni di oltre il 50%, con una perdita pari a tre milioni di dollari di valore nominale, un tracollo economico che gli hacktivisti rivendicarono come un trionfo delle loro iniziative. Verso la fine del mese, il sito Toywar.com venne messo online, presentando un design distintivo che rifletteva l'estetica Etoy. La piattaforma *Toywar* era strutturata come un gioco di guerra virtuale, il cui obiettivo era quello di annientare la corporation eToys abbattendo il valore delle sue azioni. Ogni utente che si registrava al sito, veniva arruolato in un esercito di soldatini Lego, equipaggiati con radio trasmettitori e capaci di reclutare ulteriori combattenti [Fig.23]. Il sito offriva diverse funzionalità, inclusa la possibilità di inviare messaggi ai dirigenti di eToys, consultare report di battaglia e pubblicare collegamenti a siti alleati. Più che un semplice sito web, Toywar.com si rivela come una potente espressione dell'arte della connettività praticata su scala globale, agendo come nucleo centrale per la manifestazione e la diffusione della creatività collettiva attraverso la Rete⁴⁸⁹.

⁴⁸⁷ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 176

⁴⁸⁸ <https://etoy.com/projects/toywar/> [ultimo accesso 15 aprile 2025].

⁴⁸⁹ M. Deseriis, G.Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 177.



Fig. 23: Etoy, *Toywar*, 2000

Secondo Grether Reinhold:

Toywar inaugurated a new type of social sculpture shaped by the tools of the digital age. The project provided a virtual space for the exchange of information, communication, and transactions, acting as a platform for creative interventions in the process of symbolic reproduction of society and as a vehicle for institutional self-expression for the virtual world.⁴⁹⁰

L'alleanza tra programmatori, artisti e attivisti generava una moltiplicazione di idee, iniziative e la creazione di nuovi strumenti di azione. Un esempio di tali strumenti era il software *Virtual Shopper*, che simulava l'acquisto di un giocattolo dal sito eToys, per poi annullare l'ordine nell'ultimo istante. Questa tattica incrementava il numero di transazioni non complete, sovraccaricando il database dell'azienda. Parallelamente l'Electronic Disturbance Theater avviò un Netstrike contro il sito di eToys, non tanto per interdire il server, quanto per aumentare strategicamente la pressione sull'azienda. Nonostante le iniziali dichiarazioni di eToys che il server non mostrava segni di malfunzionamento malgrado gli attacchi, i gestori del sito furono costretti ad attivare diverse contromisure per contrastare l'uso del *Floodnet*. Anche se gli hacktivisti si adattarono rapidamente, modificando i parametri dei propri strumenti, ma in breve

⁴⁹⁰ G. Reinhold, *How the Etoy Campaign Was Won: An Agent's Report*, in "Leonardo" 33, 2000; https://www.jstor.org/stable/pdf/1576908.pdf?refreqid=fastly-default%3A86474deb39f2614c9c009857c0d507ac&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1 [ultimo accesso 20 aprile 2024].

tempo, il server dell'Electronic Disturbance Theater fu bloccato e reso inaccessibile⁴⁹¹. Questo episodio contrastava con il precedente impegno del *Floodnet* contro il sito del presidente messicano Zedillo, dove non erano emerse conseguenze significative. In questa circostanza, invece, l'intervento aveva toccato direttamente gli interessi economici dell'azienda, provocando effetti immediati e tangibili portando Ricardo Dominguez a decidere di interrompere l'azione⁴⁹². Ma la guerra non era conclusa. L'attenzione mediatica suscitata dal caso aveva portato alla luce pubblica l'intera vicenda, con media di rilievo come CNN che segnalavano un possibile intervento dell'FBI⁴⁹³. Alla Vigilia di Natale, eToys subì un precipitoso declino nel valore delle proprie azioni, aggravato dalle difficoltà incontrate dagli utenti nel finalizzare gli acquisti sul sito durante il periodo natalizio. La situazione fu esacerbata da una campagna strategica volta a dissuadere gli investitori unitamente a una copertura mediatica negativa che contribuì ad un significativo ridimensionamento dell'azienda. Di fronte alle avversità, il 29 dicembre il vicepresidente del dipartimento di comunicazione della eToys, dichiarò pubblicamente l'intenzione dell'azienda di abbandonare la causa legale. Vennero così dissipati gli ultimi dubbi sulle intenzioni di eToys, che accettò senza riserve le condizioni poste da Etoy, inclusi il ritiro della causa legale, il pagamento delle spese legali e la restituzione del dominio etoy.com. La *Toywar* fu descritta da Laura Baigorri come: "la performance più costosa nella storia dell'arte, con costi stimati a cinque miliardi di dollari evidenziando la portata e l'implicazione economica di tali conflitti nel contesto digitale contemporaneo"⁴⁹⁴. All'inizio di febbraio, gli esiti della guerra virtuale furono chiaramente a favore degli hacktivisti. Accedendo al sito di *Toywar*, i visitatori erano accolti da due bare fluttuanti in cui giacevano i profili dei 268 guerrieri che, sebbene registrati, non avevano mai partecipato attivamente sulla piattaforma. L'inattività li relegava alla condizione di mere rappresentazioni artistiche, simili a reliquie in esposizione. Coloro invece che avevano attivamente combattuto nella campagna contro il colosso aziendale furono

⁴⁹¹ M. Deseriis, D. Quaranta, *Etoy, Toywar 2000*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104, qui p. 96.

⁴⁹² M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 178.

⁴⁹³ M. Deseriis, D. Quaranta, *Etoy, Toywar 2000*, cit., p. 96.

⁴⁹⁴ L. Baigorri, *Non più arte, solo vita 4.0. Dall'attivismo simulativo alle tattiche di soppiantamento nella rete*, cit., p. 377.

onorati con una grande parata⁴⁹⁵. La celebrazione includeva la distribuzione di medaglie al valore e l'assegnazione di titoli onorifici, riconoscendo il loro contributo significativo⁴⁹⁶. Durante l'intera durata della *Toywar*, i suoi protagonisti avevano dimostrato una notevole abilità nel coordinarsi in maniera efficiente operando senza la necessità di un comando centrale. La loro rapidità di azione e flessibilità era in netto contrasto con la struttura gerarchica di eToys, che, nonostante il suo successo nel commercio elettronico, si dimostrò meno adatta a reagire alle esigenze dinamiche dalla Rete. Questa discrepanza evidenziava la superiorità delle strategie decentrate e collaborative adottate dagli hacktivist rispetto alle operazioni più rigide dell'azienda. La *Toywar* si configurava come un confronto tra due mondi diametralmente opposti: da un lato quello consumistico di eToys, focalizzato sull'acquisizione di un dominio e l'altro artistico di Etoy, incentrato sulla manifestazione di pratiche sociali complesse e sull'efficacia di strategie di resistenza digitale nell'era dell'informazione⁴⁹⁷. Lo scontro, scaturito dal tentativo di eToys di eliminare un piccolo collettivo artistico che rappresentava un grande ostacolo, si evolse in una guerra condotta attraverso il sapiente uso dei media e l'efficace mobilitazione di una vasta rete di attivisti, dimostrando come l'arte e la tecnologia digitale potessero funzionare come potenti strumenti nella promozione dell'autodeterminazione contro il potere costituito e nell'espressione di resistenza creativa⁴⁹⁸. L'approccio artistico di Etoy rivela aspetti distintivi che interagiscono con le questioni centrali della cultura della Rete. Le loro opere esplorano temi quali la dissoluzione dell'identità e le trasformazioni corporali, la ridefinizione del concetto di spazio, l'importanza cruciale della velocità di reazione, le dinamiche tra realtà e ambiente digitale e il rischio di un controllo e di censura. Aspetti che non sono meramente teorici per Etoy, ma sono principi attivamente incorporati e messi in pratica nella loro produzione artistica.

Similmente a figure come *Luther Blissett*, anche per Etoy la rimozione dell'identità personale è un tratto distintivo. Tuttavia, nel loro contesto culturale e artistico, questo processo assume una forma più radicale, emergendo non solo come fenomeno

⁴⁹⁵ D. Olivero, *La grande guerra di etoy contro Etoys*, in "Repubblica" gennaio 2000; https://www.repubblica.it/online/tecnologie_internet/etoy/etoy/etoy.html [ultimo accesso 20 aprile 2024].

⁴⁹⁶ Ibidem.

⁴⁹⁷ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 180.

⁴⁹⁸ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 17.

culturale, ma come parte di una mutazione del genere umano, consapevolmente guidata e facilitata dell'evoluzione dello spazio digitale⁴⁹⁹. Il gruppo Etoy coinvolge un numero specifico di individui, precisamente sette agenti che hanno abbandonato i propri nomi e i tratti somatici distintivi. Indossano tutti lo stesso abito, occhiali a specchio per nascondere gli occhi, hanno capelli rasati, creando un'uniformità visiva. Etoy trascende la mera funzione del mascheramento mediatico; si configura come un'entità organizzativa, una corporation digitale che emette azioni quotate in borsa e produce un assortimento di prodotti fittizi⁵⁰⁰. Il collettivo artistico, attraverso un ampio spettro di iniziative sia nel dominio online che offline, introduce sul mercato quelli che definisce "bit avvelenati", insidie virtuali disseminate lungo la Rete, affermando con forza il potere della generazione digitale⁵⁰¹. Attraverso il loro lavoro, Etoy gioca con il legame tra arte e critica sociale, intenzionati a seminare dubbi e incertezze nella Rete, provocando attacchi comunicativi globali con l'obiettivo, enunciato nel sito del collettivo, di "colpirne uno per educarne cento"⁵⁰². Utilizzando la Rete come piattaforma di distribuzione, trasformando il dirottamento digitale in uno strumento in grado di rivelare inganni e meccanismi di controllo, Etoy inaugura l'era del terrorismo virtuale⁵⁰³. A differenza degli atti di terrorismo nel mondo fisico, le azioni mirano a interventi minimi ma di grande risonanza, colpendo abitudini diffuse irrinunciabili condivise e praticate dalla maggior parte della popolazione terrestre⁵⁰⁴. Il dirottamento di Etoy sovverte i canali di comunicazione su Internet, reindirizzando gli utenti dai canali consolidati di consenso e dei flussi di contatto della Rete verso il proprio sito Web www.etoym.com⁵⁰⁵. La loro abilità nel dirottamento digitale non si limita a emulare le forme di altri media (se non nel richiamo iconografico) ma sviluppa un modello autonomo costruito sulla base delle potenzialità e della struttura caratteristica di Internet. L'approccio non si focalizza solamente sui contenuti prodotti, ma modifica l'esperienza degli utenti sfruttando la trasmissione istantanea e l'assenza di

⁴⁹⁹ Etoy, *Cyberterrorismo, come si organizza un rapimento virtuale*, Roma, Castelveccchi, 1998, p. 10.

⁵⁰⁰ D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, cit., p. 9.

⁵⁰¹ Etoy, *Cyberterrorismo, come si organizza un rapimento virtuale*, cit., p. 11.

⁵⁰² Ivi., p. 22.

⁵⁰³ M. Deseriis, D. Quaranta, *Etoy, Digital Hijack 1996*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104, qui p. 78.

⁵⁰⁴ Etoy, *Cyberterrorismo, come si organizza un rapimento virtuale*, cit., p. 30.

⁵⁰⁵ Ivi, p. 32.

intermediari nel Web per dirottare informazioni e pubblico⁵⁰⁶. La polisemia della Toywar emerge dall'interazione tra diversi ambiti discorsivi; l'arte online, l'attivismo, i media e il mercato azionario che pur replicando e diffondendo lo stesso evento, ciascuno gli conferisce interpretazioni diverse e spesso contrastanti, evidenziando come un singolo fenomeno possa essere percepito e influenzato da diverse prospettive e interessi⁵⁰⁷. La *Toywar* si rivela come un potente esempio di come l'attivismo online possa sfruttare le metodologie proprie della Rete per sostenere una versione di Internet non meramente commerciale, dimostrando la forza, la determinazione e la coesione delle comunità hacktivate nel difendere Internet come spazio aperto e libero orientato sulla condivisione e degli utenti piuttosto che piattaforma commerciale privilegiata veicolata dal potere e delle multinazionali⁵⁰⁸.

⁵⁰⁶ Ibidem.

⁵⁰⁷ M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art L'arte della connessione*, cit., p. 15.

⁵⁰⁸ Ibidem.

Conclusione

Vivendo in un contesto sociale in cui Internet rappresenta uno dei principali mezzi di comunicazione, la vasta diffusione di immagini digitali, la velocità degli scambi comunicativi e la democratizzazione dei mezzi di produzione di contenuti che circolano online, rappresentano solo alcuni tratti di quello che è il nuovo scenario e ambiente entro cui si muove l'arte oggi.

Un'arte che non si limita più alla pittura o alla scultura, ma che si orienta nel realizzare opere ed espressioni artistiche mirate a creare contesti di scambio accessibili a tutti coloro che concepiscono come prioritario l'agire rispetto alla rappresentazione.

Il cambiamento di paradigma imposto dalla rivoluzione digitale del Web 2.0 ha infatti determinato un mutamento nei modi di produzione, nei rapporti sociali e nel sistema delle relazioni, riflettendo un'arte sempre più connessa e integrata con la società contemporanea. In questo scenario, l'arte non è più solo un oggetto estetico, ma diventa un processo dinamico di comunicazione e partecipazione, capace di rispondere alle esigenze e alle urgenze del nostro tempo. L'arte attivista rappresenta uno degli aspetti del più ampio e sempre più vibrante territorio dell'arte socialmente impegnata e partecipata, caratterizzata dalla rappresentazione di istanze politiche e ingiustizie sociali, il cui valore si misura dall'efficacia dell'azione e dal potenziale riflessivo.

Nato inizialmente come strumento di comunicazione e sorveglianza militare, il Web ha successivamente aperto enormi frontiere di sviluppo per l'attività artistica, sovvertendo alcuni assiomi storici, come il concetto di autorialità e di unicità dell'opera. Gli artisti sono chiamati a liberarsi dalle loro individualità per assumere identità fluide, diventando architetti sociali in grado di costruire spazi virtuali abitabili in cui è l'azione di tutti gli utenti e il loro apporto creativo a rendere vive ed eternamente modificabili le opere.

La Rete crea quello che il sociologo Manuel Castells definisce “un nuovo ecosistema della comunicazione”⁵⁰⁹, entro il quale l’arte attivista si muove, riuscendo a stabilire circuiti alternativi e canali di comunicazione che si intersecano con quelli di massa.

L’obiettivo di questo elaborato è stato individuare come la Rete possa rappresentare un nuovo campo dell’agire sociale e delle pratiche artistiche in generale. Gli artisti si formano politicamente in Rete e, dai media tattici, imparano a lavorare sulle capacità comunicative e sull’impatto mediatico dei loro lavori. L’elemento politico risiede nelle modalità, nei processi comunicativi con cui viene messa in discussione la formazione e la diffusione del pensiero dominante, re-immaginando forme di scambio sociale.

L’Hacktivism rappresenta una nuova fase dell’attivismo politico che, tramite una sapiente manipolazione dei flussi di informazione della Rete, esplora vie non convenzionali per raggiungere il pubblico, creare consapevolezza e stimolare l’attenzione collettiva. Una pratica che ha scelto di rifiutare il ruolo mediatore delle istituzioni, posizionandosi in uno spazio pubblico e interconnesso in cui esprimere liberamente critiche e giudizi sotto forma di pratiche di protesta online contro il sistema artistico stesso, le contraddizioni del potere e il monopolio delle multinazionali.

Oltre a essere il riferimento operativo degli interventi hacktivistici presi in esame, la Rete è stata il modello con il quale l’elaborato si è andato costruendo, nel tentativo di tessere un network tra storia dell’arte, attivismo politico e nuove tecnologie digitali e definendo in che modo artisti, attivisti e hacker abbiano unito le loro competenze per fondersi in performance collaborative di critica, contribuendo a dare forma a un’organizzazione efficiente di dissenso e a nuovi percorsi di azione all’interno della cultura digitale. L’analisi dell’Hacktivism ha quindi portato all’emergere alcuni interrogativi fondamentali che discutono il ruolo e la definizione di arte attivista nel ventunesimo secolo e i suoi possibili sviluppi nel futuro.

Nella consapevolezza che Internet continuerà a evolvere e modificarsi nel tempo, vi è la necessità di estendere tale analisi oltre il Web 2.0, per indagare come i nuovi modelli d’interazione digitale, come i social network, possano aprire nuove prospettive e opportunità per lo sviluppo dell’Hacktivism in Rete. Un esempio di tale evoluzione è

⁵⁰⁹ M. Castells, *La nascita della società in rete*. Milano, Università Bocconi, 2008, p. 30.

il Web 3.0, una Rete più virtuale, semantica e personale, che può rivoluzionare ulteriormente l'attivismo facilitando la creazione di piattaforme collaborative, di reti sociali online, in cui artisti, attivisti e pubblico possono interagire in maniera più diretta e paritaria. Inoltre, sarà essenziale promuovere una maggiore consapevolezza e alfabetizzazione digitale tra il pubblico, affinché possa partecipare attivamente alle dinamiche dell'Hackivism.

Questa evoluzione così dinamica potrebbe non solo amplificare la capacità degli artisti di influenzare la società, ma anche contribuire a ridefinire il ruolo dell'arte come strumento di cambiamento e di costruzione di una comunità più equa e consapevole.

Elenco Immagini

Fig.1: Gustave Courbet, *Gli spaccapietre*, 1849-1850, olio su tela, 159x259 cm, Gemäldegalerie Alte Meister di Dresda, opera distrutta durante di bombardamenti di Dresda nel 1945; © <https://skd-online-collection.skd.museum/> [ultimo accesso 10 novembre 2023]

Fig.2: Ai Weiwei, *Soleil Levant*, 2017, Kunsthal Charlottenborg, Copenhagen;
© David Stjernholm

Fig.3: Olafur Eliasson, *Ice Watch*, 2015, Place du Panthéon, Parigi; © Olafur Eliasson

Fig.4: Judy Chicago, *The Dinner Party*, 1974-1979, installazione ceramica, porcellana, tessuti, 1463 x 1463 cm, Brooklyn Museum, New York; © Judy Chicago

Fig.5: JR, *Artocratie en Tunisie*, 2011, Tunisia;
© <https://www.jr-art.net/projects/inside-out-artocratie-en-tunisie> [ultimo accesso 22 novembre 2023]

Fig.6: Paul Baran, Esempi di rete centralizzata, decentralizzata e distribuita, in *Introduzione alle reti di comunicazione distribuite*, Santa Monica, Rand Corporation, 1964.

Fig.7: Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, *Hole in Space*, 1980, schermi al Lincoln Center di New York; © Sherrie Rabinowitz and Kit Galloway Archives.

Fig.8: Robert Adrian X, *The World in 24 Hours*, 1982, Ars Electronica Festival;
© Sepp Schaffler, Archivio Web <https://anthology.rhizome.org/the-world-in-24-hours>

Fig.9: Antoni Muntadas, *The File Room*, 1994, screenshot dell 'homepage;
© Rhizome Collection

Fig.10: Jodi, *404*, 1996; © <http://404.jodi.org> [ultimo accesso 22 febbraio 2024]

Fig.11: Edward Inhatowicz, *SAM*, 1968;
© <http://www.senster.com/ihnadowicz/SAM/sam2.htm> [ultimo accesso 10 marzo 2024]

Fig.12: Roy Ascott, *Organ et fonction d'Alice au pays des Merveille*, 1985;
© Archive du Centre Pompidou

Fig.13: Mostra *Les Immatériaux* presso Centre Pompidou, 1985;
© Archive du Centre Pompidou

Fig.14: Martin Kippenberger, *Metronet*, 1997, DocumentaX, Kassel;
© <http://www.centreimage.ch/images/metronet/metronet.htm> [ultimo accesso 17 marzo 2024]

Fig.15: Vuk Ćosić, *Documenta Done*, 1997;
© <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/> [ultimo accesso 21 marzo 2024]

Fig.16: Jeffrey Shaw, *Net.Art Browser,1999, Net_Condition*, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe; © <https://zkm.de/en> [ultimo accesso 22 marzo 2024]

Fig.17: Tommaso Tozzi, *Hacker Art BBS*, 1990, banca dati interattiva e galleria d'arte virtuale ; © <https://www.youtube.com/watch?v=TpaXdSp6ctY> [ultimo accesso 1 aprile 2024]

Fig.18: Cornelia Sollfrank, *Female Extension*, 1997
© https://domenicoquaranta.com/public/pdf/Conessioni_Leggendarie_catalogue.pdf
[ultimo accesso 2 aprile 2024]

Fig.19: Roberto Capelli, interpreta la morte di *Darko Maver*, 1999, fotografia;
© <https://0100101110101101.org/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024]

Fig.20: Electronic Disturbance Theater, *Floodnet*, sito web, 1997
© <https://sites.rhizome.org/anthology/floodnet.html> [ultimo accesso 10 aprile 2024]

Fig 21. UBERMORGEN, *Vote Auction*, 2000, sito web;
© <https://www.vote-auction.net/> [ultimo accesso 11 aprile 2024]

Fig 22: ®™ark, Barbie Liberation Organization, *Home Surgery Instructions*, 1994,
© <https://www.barbieliberation.org/history> [ultimo accesso 15 aprile 2024]

Fig. 23: Etoy, *Toywar*, 2000, sito web;
© <https://history.etoym.com/stories/entries/49/index.html> [ultimo accesso 20 aprile 2024]

Bibliografia

A. Dekker, *Collecting and Conserving Net Art. Beyond conventional methods*, New York, Routledge, 2018.

A. Di Corinto, T.Tozzi, *Hacktivism: La libertà nelle maglie della Rete*, Roma, Manifestolibri, 2002.

A. Milohnić, *Artivism*, in “Maska”, 20, 1-2, 2005, <https://transversal.at/transversal/1203/milohnic/en> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

A. Shulgin, N.Bookchin, *Introduzione alla Net.Art (1994-1999)*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 17-20.

A. Weiwei, *My art was used to sell cars – but I’m fighting back*, in “The Guardian”, Maggio 2019; <https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/may/22/volkswagen-art-refugees-cars-ai-weiwei> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

A. Abruzzese, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003.

A. Balzola, P.Rosa, *L’arte fuori di sé: un manifesto per l’età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.

A. Campo, *Quando l’estetica diventa politica. L’immagine dialettica in Walter Benjamin*, in “Il giornale di filosofia”, novembre 2007; <http://www.giornaledifilosofia.net/public/scheda.php?id=86> [ultimo accesso 13 novembre 2023].

A. Cocchi, *Gustave Courbet. Gli spaccapietre (Dresda)*, in “Geometrie fluide”, 2010, <https://www.geometriefluide.com/it/courbet-spaccapietre/> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

A. Crespi, *Se l'arte diventa “attivismo” e la creatività solo impegno*, in “Il Giornale”, febbraio 2008; <https://www.ilgiornale.it/news/se-larte-diventa-attivismo-e-creativita-solo-impegno-2008127.html> [ultimo accesso 8 novembre 2023]

A. De Kerckhove, *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville, Somerville Press, 1997.

A. Del Puppo, *Duchamp e il dadaismo*, Firenze, E-ducation.it S.p.a, 2008.

A. Di Corinto, *Netwar, come cambia l'hacktivismo nella guerra cibernetica*, in “Rivista italiana di informatica e diritto” febbraio 2024; <https://www.rivistaitalianadiinformaticaediritto.it/index.php/RIID/article/view/176> [ultimo accesso 9 aprile 2024].

A. Girgenti, *Renato Guttuso, l'artista politico*, in IMESI, ottobre 2017; <http://www.imesi.org/2017/10/01/renato-guttuso-lartista-politico/>[ultimo accesso 13 novembre 2023].

A. Inke, *Interaction, Participation, Networking: Art and Telecommunication*, in “Histories and Theories of Intermedia”, 2007; <https://umintermediai501.blogspot.com/2007/12/interaction-participation-networking.html>[ultimo accesso 10 febbraio 2024].

A.L. Lafuente, M.Righi, *Internet e Web 2.0*, Novara, De Agostini, 2011.

A. Pilati, *Olafur Eliasson. Come l'arte contemporanea può cambiare il mondo*, in "Aula di lettere. Percorsi nel mondo umanistico", Zanichelli, settembre 2021; https://aulalettere.scuola.zanichelli.it/archivio-lettere/tutti-i-temi-del-mese/il-mondo-in-fiamme/olafur-eliasson-come-larte-contemporanea-puo-cambiare-il-mondo#_ftnref2 [ultimo accesso 20 novembre 2023].

A. Plohman, *Rtmark*, in "Fondation Langlois" 2000; <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=81> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

A.R. Stone, *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Milano, Feltrinelli, 1997.

A. Roy, *Is There Love in the Telematic Embrace?*, in "Art Journal", vol.49, n.3, 1990.

A. Tricomi, *Moderni sovversivi*, in "Fotogrammi del moderno", 2015; <https://books.openedition.org/res/701> [ultimo accesso 12 novembre 2023].

B. Groys, *In the Flow*, Milano, Postmedia Books, 2018.

B. Groys, *On Art Activism*, in "E-flux journal", #56, giugno 2014, p. 1, <https://www.e-flux.com/journal/56/60343/on-art-activism/> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

B. Graham, S. Cook, *Rethinking Curating: art after new media*, London, MIT Press, 2010.

C. Biasini Selvaggi, V. Catricalà, *Arte e tecnologia del terzo millennio. Scenari e protagonisti*, Milano Electa, 2020.

C. Bishop, *Inferni artificiali. La politica della spettatorialità dell'arte partecipativa*, Roma, Luca Sossella editore, 2015.

C. Bishop, *Inferni artificiali*, a cura di C. Guida, Roma, Sossella, 2015.

C. Bishop, *Participation and Spectacle, where we are now?*, Conferenza per Creative time al seminario Living as a form, New York, Maggio, 2011.

C. Bishop, *Tania Bruguera in Conversation with Claire Bishop*, Fundación Cisneros and MAPP, 2020.

C. Brook, A. Imbellone, *Courbet e la stagione del realismo in Francia*, Firenze, Educazion.it S.p.a, 2008.

C. Canali, *Tecno-socialità, Partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Milano, Postmediabooks, 2019.

C. David, *Dx and new media*, in “Documenta10”, 20 giugno 1997; <https://documenta10.de/lists/debate/0001.html>[ultimo accesso 17 marzo 2024].

C. Magris, *La svolta di Thomas Mann sulla scia di Eschilo*, in “Corriere della Sera”, 4 dicembre 2017.

C. Paul, *Digital Art*, London, Thames & Hudson, 2015.

C. Righi, *Net.Art e Hacker Art: Sogni e Lotte della Rete*, in “Decode”, maggio 2020; <https://decodethe.art/net-art-hacker-art-sogni-e-lotte-della-rete/>[ultimo accesso 1 aprile 2024].

C. Rito, B. Balaskas, *Institution as Praxis. New Curatorial Directions for Collaborative Research*, Berlin, Stenberg Press, 2020.

C. Sardu, *Social Tv e Community*, (tesi magistrale), Università di Bologna Alma Mater, 2016.

C. Formenti, *Incantati dalla Rete, Immaginari, utopie e conflitti nell'era di Internet*, Milano, Raffaello Cordina Edizioni, 2000.

C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica nella società delle reti*, Milano, Franco Angeli, 2012.

Critical Art Ensemble, *Disobbedienza civile elettronica e altre idee impopolari: come sopravvivere e resistere nella società del controllo*, Roma, Castelvecchi, 2003.

D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004.

D. Kahn, *Between a Bach and a Bard Place: Productive Constraint in Early Computer Arts*, in *Media Art Histories*, a cura di O.Grau, Londra, Leonardo Books Mit Press, 2007.

D. Olivero, *La grande guerra di etoy contro Etoys*, in "Repubblica" gennaio 2000; https://www.repubblica.it/online/tecnologie_internet/etoy/etoy/etoy.html[ultimo accesso 20 aprile 2024].

D. Perra, *L'impatto digitale. Dall'immagine elaborata all'immagine partecipata: il computer nell'arte contemporanea*, Bologna, Baskerville, 2004.

D. Quaranta, *Arte e politica ai tempi di Internet*, in "Arte e critica", 42 luglio 2005, p. 44.

D. Quaranta, *Deep Surfing*, Self publishing, 2016.

D. Quaranta, *Media Hacking. Arte e manipolazione dei media*, in *L'arte nell'era della producibilità digitale*, a cura di A.Caronia, E.Livraghi, S.Pezzano, Milano, Mimesis Edizioni, 2005, pp.81 – 90.

- D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010.
- D. Quaranta, *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, Milano, Postmediabook, 2023.
- D. De Kerckhove, *L'estetica della comunicazione: per una sensibilità planetaria dell'uomo*, in *L'estetica della comunicazione*, a cura di M.Costa, Roma, Castelvechi, 1999.
- D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Brescia, Link Editions, 2013.
- E. Cau, *La terza vita di Jaron Lanier. Parla l'inventore della realtà virtuale*, in "Il Foglio", 24 settembre 2019; <https://www.ilfoglio.it/tecnologia/2019/09/29/news/la-terza-vita-di-jaron-lanier-parla-linventore-della-realta-virtuale-276983/>[ultimo accesso 30 marzo 2024].
- E. Mattes, F. Mattes, *Darko Maver (1998-99)* in <https://0100101110101101.org/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024].
- E. Meschini, *Lo spazio pubblico come luogo della fruizione e della finzione. Pratiche artistiche e attiviste che confondono il reale* in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021, p. 247.
- E. A. Schenken, *Art and electronic media*, Londra, Phaidon, 2009.
- E. S. Raymond, *Breve storia sugli hacker*, in "Apogeo" febbraio 2003; <https://www.apogonline.com/articoli/breve-storia-sugli-hacker-eric-raymond/>[ultimo accesso 30 marzo 2024].
- Etoy, *Cyberterrorismo, come si organizza un rapimento virtuale*, Roma, Castelvechi, 1998.

F. Ciotti, G. Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma, Laterza, 2000.

F. Gallo, *Dalle reti locali anni '80 al Web 2.0: Le ricerche degli artisti*, in “Storia dell’arte Open Peer Reviewed Journal”, 2011; <https://kunstgeschichte-ejournal.net/158/>[ultimo accesso 16 marzo 2024].

F. Gallo, *Immateriale*, in “Doppiozero”, 18 aprile 2011; <https://www.doppiozero.com/immateriale> [ultimo accesso 16 marzo 2024].

F. Gallo, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean Francois Lyotard nell’arte contemporanea*, Roma Aracne, 2008.

F. Gallo, *Modelli audiovisivi e prefigurazioni digitali nelle sperimentazioni sul medium esposizione: Les Immatériaux di Jean-François Lyotard*, in “Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico culturali”, 1, 2015; <https://www.repository.unipr.it/bitstream/1889/3268/1/GALLO-modelli.pdf>[ultimo accesso 15 marzo 2024].

F. Giordana, *Tecnologie, media & socialità mediatica evoluzioni, influenze ed effetti sulla società dagli anni '60 ai giorni nostri*, Milano, Franco Angeli, 2005.

F. Hall, *Il ritorno del reale: l’avanguardia alla fine del Novecento*, Milano, Postmedia, 2005.

F. Melina, *Prospettive teoriche: le opere di Olafur Eliasson per un’arte ecologica*, in “ITINERA. Rivista di filosofia e teoria delle arti”, 25, 2023, pp. 713-714.

F. Poli, *Arte contemporanea, le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Electa, Milano 2003.

F. Bulian; 2001: *Il Complotto di Tirana, storia della più grande beffa artistica di inizio millennio*, Genova, Chinaski, 2014.

G. Baldi, P. Magaudda, *Storia dei media digitali. Rivoluzioni e continuità*, Roma-Bari, Editori Laterza, 2014..

G. Blasi, *Internet, storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Edizioni A. Associati, 1999.

G. Deleuze, *Tecnofilosofia, per una nuova antropologia filosofica*, Milano, Millepiani Mimesis Eterotopia, 2000.

G. Raulet, J. Fürnakäs *Weimar. Le tournant politique de l'esthétique*. Paris, Anthropos, 1988.

G. Reinhold, *How the Etoy Campaign Was Won: An Agent's Report*, in "Leonardo" 33, 2000; https://www.jstor.org/stable/pdf/1576908.pdf?refreqid=fastly-default%3A86474deb39f2614c9c009857c0d507ac&ab_segments=&origin=&initiator=&acceptTC=1 [ultimo accesso 20 aprile 2024].

G. Romano, *Artscape, panorama dell'arte in Rete*, Milano, Editori Associati, 2000.

G. Sholette. *L'arte dell'attivismo e l'attivismo dell'arte*, Milano, Postmedia Books, 2022.

G. Tassan, *Arte e politica nel contemporaneo: l'attivismo di Tania Bruguera*, (tesi magistrale), Università Ca'Foscari di Venezia, 2022, p.124.

G. Uzzani, *Picasso e il Cubismo*, Firenze, E-ducation.it S.p.a, 2008.

G. Verde, *Artivismo tecnologico*, Pisa, Edizioni BFS, 2007.

G. Youngblood, *Virtual Space. The Electronic Environments of Mobile Image*, in *Ars Electronica. Facing The Future*, Cambridge, Mit Press, 1999, p. 360.

G.B Artieri, *Share This! Le culture partecipative nei media. Un'introduzione a Henry Jenkins*, Milano, Franco Angeli, 2008.

H. Bernhard, Lizvlx, *Ubermorgen.com, Hacking vs. Conceptual Art*, Svizzera, Christoph Merian Verlag, 2009.

H. Bey, *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome*, Milano, Shake Edizioni, 2007.

H. Caldwell, *Experiencing The Dinner Party*, in "Woman's Art Journal", 2, 1980, p. 36.

H. Kramer, *Art: Judy Chicago's Dinner Party Comes to Brooklyn Museum*, in "The New York Times", 17 ottobre 1980.

I. Calvino, *Autobiografia di uno spettatore* (1974), in *Romanzi e Racconti*, a cura di M. Barenghi e C. Milanini, Milano, Mondadori, 2005.

I. Margarese, *Arte e consapevolezza. Una nuova ecologia, politica, etica, estetica spiritualità... per cambiare il mondo*, in "Specchi d'acqua" 4, 2020; <https://www.vocidallisola.it/2023/02/10/una-nuova-ecologia-politica-etica-estetica-spiritualita-per-cambiare-il-mondo/> [ultimo accesso 13 novembre 2023].

Ice Watch, Place du Panthéon, Paris, 3 - 12 dicembre 2015; <https://icewatchparis.com/>[ultimo accesso 20 novembre 2023].

Inside Out, *The people's art project*, <https://www.insideoutproject.net/en/>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

J. Benthall, *Science and Technology in Art Today*, New York, Praeger Publishers, 1972.

J. Berry, *The Unbearable Connectedness of Everything*, in “Telepolis”, 28 settembre 1999; <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/The-UnbearableConnectedness-of-Everything-Telepolis.pdf> [ultimo accesso 22 marzo 2024].

J. Nichols, *Documenta X*, in “Artdes Monash” ottobre 1997; <http://www.artdes.monash.edu.au/globe/issue7/doctxt.html> [ultimo accesso 17 marzo 2024].

J. Orpana, *Turning the World Inside Out: Situating JR's Wish with Cultures of Participation*, RACAR: Revue d'art Canadienne, in “Canadian Art Review”, 39(1), pp. 66–75.

J. Raichardt, *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Art* in *Cybernetic Serendipity*, cat. (Londra, Istituto di Arte Contemporanea 2 agosto-20 ottobre 1968) a cura di F.A. Praeger, New York, Studio International, 1968, pp. 3-106.

J. Shae, *Net Art Browser*, 1999; <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/net-art-browser/> [ultimo accesso 22 marzo 2024].

J. Suwannaluck, *Artivismo: quando l'arte si fa politica*, in “Tra i Leoni”, 2022 <https://traileoni.it/2022/05/artivismo-quando-larte-si-fa-politica/> [ultimo accesso 10 novembre 2023].

J.F. Gerhard, *Judy Chicago and the Practice of 1970s Feminism*, in “Feminist Studies”, 3, 2011.

J.F. Gerhard, *The Dinner Party: Judy Chicago and the Power of Popular Feminism, 1970-2007*, in “University of Georgia Press”, 2013, p. 86.

J. Reichardt, *Cybernetic Serendipity: Getting Rid of Preconceptions*, in “Studio International”, 176, 1968; <https://www.studiointernational.com/index.php/cybernetic-serendipity-getting-rid-of-preconceptions-jasia-reichardt>[ultimo accesso 10 marzo 2024].

JODI, *Dx webprojects*, in “Documenta 10” 9 luglio 1997; <https://documenta10.de/lists/test/0034.html> [ultimo accesso 20 marzo 2024].

Kunsthall Charlottenborg, *Ai Weiwei: Soleil Levant*, 20 giu - 1 ott 2017, <https://kunsthallcharlottenborg.dk/da/udstillinger/ai-weiwei-soleil-levant/>[ultimo accesso 20 novembre 2023].

L. Andreani, *Hackeraggio collaborativo e Net Art*, in “Magazine” settembre 2017; <https://www.kabulmagazine.com/hackeraggio-collaborativo/> [ultimo accesso 30 marzo 2024].

L. Baigorri, *Non più arte, solo vita 4.0. Dall’attivismo simulativo alle tattiche di soppiantamento nella rete*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021.

L. Blissett Project, *La grande truffa dell’arte*, in “LutherBlissett Archive”, febbraio 2000; https://www.lutherblissett.net/archive/487_it.html[ultimo accesso 4 aprile 2024].

L. Cociolillo, *Net Art e Hacktivism. L’attivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021.

L. Gemini, F. Dalila D'Amico, V. Sansone, *L'attivismo. Forme, esperienze, pratiche e teorie*, 28 febbraio 2021, <https://riviste.unimi.it/index.php/conneessioniremote/issue/view/1643> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

L. Hornby, *Appropriating the Weather: Olafur Eliasson and Climate Control*, in "Environmental Humanities", 9(1), 2017, pp. 60-63.

L. Lippard, *Judy Chicago's Dinner Party*, in "Art in American", 8, aprile 1980, p. 115.

L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2022.

L. Manovich, *The Language of New Media*, Londra, Mit Press, 2001.

M. Antonelli, *Judy Chicago. Dedicato a tutte le donne*, agosto 2020; <https://vitaminevaganti.com/2020/08/22/judy-chicago-dedicato-a-tutte-le-donne/> [ultimo accesso 20 novembre 2023].

M. Braga, *Olafur Eliasson e Monica Bonvicini: come l'arte interpreta il cambiamento climatico*, in "Frammenti di storia" 2019; <https://www.frammentidistoria.com/2019/06/08/olafur-eliasson-e-monica-bonvicini-come-larte-interpreta-il-cambiamento-climatico/> [ultimo accesso 17 novembre 2023].

M. Cardenas, *Lotte senza confini. L'elettronica Disturbance Theatre 2.0*, in "Digicult" marzo, 2011; <https://digicult.it/it/hacktivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/> [ultimo accesso 10 aprile 2024].

M. Castells, *Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society*, Londra, Oxford University Press, 2001.

M. Coletti, *Attivismo in Rete. Le beffe degli anni Dieci*, in "Connessioni Remote", 2, febbraio 2021.

M. Corbucci, *Il rapporto biunivoco tra immagine arte e politica*, (tesi magistrale), Roma, Luiss Guido Carli Università Internazionale degli Studi Sociali, p. 4.

M. Costa, *Arte contemporanea e l'estetica del flusso*, Vercelli, Edizioni Mercurio, 2010.

M. Costa, *L'estetica della comunicazione, come il medium ha polverizzato il messaggio. Sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Roma, Castelvecchi, 2003.

M. Deseriis, D. Quaranta, *Azionismo mediatico*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104.

M. Deseriis, D. Quaranta, *Etoy, Digital Hijack 1996*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104.

M. Deseriis, D. Quaranta, *Etoy, Toywar 2000*, in *Connessioni Leggendarie, Net.Art 1995-2005*, cat. (Milano, Mediateca, 20 ottobre- 10 novembre 2005), a cura di L. Lampo, Milano, Ready-made, 2005, pp. 77-104.

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

M. Dominici, *Il libro del femminismo. Grandi idee spiegate in modo semplice*, Milano, Gribauldo, 2019.

M. Edelman, *From Art to Politics. How Artistic Creations Shape Political Conceptions*, in "The University of Chicago Press", Chicago and London, 1995.

M. Fernández, *Detached from History: Jasia Reichardt and Cybernetic Serendipity*, in “Art Journal” 67(3) 2014; <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00043249.2008.10791311> [ultimo accesso 10 marzo 2024].

M. Ferraris, E. Manzini, *Interrogativi della post-modernità*, in “Modo” 78, 1985; https://monoskop.org/images/b/b4/Lyotard_intv_Ferraris_Manzini_Modo_78_1985.pdf [ultimo accesso 15 marzo 2024].

M. Gronlund, *Contemporary Art and Digital Culture*, Londra, Taylor and Francis Ltd, 2017.

M. Isaia, *La riproduzione di opere protette dal diritto d'autore nell'ambito di campagne pubblicitarie*, in “On art”, marzo 2020; <http://www.onartsrl.it/2020/03/13/aiwejwej/> [ultimo accesso 16 novembre 2023].

M. Mesch, *L'artista Darko Maver e il Vaticano*, in “Arivista Anarchica” 263, maggio 2000; <https://www.arivista.org/?nr=263&pag=34.htm> [ultimo accesso 3 aprile 2024].

M. Mirapaul, *Museum Puts Internet Art on the Wall*, in “The New York Times on the web”, 16 settembre, 1999; <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/99/09/cyber/artsatlarge/16artsatlarge.html> [ultimo accesso 21 marzo 2024].

M. Pistoletto, *Progetto Arte*, in “Cittadellarte Journal”, 1994; <http://www.pistoletto.it/it/crono22.htm> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

M. Ragozzino, *Dada*, in “Art Dossier”, 90, Milano, Mondadori Editore, 1994, pp.10-37.

M. Redaelli, *Net.Art Exhibited: Distributed Museums (2021)*, in *The Garage Journal: Studies in Art, Museums & Culture*, pp. 94-114.

M. Vicet, *Les Immatériaux: a tour of the exhibition with headphones*, in “Hybrid” 6, 2019; <https://journals.openedition.org/hybrid/523>[ultimo accesso 15 marzo 2024].

M.C. Cremaschi, *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, Bologna, Ortica Communication, 1997.

M.E. Binetti, *L'arte femminista giapponese*, (tesi magistrale), Venezia, Università Ca'Foscari, 2018, pp. 17-21.

M. Tondello, *L'arte sociale e l'attivismo digitale*, in “Connessioni Remote”, 2, febbraio 2021, p. 421.

My wish: Use art to turn the world inside out;
https://www.ted.com/talks/jr_my_wish_use_art_to_turn_the_world_inside_out[ultimo accesso 22 novembre 2023].

N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia Books, 2010.

N. Di Nardo, A.M Zocchi, *Internet, storia, tecnica, sociologia*, Torino, Utet Libreria, 1999.

N. Goodman, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett Publishing Company, 1978.

N. Luhmann, *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, Bologna, il Mulino, 1990.

N. Packard, *INTERNET Prehistory: ARPANET Chronology*, Cogent Social Sciences, Vol 9 (2) 2023 p. 3.

Olafur Elisasson: nel tuo tempo, Firenze Palazzo Strozzi, 22 settembre-22 gennaio 2023, A. Galansino (a cura di), Firenze, Fondazione Palazzo Strozzi, Venezia, Marsilio arte, 2022, p. 57.

P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico culturali*, atti del convegno (Parma, Università di Parma, 27-28 gennaio 2017), a cura di F. Castellani, F. Gallo, V. Strukelj, F. Zanella, S. Zuliani, 2018, pp.163-171.

P. Ferri, *La rivoluzione digitale, Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Milano, Mimesis Eterotopie, 1999.

P. Granata, *Mediabilia, L'arte e l'estetica nell'ecologia dei media*, Bologna, Logo Fausto Lupetti, 2012.

P. Himanen, *L'etica hacker e lo spirito della società dell'informazione*, Milano, Feltrinelli, 2001.

P. Levy, *Cyberculture*, Odie Jacob, Parigi 1998, trad.it., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999.

P. Mania, G. Vesperini (a cura di), *Autori, autorialità, diritti*, Roma, Round Robin Editrice, 2022, p. 165.

P. Oliver, *If you don't do it, nobody else will: active and token contributors to local Collective Action*, in *"American Sociology Review"*, n.49 (5), 1984, pp. 605 -610.

P. Schweizer, *The fall of the Berlin Wall, reassessing the causes and consequences of the end of the Cold War*, Hoover institution press, 2000.

P. Vivarelli, *Rappresentazione e autorappresentazione del potere: saggio iconografico*, Milano, Electa, 1998.

P. Weibel, *Global Activism: Art and Conflict in the 21st Century*, MIT Press, Cambridge, 2015.

P. Rosa, *L'artista plurale*, Milano, Silvana Editoriale, 2016.

R. Murray, *Voteauction.net: Protected Political Speech or Treason?*, in "VLEX" 2 luglio 2005; <https://law-journals-books.vlex.com/vid/net-protected-political-speech-treason-56738483> [ultimo accesso 12 aprile 2024].

S. Fadda, *La lotta per l'arte: politica, attivismo e felicità*, in "Connessioni remote", 2, 2, 2021, p. 153.

S. Graf, *An Introduction to Activist Art*, in "The collector", 23 giugno 2022; <https://www.thecollector.com/introduction-to-activist-art/> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

S. Laumunière, *Dx webprojects*, in "Documenta 10" ,10 luglio 1997; <https://documenta10.de/lists/test/0035.html> [ultimo accesso 20 marzo 2024].

S. Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Milano, Shake Edizioni, 2002.

T. Baumgaertel, *Net.Art. On the History of Artistic Work with Telecommunication Media*, in *Net_condition. Art and global media cat.* ZKM, Karlsruhe 1999, a cura di Peter Weibel, Timothy Druckrey, MIT Press, Karlsruhe, 2001, p.158

T. Bazzichelli, *Networking. La Rete come arte*, Milano, Costa & Nolan, 2006.

T. Berners-Lee, *L'architettura del nuovo Web: da l'inventore della rete, il progetto di una comunicazione democratica, interattiva e intercreativa*, Milano, Feltrinelli, 2001.

T. Corby, *Network art: practice and positions*, Londra, Routledge, 2005.

T. O'Reilly, *Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, in "What is Web 2.0", 2005 ;
<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

T. Tozzi, *Arte sublimale, Hacker Art*, in *Opposizioni '80. Alcune delle realtà che hanno scosso il villaggio globale*, a cura di T. Tozzi, Milano, Amen, 1991, pp. 260-296.

T. Tozzi, *Dal multimedia alla Rete: ipertesto, interattività e arte*, in *Le arti multimediali Digitali. Storia, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, a cura di A. Balzola, A.M. Monteverdi, Milano, Garzanti, 2004, pp.216-239.

Tania Bruguera: immigrant movement international, in "TATE", agosto 2012;
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/tania-bruguera-immigrant-movement-international>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

This was Ai Weiwei's refugee life jacket installation, in "Public delivery";
<https://publicdelivery.org/ai-weiwei-life-jackets/>[ultimo accesso 16 novembre 2023].

U. Eco, *Opera aperta, Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2013.

V. Campanelli, *L'arte della Rete, l'arte in rete, il Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas*, Roma, Aracne, 2005.

V. De Petra, *Il digitale come forma di creazione e sopravvivenza dell'arte*, in "BTA-Bollettino Telematico dell'Arte" 895, 2020;
<http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00895.html>[ultimo accesso 10 marzo 2024].

V. Gravano, *Un minuto di silenzio per Darko Maver. Il silenzio degli intellettuali europei nella guerra nell'ex Jugoslavia*, in “Roots and Routes” ; <https://www.roots-routes.org/engagement-and-conflict-un-minuto-si-silenzio-per-darko-maver-il-silenzio-degli-intellettuali-europei-nella-guerra-nel-lex-jugoslaviadi-viviana-gravano/> [ultimo accesso 2 aprile 2024]

V. Rapetti, *Il diavolo compra Maver le assurdità dell'arte contemporanea*, in “Wordpress” marzo 2015; <https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/03/11/darko-maver/> [ultimo accesso 2 aprile 2024].

V. Tanni, *Net Art, Genesi e generi* in *Le arti multimediali digitali, Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, a cura di A. Balzola e A.M. Monteverdi, Milano, Garzanti, 2004.

V. Terraroli, *L'arte del XX secolo, tendenze della contemporaneità. 2000 e oltre*, Skira, Milano, 2010.

V. Trione, *Artivismo: arte, politica, impegno*, Torino, Einaudi, 2022.

V. Trione, *La biennializzazione dell'arte*, in *Contro le mostre*, a cura di T. Montanari e V. Trione, Torino, Einaudi, 2017, pp .53-75.

W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966.

W. McKenzie, *Un manifesto Hacker, lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi!*, Milano, Feltrinelli, 2005.

Sitografia

<https://it.malwarebytes.com/hacker/> [ultimo accesso 30 aprile 2024].

<https://problemsolve.altervista.org/guernica/#> [ultimo accesso 8 novembre 2023].

[https://www.treccani.it/enciclopedia/dadaismo_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/dadaismo_(Enciclopedia-del-Cinema)/) [ultimo accesso 8 novembre 2023].

<https://www.exibart.com/speednews/ai-weiwei-vince-la-causa-contro-volkswagen-per-il-copyright-in-arrivo-il-risarcimento/>[ultimo accesso 16 novembre 2023].

<https://www.arte-util.org/studies/museum-of-arte-util/>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

<http://www.luxflux.net/arte-util-parte-1-una-teorizzazione-pratica/> [ultimo accesso 22 novembre 2023].

<https://museumarteutil.net/about/>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/ted-prize>[ultimo accesso 22 novembre 2023]

<https://www.jr-art.net/projects/inside-out-artocratie-en-tunisie>[ultimo accesso 22 novembre 2023].

<https://decodethe.art/net-art-hacker-art-sogni-e-lotte-della-rete> [ultimo accesso 20 gennaio 2024]

<https://www.digital-coach.com/it/la-storia-di-internet/> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

<https://www.rand.org/about/history/baran.list.html> [ultimo accesso 30 gennaio 2024].

<https://www.cloudflare.com/en-gb/learning/email-security/what-is-email/> [ultimo accesso 30 gennaio 2024]

<https://www.andreaminini.com/informatica/telematica/bbs> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [ultimo accesso 1 febbraio 2024].

http://www.epidemic.ws/1_press/Flash%20Art.htm [ultimo accesso 4 febbraio 2024].

<https://www.moma.org/collection/works/120330> [ultimo accesso 4 febbraio 2024].

<https://claremeda.wordpress.com/2015/08/20/kit-galloway-and-sherrie-rabinowitz-hole-in-space-1980/> [ultimo accesso 10 febbraio 2024].

<https://ars.electronica.art/aeblog/en/2015/02/21/robert-adrian-x-turns-80/> [ultimo accesso 11 febbraio 2024].

<https://anthology.rhizome.org/the-world-in-24-hours> [ultimo accesso 11 febbraio 2024].

<https://alien.mur.at/rax/UBIQUA/index.html> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

<https://www.nettime.org> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

<https://anthology.rhizome.org/the-thing> [ultimo accesso 12 febbraio 2024].

<https://www.nettime.org/nettime/DOCS/1/info3.html> [ultimo accesso 13 febbraio 2024].

<http://www.easylife.org/netart/catalogue.html> [ultimo accesso 13 febbraio 2024].

<https://www.irational.org/cybercafe/xrel.html> [ultimo accesso 15 febbraio 2024].

<https://artelectronicmedia.com/en/artwork/kings-cross-phone-in/> [ultimo accesso 15 febbraio 2024].

<http://1995-2015.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/Pinto/muntadas.htm> [ultimo accesso 20 febbraio 2024].

<http://404.jodi.org/> [ultimo accesso 22 febbraio 2024].

<https://markamerika.com/artworks/grammatron-by-mark-amerika> [ultimo accesso 23 febbraio 2024]

<https://net-art.org/grammatron> [ultimo accesso 23 febbraio 2024].

<https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/cyber/mirapaul/062697mirapaul.html> [ultimo accesso 24 febbraio 2024].

https://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/bi_fr.html [ultimo accesso 24 febbraio 2024].

<https://digitalartarchive.at/database/work/411/> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

<http://www.centreimage.ch/images/mullican> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

<https://documenta10.de/lists/test/index.html#34> [ultimo accesso 18 marzo 2024].

<https://www.annamonteverdi.it/digital/non-viaggio-senza-terabyte-ritratto-di-vuk-cosic-con-intervista-pre-covid-19/> [ultimo accesso 20 marzo 2024]

<http://www.humbot.org/static/new/abstract.html> [ultimo accesso 21 marzo 2024].

https://www.lutherblissett.net/archive/335_it.html [ultimo accesso 1 aprile 2024].

<https://www.thing.net/~rdom/eCd/ZapFact.html> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

<https://www.thing.net/~rdom/> [ultimo accesso 10 aprile 2024].

<https://www.vote-auction.net/> [ultimo accesso 13 aprile 2024].

<https://foriginal.ubermorgen.com/> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

<https://anthology.rhizome.org/vote-auction> [ultimo accesso 11 aprile 2024].

<https://anthology.rhizome.org/gatt-org> [ultimo accesso 12 aprile 2024]

<https://www.barbieliberation.org/history> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

<https://etoy.com/fundamentals/etoy-share/> [ultimo accesso 15 aprile 2024].

<https://etoy.com/projects/toywar/> [ultimo accesso 15 aprile 2025].