

AMY ALEXANDER
HEATH BUNTING
NATALIE BOOKCHIN
VUK COSIC
FLORIAN GRAMER
ELECTRONIC DISTURBANCE THEATER
EPIDEMIC
ETOY
ALEXANDER GALLOWAY
I/O/D
JAROMIL
JODI
JOAN LEANDRE
ELDAR KARHALEV & IVAN KHEMIN
MONGREL PROJECT
MARK NAPIER
RTMARK
SEBASTIAN J. F.
ALEXEI SHULGIN
CORNELIA SOLLFRANK
SURVEILLANCE CAMERA PLAYERS
UBERMORGEN
ADRIAN WARD
THE YES MEN
0100101110101101.ORG



LEGGENDE
CONNESSIONI
ARTIE

L'unico frammento
che sembrava avere ancora un senso
appariva più o meno così:

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

Alexei Shulgin da *Net.art, The Origin*.
Il messaggio, inviato a "Nettime" il 18 marzo 1997, racconta
di una e-mail anonima e illeggibile ricevuta da Vuk Cosic.

Conessioni Leggendarie

20 ottobre – 10 novembre 2005
Mediateca di Santa Teresa
Milano

Con il patrocinio della Poviaia di Milano



Mostra promossa
dalla Fondazione Adolfo Pini, Milano



Con i contributi dell'Istituto di Arti, culture
e letterature comparate dell'Università IULM



IULM

e della ACravan Foundation

Consulenza informatica
Nicola Del Vacchio Consulenze



Il catalogo è realizzato con il sostegno di



Catalogo

a cura di Luca Lampo
Direzione editoriale
e progetto grafico
Gabriele Miccichè

2005 © ready-made, Milano
Foro Buonaparte 44A, 20121 Milano

Printed in Italy


Organizzazione e produzione

Gabriele Miccichè
Luca Lampo
Helga Franza
Alessandro Mininno
Augusto Pirovano

Ufficio stampa

Chiara Costa
Saramicol Viscardi

I testi di Conessioni Leggendarie sono rilasciati
dai rispettivi autori con licenza Creative Commons.

 2005 Attribuzione-NonCommerciale-Condividi allo
stesso modo.

Per visionare la licenza:

<http://creativecommons.it/Licenze/LegalCode/by-nc-sa>

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/legalcode>

Le immagini utilizzate dagli autori per illustrare questo libro
appartengono agli artisti.

CONNESSIONI LEGGENDARIE

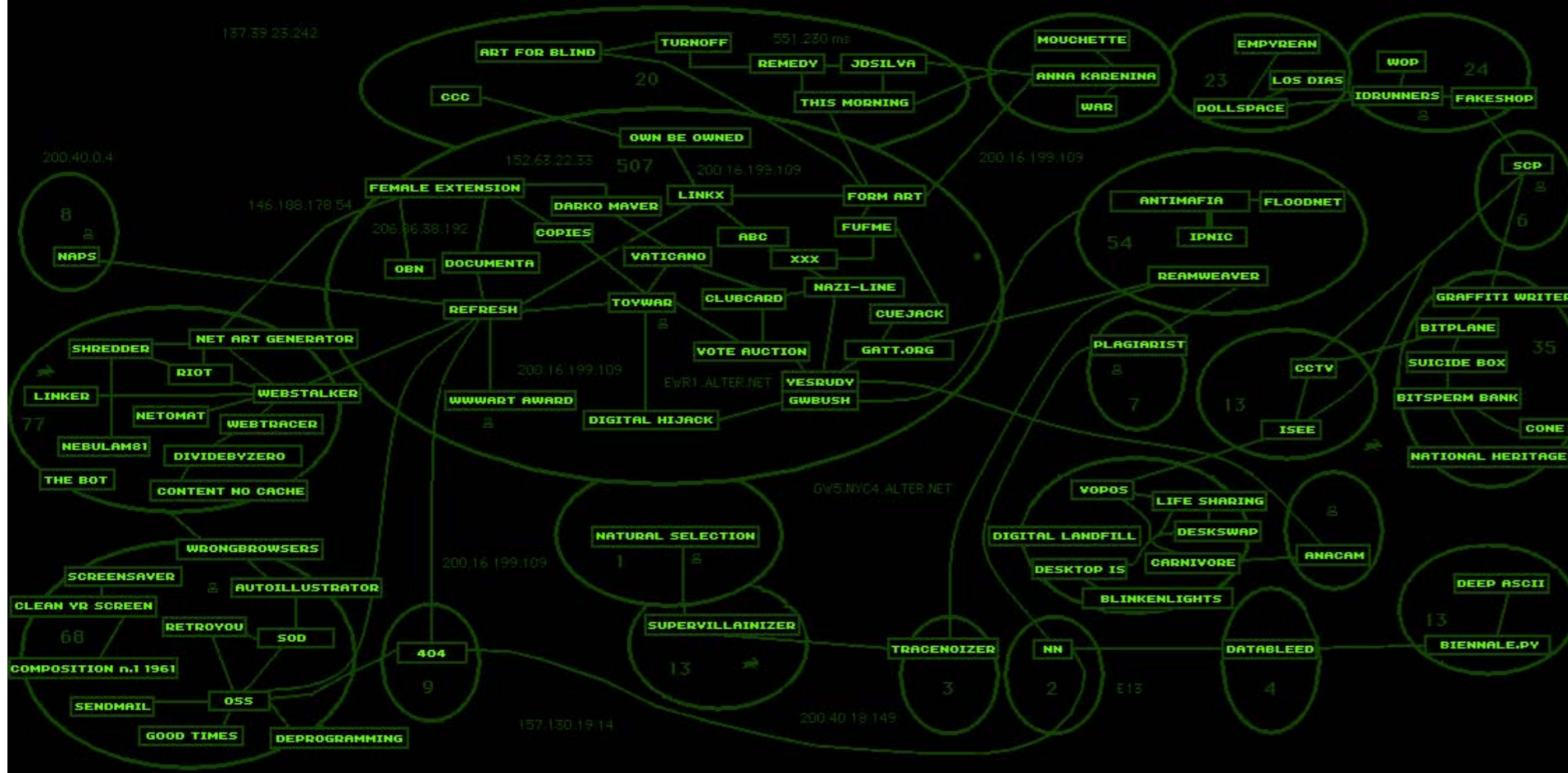
NET.ART 1995-2005

A cura di Luca Lampo

Comitato Scientifico 0100101110101101.ORG, Marco Deseriis, Domenico Quaranta

ready-made

Memetic Map, 2003
 Mappa ipertestuale realizzata da thething.it per il Blogwork della Cinquantesima Biennale di Venezia . Si basa su una mappa disegnata da Jodi alla metà degli anni Novanta, che era a sua volta il *détournement* di una mappa di flusso aziendale.



Sommario

Connessioni Leggendarie * Marco Deseriis & Domenico Quaranta	7
La leggenda della net.art * Domenico Quaranta	8
La macchina dei racconti ricombinanti * Marco Deseriis	11
Missione possibile * Luca Lampo	14

Opere

Natalie Bookchin, Alexei Shulgin * Introduction to net.art (1994-1999)	17
---	----

+ Software art	21
Mongrel Project * National Heritage	22
I/O/D * The Web Stalker	24
Alexei Shulgin * Form Art	26
Vuk Cosic * Deep ASCII	28
Amy Alexander * The Plagiarist Manifesto	30
Joan Leandre * retroYou r/C MOD series	32
Heath Bunting * Net.art Consultants	36
Cornelia Sollfrank * net.art generator	38
Mark Napier * Riot	40
Jodi * Untitled Game	42
Jaromil * Hasciicam	44
Eldar Karhalev e Ivan Khimin * Screen Saver	45
The Yes Men * Reamweaver	46
Adrian Ward * Auto-Illustrator	48
[epidemiC] * downJones sendMail	50
Jodi * All Wrongs Reversed © 1982	52

+ Copia senza originale	57
Vuk Cosic * Documenta Done	58
0100101110101101.ORG * Hell.com copy	58
Florian Cramer * The Permutation of 0 and 1	59
0100101110101101.ORG * Art.Teleportacia copy	60
Amy Alexander * Merry Christmas '99 (the gift that keeps on giving)	60

+ Code poetry	63
[epidemiC] * Loveletter.vbs Reading	64
Florian Cramer * and, self (Perl poems)	66
0100101110101101.ORG & [epidemiC] * Biennale.py	68
Jaromil * ASCII Forkbomb	70
Interpreti vari * Code Slam	72

Alexander R. Galloway * What You See Is What You Get	74
+ Azionismo mediatico	77
etoy * Digital Hijack	78
Surveillance Camera Players * SCP	80
Cornelia Sollfrank * Female Extension	82
Electronic Disturbance Theater * FloodNet	84
Alexei Shulgin * 386 DX	86
@™ark (RTMARK) * The Mutual Funds	88
Alexei Shulgin * FuckU-FuckMe	90
The Yes Men * The Yes Men as WTO	92
etoy * Toywar	96
0100101110101101.ORG * Life Sharing	98
Ubermorgen * [V]ote-auction	100
0100101110101101.ORG * Nike Ground	102
J. F. Sebastian / Parallel Universe * info wars	104

Epilogo

Avvisi ai naviganti * Domenico Quaranta	109
Artisti	111
Note alle immagini	116
Ringraziamenti	117

Marco Deseriis &
Domenico Quaranta

Connessioni Leggendarie

Tra la metà e la fine degli anni Novanta, la rete si fa portatrice di grandi promesse di emancipazione e di una carica utopica che attraversa la società e l'economia. Mano a mano che Internet cessa di essere patrimonio esclusivo degli ingegneri e della ristretta cerchia di informatici che ne avevano disegnato l'infrastruttura tra la fine degli anni Sessanta e la metà degli anni Ottanta, essa si apre progressivamente a nuovi usi sociali e a nuovi modi di intenderne la cittadinanza.

La parabola della net.art, l'ultima avanguardia artistica del Novecento e la prima del nuovo millennio, si consuma in meno di una decade, tra l'esplosione del Web, il boom e il crollo della New Economy.

Protagonista ne è una nuova genia di artisti che combina le tecniche di spaesamento e di comunicazione-guerriglia proprie delle avanguardie storiche con un uso spregiudicato e innovativo della comunicazione multi-a-molti e di Internet.

Anche se gli artisti della rete non condividono un'estetica o un programma politico comune, nel complesso la cooperazione e la messa in rete (networking) di diverse conoscenze e competenze favorisce una rapida contaminazione degli approcci e delle modalità comunicative.

Alla ricerca formale sulle nuove possibilità espressive ed estetiche offerte dalla rete si affiancano le grandi possibilità di azione collettiva messe a disposizione dal mezzo. I due piani si sovrappongono in modo più o meno esplicito entrando talvolta in collisione con interessi economici precisi, e alimentano la produzione di storie copartecipate e collettive che vengono a loro volta amplificate e tramandate dal circo dei media.

Per questa ragione, **Connessioni Leggendarie** ripercorre alcuni filoni della net.art nella consapevolezza che la loro suddivisione in aree tematiche (*Azionismo mediatico*, *Copia senza originale*, *Code poetry e Software art*) è esclusivamente dettata da ragioni di chiarezza espositiva. L'azionismo mediatico esalta la rete come piattaforma di azione comune, che aiuta a organizzare azioni di grande impatto e consente nuove strategie di comunicazione e azione antagonista (netstrike, guerrilla marketing, diffusione virale di un messaggio, creazione di identità fittizie); i lavori che mettono in gioco la questione del rapporto tra copia e originale sono la conseguenza di una rivoluzione tecnica che ha reso obsoleta questa distinzione, trasformando la copia in duplicazione esatta al punto che, se l'aura non si è persa del tutto, diventa anch'essa riproducibile; la code poetry gioca sulla commistione tra la lingua dell'uomo e i linguaggi della macchina: nato per assolvere a una funzione eminentemente utilitaria, il codice viene riscoperto come linguaggio espressivo, capace di reggere a uno sguardo "estetico", e di farsi portatore di emozioni e di significati, non solo di istruzioni informatiche. La software art, infine, è nella sua molteplicità di forme e di indirizzi il prodotto delle tante sottoculture cui la rete ha dato vita, dalla *software culture* alla *game culture*, all'archeologia dei media; e fa da ponte tra l'arte processuale e un momento in cui il software diventa attore unico, o parte in gioco, in molti dei processi che scandiscono la nostra vita e la nostra attività creativa.

Abbiamo tracciato alcuni sentieri possibili, a voi l'invito a scoprirne di nuovi. Buona cavalcata.

Da sempre, il mito ha un ruolo fondamentale nell'arte e nella sua narrazione. Da Leonardo a Duchamp, da Caravaggio a De Chirico, da Shakespeare a Jarry, tutti i più grandi artisti hanno saputo stimolare attorno alla propria figura una sovrastruttura leggendaria, con la partecipazione attiva di storici, narratori e compagni di strada. Pochi di loro hanno vissuto pienamente la propria leggenda: più spesso si sono limitati a manipolare sapientemente la realtà attraverso i mezzi di comunicazione a loro disposizione, vestendo con disinvoltura il personaggio che si erano disegnati in tutte le occasioni pubbliche e proteggendo gelosamente il proprio privato, celando la propria delicata verità dietro un'armatura di mistificazione.

Le avanguardie storiche hanno affinato pazientemente le armi della mistificazione, arrivando a costruire castelli solidissimi su fondamenta fatte di aria: si pensi ad Arthur Cravan, il performer anarchico del dadaismo, o a Jacques Vaché, una leggenda postuma costruita dai surrealisti sulla base di un epistolario. Le avanguardie hanno anche il merito di aver trasferito la leggenda dal piano individuale del "genio" a quello collettivo della situazione di gruppo, conferendo alla narrazione leggendaria una coerenza inattaccabile. Dada è, in questo senso, un caso emblematico: le costruzioni narrative si sovrappongono, si intersecano, si contraddicono, ma la verità storica che nascondono rimane inattuabile. Ed è stato proprio questo a trasformare un gruppetto di casinisti che avevano ben poche novità formali da proporre nell'avanguardia



Luther Blissett in 0100101110101101.ORG, "the File that Wouldn't Leave," 2003, 0100101110101101.org/home/tftw

più dirompente del XX secolo. Del resto, affrontare il dadaismo mettendo da parte la sovrastruttura leggendaria che si è creato sarebbe una sofisticazione illegittima: la mitopoiesi fa parte integrante dell'opera, e l'una non esiste senza l'altra. Fossi un teorico più raffinato, azzarderei che la costruzione leggendaria diventa una necessità nel momento in cui l'opera d'arte perde la sua "aura": l'alternativa è la sua trasformazione in mero oggetto di consumo, privo di qualsiasi valore aggiunto.

Lungo il Novecento, la mitopoiesi è diventata la strategia di tutti quei movimenti che si opponevano all'altro grande meccanismo di legittimazione dell'arte privata dell'aura: quello offerto dal Mercato e dal Museo. E curiosamente, mano a mano che i suoi strumenti si perfezionavano, è sprofondata sempre più nell'underground, disegnando una parabola che dal dadaismo conduce a Fluxus, al Situazionismo, al Punk, al Neoismo, a Luther Blissett. E questo mentre l'arte contemporanea diventava sempre più prosaica, e incapace di generare sovrastrutture. La Young British Art è l'eccezione che conferma la regola: una leggenda debole, costruita sullo stereotipo dei giovani "brutti, sporchi e cattivi" da un abile pubblicitario a sostegno di una precisa strategia economica.

Tutto questo per dire che quando, all'inizio degli anni Novanta, un piccolo gruppo di artisti sparsi per il mondo cominciò a sperimentare con la Rete, si trovava nelle condizioni ottimali per la costruzione di una leggenda. Le seppe sfruttare. E diede vita alla più grande montatura artistica del XX secolo. La net.art, appunto. Ma andiamo con ordine.

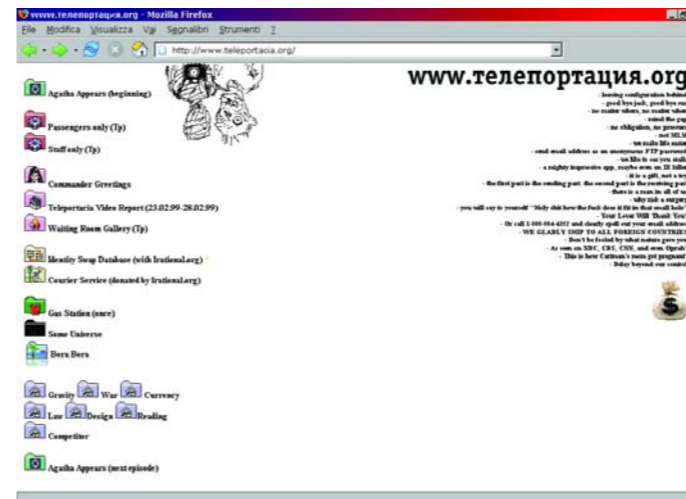
Servendosi di un medium accessibile e distribuito, in cui i concetti di copia e originale non hanno più

senso e la proprietà non esiste, i primi net.artisti non potevano certo contare sui tradizionali meccanismi di legittimazione mercantile e museale, contro i quali, del resto, avevano più di una remora. D'altra parte, si trovavano tra le mani un mezzo di distribuzione e di comunicazione straordinario, che consentiva di creare un filo diretto tra emittente e destinatario, di raggiungere con facilità il grande pubblico, e di manipolare con altrettanta facilità le persone, gli altri media e i principali mezzi di informazione. Un medium che incoraggiava la creazione di identità fittizie, perché "in rete nessuno sa che sei un cane." Un medium che aveva già dimostrato la sua capacità di dare vita a leggende come quella del Condor, l'imprendibile hacker Kevin Mitnick. Un medium, infine, che consentiva di operare come un network, dando al piccolo gruppo d'avanguardia una connotazione globale, e conferendo alla loro azione un'efficacia senza precedenti.

Il risultato è che, scorrendo oggi i "depositi" della net.art, ossia gli archivi di storiche newsletter come *Nettime*, *7-11*, *Rhizome* e *Syndicate*, lo storico dell'arte ha l'impressione di leggere un'epopea cantata in tempo reale da decine di aedi che, pezzo per pezzo, hanno costruito la propria leggenda. L'hanno fatto con una ironia che ben si addice a un'avanguardia postmoderna, e che eleva al quadrato il livello della mistificazione. E l'hanno fatto con la partecipazione attiva della critica militante, il che sottrae a chi voglia tentare una ricostruzione attendibile di questa vicenda anche il minimo spiraglio sulla verità. Ogni mail, ogni saggio, ogni intervista è un tassello del puzzle. Anche questo testo lo è.

La net.art ha prodotto, e contestato, il proprio mito fondativo, la sigla "autogenerata per opera di un pezzo di software malfunzionante" [1]; ha raccontato i suoi primi passi maldestri, il meeting di Trieste (maggio 1996) e le conferenze londinesi del 1996 e del 1997; ha rivendicato i propri padri senza mai sottoporsi a un test del DNA; ha narrato la propria storia, passo dopo passo, regalandocene un'edizione preconfezionata; ha predetto il proprio incontro col sistema dell'arte, e la propria precoce museificazione; ha raccontato la propria morte, e si è costruita con le sue stesse mani un mausoleo inespugnabile sotto il quale i suoi resti mortali cercano la propria definitiva dissoluzione, perché solo in questo modo una leggenda si

mantiene nel tempo. Le incoerenze e le contraddizioni, Dada ce l'ha insegnato, fanno parte integrante di questo sistema di specchi: così, **Alexei Shulgin** può dichiarare la morte della net.art e continuare a regalarci progetti indimenticabili; **0100101110101101.ORG** può nascondere la propria identità dietro una successione di 0 e di 1 e adottare una soluzione di trasparenza ai limiti della pornografia col suo progetto *Life Sharing* (2000), che consentiva allo spettatore un accesso completo al suo computer; e **Vuk Cosic** può scrivere: "la mia prossima idea è dare vita a una iniziativa in cui il maggior numero possibile di lavori completi di net.artisti vengano raccolti su DVD e affidati ai Web master per farne dei siti *mirror*. Nello stesso tempo sto avviando una carriera d'artista, il che rende il detto progetto impossibile." [2] Posto che la leggenda è stata una creazione collettiva, è evidentemente impossibile identificare gli apporti dei singoli. Questa mostra ne evidenzia alcuni, e fra questi possiamo scegliere alcuni esempi particolarmente pregnanti. Vuk Cosic, padre putativo dell'etichetta "net.art" – dato che, da buon dadaista, non l'ha inventata, ma trovata –, ha adottato un'attitudine duchampiana che l'ha portato, dalle prime, folgoranti sperimentazioni alla quasi assoluta inattività. Del resto, ci aveva avvertito: "Vado alle conferenze. Di fatto, la net.art è questo." [3] E l'ex archeologo, poi net.artista e archeologo dei media, tiene discorsi sulla net.art con la stessa *nonchalance* con cui Duchamp faceva arte giocando a scacchi. Trovandosi peraltro, in questo lavoro di auto-storicizzazione ironica, in ottima compagnia. Alexei Shulgin ha inciso la definizione di net.art, la sua storia, le sue regole e persino il suo futuro su delle vere e proprie tavole della legge, erigendole un monumento "aere perennius", come voleva il buon Orazio; e **Olia Lialina**, di fronte ai primi esempi di museificazione della net.art, si è costruita online un museo su



Homepage of teleportacia.org, la prima galleria online di net.art.



Il poster dell'ultima edizione di The Influencers (Barcellona, CCCB, 7 - 8 - 9 aprile 2005)

misura e tutto per lei. Intanto **Jodi**, la prima creatura mitologica dell'arte in rete, il buco nero che ha terrorizzato, esaltato e divertito migliaia di utenti di Internet, studia soluzioni per portare il proprio mito negli spazi reali delle gallerie e dei musei; 0100101110101101.ORG, con la collaborazione di un network più ampio di nome d-i-n-a, organizza eventi in cui invita i numi tutelari del proprio [im]personalissimo pantheon, riunendoli efficacemente sotto la sigla di "Influencers"; e nel 2003, a meno di un decennio dall'inizio della storia che stiamo raccontando, Josephine Bosma può già parlarci di una sorta di nostalgico revival del "periodo eroico", nell'ambito di una mostra significativamente intitolata "una archeologia della net.art".[4]

Come ogni leggenda che si rispetti, anche la net.art ha, ovviamente, i suoi momenti eroici, ben rappresentati in mostra: il furto del sito di *Documenta X*, perpetrato da Vuk Cosic; il dirottamento digitale con cui **etoy** si rivelò al mondo; il colpaccio di **Cornelia Sollfrank**, che riuscì a ingannare uno dei primi tentativi istituzionali di allungare le mani sulla net.art generando dal nulla più di 200 net.artiste; la *Toywar*, in cui la net.art vinse la sua battaglia contro i cattivoni delle corporation; la serie di furti magistrali con cui 0100101110101101.ORG si conquistò, nel giro di pochi mesi, l'attenzione internazionale, diventando la Banda Bonnot della net.art; e le vicende da prima pagina degli **Yes Men** e di **Vote-auction**.

Prima di concludere, resta una domanda a cui rispondere: ma la net.art è morta davvero? Ovviamente no. La sua morte fa parte, come del resto la sua nascita, della leggenda. La realtà è ben diversa. La realtà non conosce movimenti che nascono e che muoiono, ma un flusso altalenante di sperimentazione con i media e le nuove tecnologie che attraversa la seconda metà del XX secolo e prolunga la sua vicenda nel nuovo millennio. Un flusso fatto di esperienze isolate e di momenti fatali di avvicinamento e di network, di coraggiose battaglie e di momenti di adeguamento alle regole del mercato. Un flusso di cui la leggenda della net.art costituisce il principale, indiscusso capolavoro.

[1] Alexei Shulgin, *Net.art, The Origin*, messaggio inviato a "Nettime" il 18 marzo 1997.

[2] Vuk Cosic, *One Artist One Art System*, in "net_condition", 1999, http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio_e

[3] Vuk Cosic, in Josephine Bosma, *Vuk Cosic Interview: net.art per se*, in "Nettime", 29 settembre 1997.

[4] Josephine Bosma, *The Dot on a Velvet Pillow - Net.art Nostalgia and net art today*, 2003. In Per Platou (a cura di), *Skrevet i stein. En net.art arkeologi [Written in Stone. A net.art archaeology]*, catalogo della mostra, Museet for Samtidskunst, Oslo, 22 marzo - 25 maggio 2003. <http://www.student.uib.no/%7Estud2081/utstilling/>

Marco Deseriis

La macchina dei racconti ricombinanti

Net.art è un termine autoreferenziale creato da un pezzo di software malfunzionante utilizzato originariamente per descrivere un'attività estetica e comunicativa su Internet.

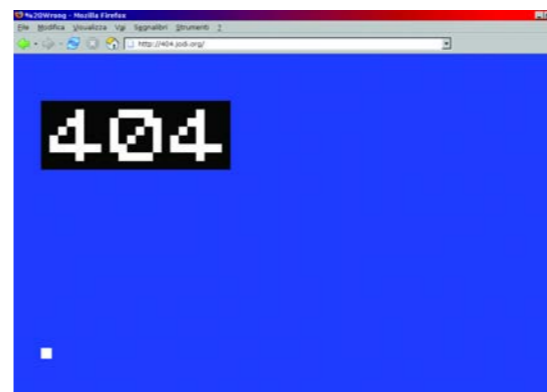
Alexei Shulgin e Natalie Bookchin, *Introduzione alla net.art (1994-1999)*

Siamo sempre più consapevoli che, da molti decenni, esiste una pratica culturale che ha evitato di essere nominata o pienamente categorizzata. Le sue radici affondando nell'avanguardia moderna, al punto che i suoi partecipanti conferiscono estremo valore alla sperimentazione e al collegamento inscindibile tra rappresentazione, politica e trasformazione sociale.

Critical Art Ensemble

È quando le connessioni si fanno "leggendarie" che arrivano i preti a officiare la messa. Il sermone è stato ormai scritto, dalle pareti pendono le raffigurazioni delle vite dei santi, e al pellegrino non resta che sedersi e ripetere il salmo.

Una mostra sulle origini mitiche della net.art (o sul suo "periodo eroico", come direbbe qualcuno) dovrebbe sempre essere guardata con sospetto. Non perché la sua trama sia stata ordita secondo criteri più arbitrari o ideologici che altrove. Ma al contrario, perché proprio nei porsì come "leggendaria" essa ci invita a riflettere sul carattere mitopoietico e fortemente autoironico della scena in questione.



Jodi: 404, un classico della net art: <http://404.jodi.org>

Basti pensare alla stessa nascita del termine "net.art". Si narra che in una mattina di dicembre del 1995, l'artista sloveno Vuk Cosic avesse scaricato un messaggio di posta elettronica illeggibile, in cui l'unico frammento di senso compiuto fosse proprio costituito da quelle sei lettere separate da un punto. Cosic aveva così ricevuto un nome per l'attività in cui era coinvolto insieme a un gruppo di pionieri (Alexei Shulgin, Heath Bunting, Jodi, etoy e altri) disseminati in almeno quattro continenti.

Con un evidente riferimento al ready-made e a un certo modo "rovesciato" di concepire l'arte, l'aneddoto della nascita della net.art ci dice che i net.artisti avevano o esibivano un qualche rapporto con le avanguardie storiche. E in secondo luogo che rivendicavano un'autonomia e una certa autoreferenzialità per la propria pratica.

Figlia di Internet e della comunicazione multi-a-molti, la net.art delle origini (1994-1999), si inserisce dunque appieno nella tradizione artistica moderna, riflettendo sulle possibilità del mezzo in cui opera. Ovviamente, poiché ci troviamo su Internet, non si tratta più di applicare le scoperte dell'ottica alla pittura, come avevano fatto gli impressionisti, o di considerare la tela come un piano privo di oggetto (dal *Quadrato bianco su sfondo bianco* di Malevič, ai concetti spaziali di Fontana) o di esaltare le pro-

prietà materiche del colore (dall'informale all'espressionismo astratto di Pollock).

La materia di cui è fatta Internet – al di là della sua infrastruttura fisica – è costituita dai protocolli di comunicazione e dalle configurazioni dei server, dai siti Web e dai browser per navigarli, dalle chat, dai Moo e dalle mailing list. In una parola è il codice, ossia una scrittura logica e procedurale, che consente alcune operazio-



Un episodio della campagna "Yes Bush Can", agosto - ottobre 2005.
<http://www.yesbushcan.com>

ni e ne limita altre. Una scrittura "macchinica" nel senso delezuziano del termine, che determina il modo in cui le informazioni (e di conseguenza le persone) vengono concatenate tra loro. In questo ambiente tecnologico, gli artisti della rete creano nuovi contesti di scambio e relazione che possono essere modificati e agiti da altre persone.

E tuttavia se i net.artisti manipolassero solo il livello del codice sarebbe impossibile distinguerli dagli hacker o dai programmatori. Su Internet, sopra – o in mezzo – al livello del codice, siedono i contenuti. Gran parte della net.art delle origini confonde volutamente i due piani sovrapponendo codice di programmazione e linguaggio naturale. Ne nascono una serie di errori e giocosi paradossi (da 404 a *downJones sendMail*, passando per *Heritage Gold* e *Autollustrator*) che trasformano i software in macchine celibi, incapaci di funzionare per come erano state programmate, e in cui il rapporto tra input e output è volutamente dislessico.

Anche la lunga catena dei "browser d'artista" pubblicati tra il 1997 e il 2000 attacca la metafora funzionale dell'impaginazione a stampa mutuata dai principali browser commerciali come Netscape ed Explorer. Aprendo l'interpretazione del codice HTML ad altri domini, la browser art getta un ponte verso l'avanguardia storica, che aveva già cercato di eccedere la linearità dell'oggetto-libro (si pensi alle *100 mila miliardi di poesie* di Queaneau). Browser come *Web Stalker*, *Netomat*, *Shredder* e *Riot* ci dicono che la "pagina Web" in realtà non è una pagina ma un oggetto dinamico che può essere frammentato e mischiato con il suo codice sorgente, o rappresentato come una mappa, fino a essere reso del tutto illeggibile. Ci dimostrano, in altre parole, che non solo gli strumenti di decodifica non sono mai neutri, ma che in rete – a differenza che in televisione – è possibile costruirsi da soli le proprie lenti.

Accanto a questo filone che riflette sul proprio mezzo – che sfocerà, all'inizio del nuovo millennio, nella software art – la net.art si contamina con le pratiche più attivistiche. Dagli Stati Uniti, gruppi come *Rtmark*, *Electronic Disturbance Theater* e *Critical Art Ensemble* non si limitano a veicolare temi vecchi con strumenti nuovi, ma forgiavano una teoria e una pratica della resistenza digitale che sfrutta le capacità virali di Internet per infiltrare i media mainstream con un ampio ventaglio di tattiche di comunicazione-guerriglia.

Nella seconda metà degli anni Novanta, la rete è portatrice di grandi promesse di emancipazione e di una carica utopica che viene presto sussunta dalla New Economy, nel tentativo (abortito) di trasformare l'economia dell'attenzione e delle aspettative di Borsa in economia reale. La *Toywar*, la grande campagna a sostegno del gruppo *etoy* – il cui sito viene chiuso nel dicembre del 1999 da un tribunale americano – rappresenta il momento in cui due visioni della rete entrano in rotta di collisione, giusto un paio di mesi dopo il vertice di Seattle della WTO. Da questo punto di vista, si sarebbe tentati di leggere la net.art come l'ultima avanguardia artistica del Ventesimo secolo. In essa l'estetico e il politico si intrecciano con disinvoltura, dando vita a nuove modalità d'intervento che mettono in crisi da un lato i meccanismi di valorizzazione propri del sistema dell'arte, e dall'altro la politica tradizionale basata sulla rappresentanza. Un gruppo come *0100101110101101.ORG*, per esempio, attacca l'unicità dell'opera d'arte clonando e ibridando i lavori dei più noti net.artisti e delle prime gallerie virtuali. Gli stessi *etoy* capitalizzano l'anonimato e la velocità d'esecuzione della rete per rompere le barriere tra arte, marketing e manipolazione dei media. Gli *Yes Men* allestiscono dei siti clone di organizzazioni come la WTO per usurparne e "correggerne" l'identità, presentandosi come falsi delegati in diverse conferenze internazionali e persino in televisione. *Übermorgen* riesce addirittura a interferire nella campagna elettorale delle presidenziali Usa del 2000



Jodi, *Wrongbrowser*, 2001,
<http://wrongbrowser.com>. La rete secondo il browser 'org'

lanciando una piattaforma on line per la messa all'asta dei voti al miglior offerente. Tuttavia, se il gioco identitario di rete permette di abbattere steccati e barriere linguistiche, non esiste un programma di azione comune dei vari gruppi in cui si tenti una vera sintesi estetico-politica. (Non a caso, l'unico manifesto della net.art è una sorta di vademecum, volutamente ironico, per il giovane net.artista di successo). Non esiste perché da un lato manca quell'orizzonte di trasformazione complessiva della società in cui si era iscritta l'azione delle avanguardie storiche. E dall'altro perché il concetto stesso di avanguardia presuppone un'idea di progresso e di futuro che, sul finire degli anni Novanta, avrebbe confinato pericolosamente con l'ideologia tecnolibertaria della New Economy. Per questo motivo, se c'è un'estetica comune alla net.art essa risiede nell'approccio low tech, nel do-it-yourself, nell'uso iconico dei caratteri Ascii. O, per dirla con Vuk Cosic, nel "rifiuto di giustificare gli investimenti hardware di una qualche istituzione artistica" con un'arte degli effetti speciali – e andando invece a recuperare e aggiornare alcune tecnologie del passato marginalizzate e dimenticate.

In ogni caso sul finire degli anni Novanta le istituzioni dell'arte iniziano a recuperare il terreno perduto individuando delle nuove modalità per valorizzare la net.art tramite i festival internazionali come *Ars Electronica*, e con la reificazione di alcune opere degli artisti più noti. E così all'inizio del nuovo millennio, con l'affievolirsi delle aspettative utopiche suscitate dalla rete, la cooperazione tra i vari gruppi scema. Lentamente la "scena" si dissolve, lasciando il posto a una miriade di progetti individuali che non incantano più e di cui si stenta a vedere la necessità. Dal canto suo, il lascito più importante della net.art sembra risiedere nella sua attitudine ricombinante, che verrà ripresa, tra il 2002 e il 2004, da alcuni progetti di culture jamming (da *Nike Ground* a *Yes Bush Can!* a *Serpica Naro*) giocati prevalentemente nello spazio fisico e di cui la rete costituisce solo un supporto. Ed è curioso che questa cifra connettiva e ibridante sia proprio una delle caratteristiche peculiari dell'arte e del discorso postmoderno. Come se, nel giro di una decade, la net.art avesse ricapitolato e ripercorso tutto il tragitto che conduce dall'arte moderna a quella postmoderna.

“..Li ha scritti un mio conoscente.”
 Burljúk si fermò e disse:
 “Ma è stato lei a scriverli! Lei è un poeta geniale!”
 Majakovskij se ne andò. L'indomani Burljúk lo rivide, lo presentò a qualcuno dicendo:
 “Non lo conoscete? Il mio geniale amico, il celebre poeta Majakovskij.”
 Majakovskij gli dette una gomitata, ma prendendolo in disparte Burljúk gli disse:
 “Adesso si metta a scrivere, Vladimir, altrimenti mi farà fare una bruttissima figura. Non abbia paura di niente...”

Viktor Sklovskij, *O Majakovskom*

Le culture digitali hanno lentamente ricostruito il tessuto moderno di un fine secolo che ci eravamo quasi rassegnati a definire “post-qualcosa”: Euforie tecnologiche, filosofiche, aziendali o underground, hanno contribuito ad un mutamento il cui effetto è evidente e quotidiano: individui di mezzo mondo bivaccano su di un unica rete Internet a basso costo. Annessi e connessi. Non è difficile visualizzare il momento in cui la storia digitale sfugge dalle mani degli informatici per entrare nelle mani di tutti, basta pensare ad un'amata e odiata icona pop: *Windows 95*.

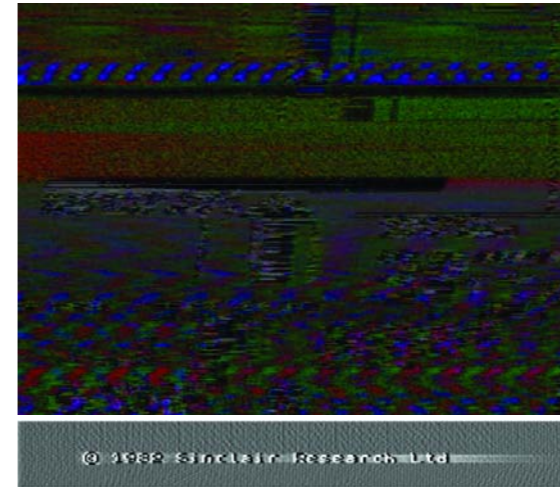
Nel 1997, il suffisso “art” arriva su *Nettime* quasi come un anatema che mette il punto ad un capitolo tecnologico ormai vittorioso sulle scrivanie di mezzo mondo. Non solo mette un punto, ma ricomincia la frase con una parola che molti, e non a torto, avevano data per dispersa. I due colpevoli, Cosic e Shulgin scaricarono la responsabilità di tale affermazione su di un programma di posta impazzito, perciò è inutile chiedersi quale fosse la loro intenzione. Di fatto, il suffisso “punto art” innescherà una catena di scelte, riflessioni e opere destinate a dare una botta di vita a quella che, in vario modo, definiamo tradizione artistica. Le stesse persone che l'avevano licenziata per scarso rendimento, hanno nuovamente potuto assumere a tempo indeterminato la parola “arte” come obiettivo.

Saccheggiando da entrambe le culture le armi più sofisticate: *hacking*, *social engineering*, *open source* dalla prassi digitale; processualità, ready-made, tattiche situazioniste e *prankster* dalla tradizione novecentesca, gli artisti nella net.art danno inizio alle loro scorribande estetiche e concettuali sul nuovo territorio non più virtuale, ma fisicamente abitato da persone, aziende e istituzioni.

Si dice che le avanguardie prevedano il futuro. È falso. Lo spazio presente che fa da supporto a qualsiasi genere di “avanguardia” è troppo carico di scoperte, tensioni e insidie, ogni minimo passo è decisivo, non c'è tempo per riflettere sul “domani”. Sarà il domani stesso, risvegliandosi meno ricco e meno denso a dichiararsi previsto.

Connessioni Leggendarie non è né una mostra con catalogo né una strategia di storicizzazione. Certo, li simula nel miglior modo possibile, ma il suo vero scopo è porre un punto interrogativo.

Data l'estrema variabilità dei documenti che testimoniano le opere d'arte in questione, quali sono le possibili strategie di salvataggio per raccontare a chi si è perso tale capitolo non solo le opere stesse ma i sottili collegamenti concettuali e umani che le hanno compiute? *Connessioni Leggendarie* è una domanda travestita da risposta.

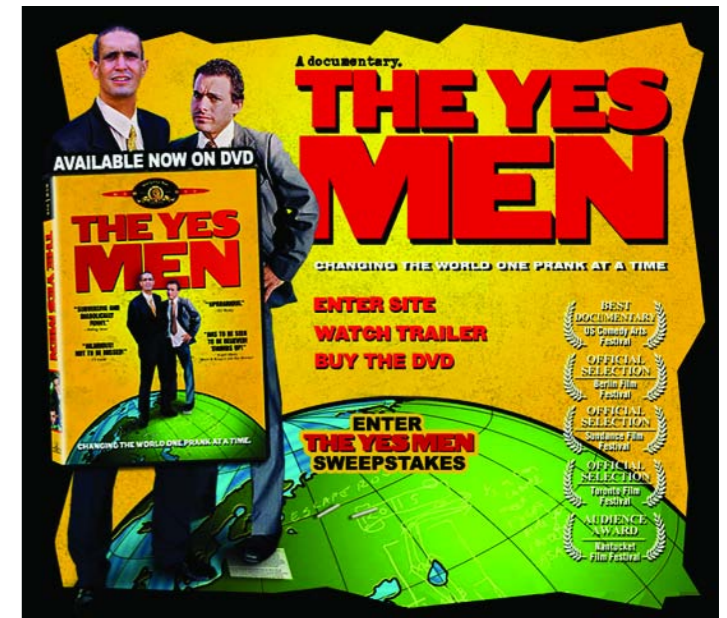


Jodi, particolari da *All Wrongs Reversed* ©1982 (2004, DVD 45')



In questo stesso momento, molti artisti della scena si stanno ponendo lo stesso problema: separare dal rumore di fondo le informazioni che costituiscono l'opera. È il primo passo necessario per lasciare al “domani” una forma, compiuta e leggibile. **Ubermorgen** sta risistemando lo sterminato archivio di documenti legali provocati da *Vote Auction*. **Jodi** ha eseguito in linguaggio Basic, su di un vecchio Sinclair, una splendida *coding performance* per tradurla in un comune DVD-Video. Il cambio di natura tecnologica del supporto finale non snatura minimamente l'opera e ne assicura un futuro meno incerto. Sarebbe folle, anche per un museo, tentare di conservare sia l'opera hardware che i pezzi di ricambio originali.

The Yes Men sciogliono il nodo alla macedone, interpretando se stessi nell'omonimo film. Una saga che racconta cinque anni di sostituzioni d'identità e parodie estreme ai danni della WTO, fino alla sua “semi-ufficiale” chiusura. Eccezionale lungometraggio che il distributore italiano, senza dar motivo, non ci ha concesso mostrare. Storicizzazione, retrospettiva... sono parole dal suono un po' tetro. A *Connessioni Leggendarie* interessa non perdere altro tempo e soprattutto altre informazioni preziose. Apriremo un testamento vero, al capezzale di un caro estinto simulato.



A sinistra: *Ubermorgen*, l'archivio dei documenti prodotti dall'opera [Vote-auction]

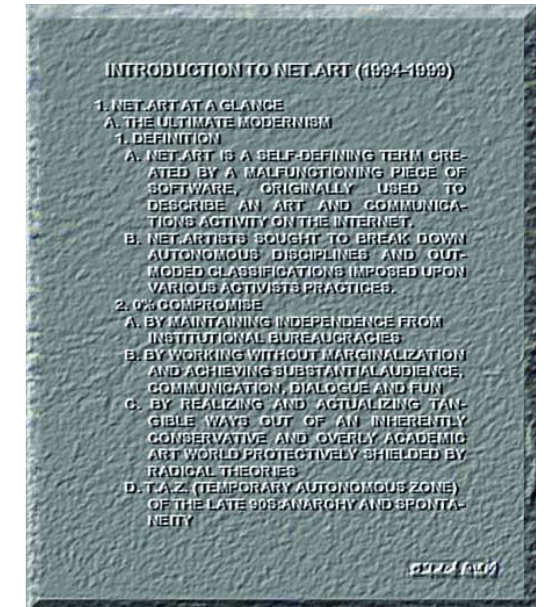
The Yes Men, il DVD (United Artists, www.theyesmenmovie.com)

Opere

Natalie Bookchin, Alexei Shulgin Introduction to net.art (1994-1999)

La net.art ha sempre giocato molto, e con grande ironia, con la consapevolezza di essere, come ogni autentica avanguardia, una “montatura” volta alla trasfigurazione leggendaria di una situazione e alla conseguente promozione di chi ne ha fatto parte. La contaminazione delle figure dell’artista e del critico, e lo scivolamento continuo dall’autenticità alla autostoricizzazione (e viceversa) fanno parte integrante di questo gioco, che trova uno dei suoi momenti memorabili in questo testo, poi inciso su tavole di marmo a conferma della sua natura autostoricizzante e legislativa. Come a dire: “quel fermento vitale e anarchico che è stato chiamato

net.art è entrato nella storia ed è diventato un sistema. Queste sono le sue regole.” Fra le dimostrazioni più brillanti della continuità esistente fra concettuale e net.art, *Introduction...* combina l’autostoricizzazione ironica e la nostalgia, la presa d’atto di una evoluzione reale e l’affermazione orgogliosa di una propria irriducibile alterità rispetto a tutto ciò che è sistema, museo ed economia dell’arte. È la mistificazione eletta a tavola della legge, e insieme un testo straordinariamente sincero e rivelatore, uno sguardo al passato e una profezia di cui abbiamo già potuto constatare la veridicità. Buona lettura... [Domenico Quaranta]



Introduzione alla net.art (1994-1999)

1. La net.art a prima vista

A. L'ultima forma di modernismo

1. Definizione

- net.art è un termine autoreferenziale creato da un pezzo di software malfunzionante, originariamente utilizzato per descrivere un'attività estetica e comunicativa su Internet.
 - I net.artisti hanno tentato di abbattere le discipline autonome e le categorizzazioni sorpassate affibbiate a varie pratiche di attivismo.
- #### 2. 0% Compromessi
- Mantenendo l'indipendenza dalle burocrazie istituzionali
 - Lavorando senza marginalizzarsi e raggiungendo concretamente pubblico, comunicazione, dialogo e divertimento.
 - Apprendo linee di fuga dai valori sclerotizzati che promanano da sistemi strutturati di teorie e ideologie.
 - T.A.Z. (zone temporaneamente autonome) di fine anni '90: anarchia e spontaneismo.

3. La Pratica al di sopra della Teoria

- L'obiettivo utopico di colmare la distanza sempre più ampia tra arte e vita quotidiana, forse, per la prima volta, è stato conseguito ed è diventato una pratica reale quotidiana, persino di routine.
- Oltre la critica istituzionale: come un artista/individuo possa essere uguale e sullo stesso piano di qualsiasi istituzione o azienda.
- La morte pratica dell'autore.

B. Caratteristiche specifiche della net.art

- Formazione di comunità di artisti attraverso le nazioni e le discipline.
- Investimento senza interesse materiale.
- Collaborazione senza premure per l'appropriazione di idee.
- Privilegiare la comunicazione sulla rappresentazione.
- Immediatezza.
- Immaterialità.
- Temporalità.
- Azione basata sul processo.
- Gioco e performance senza preoccupazione o timore per le conseguenze storiche.
- Parassitismo come Strategia
 - Movimento dal terreno di coltura iniziale della rete.
 - Espansione nelle infrastrutture a rete della vita reale.
- Cancellare i confini tra pubblico e privato.
- Tutto in uno:
 - Internet come mezzo di produzione, pubblicazione, distribuzione, promozione,

dialogo, consumo e critica.

b. Disintegrazione e trasformazione dell'artista, del curatore, dell'amico di penna, del pubblico, della galleria, del teorico, del collezionista e del museo.

2. Breve guida al fai da te della net.art

A. Preparare l'ambiente

- Avere accesso a un computer con la seguente configurazione:
 - Macintosh con processore 68040 o superiore (o PC con processore 486 o superiore).
 - Almeno 8 MB di RAM.
 - Modem o altra connessione a Internet.
- Requisiti software
 - Editor di testi.
 - Processore di immagini.
 - Almeno uno dei seguenti client Internet: Netscape, Eudora, Fetch, ecc.
 - Editor di suoni o video (opzionale).

B. Scegliere la modalità

- Basata sul contenuto
 - Formale
 - Ironica
 - Poetica
 - Attivista
- ### C. Scegliere il genere
- Sovversione
 - La Rete come oggetto
 - Interazione
 - Streaming
 - Diario di viaggio
 - Collaborazione in telepresenza
 - Motore di ricerca
 - Sesso
 - Narrazione
 - Beffe e costruzione di false identità
 - Produzione e/o decostruzione di interfacce
 - ASCII Art
 - Browser Art, Software Art online.
 - Form Art
 - Ambienti interattivi multi-utente.
 - CUSEeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art

D. Produzione

3. Cose da sapere

A. Status attuale

- La net.art sta affrontando grandi trasformazioni come risultato del suo nuovo status e del riconoscimento istituzionale.
 - Quindi la net.art sta mutando in una disciplina autonoma con tutto il corollario di teorici, curatori, dipartimenti di musei, specialisti e consigli di direzione.
- ### B. Materializzazione e decesso
- Movimento dall'impermanenza, immaterialità e immediatezza alla materializzazione.
 - Produzione di oggetti, esposizioni in galleria
 - Archiviazione e conservazione
 - Interfaccia con le istituzioni:
Il Loop Culturale
 - Lavorare fuori dall'istituzione
 - Denunciare la corruzione dell'istituzione
 - Sfidare l'istituzione
 - Sovvertire l'istituzione
 - Fare di se stessi un'istituzione
 - Attirare l'attenzione dell'istituzione
 - Ripensare l'istituzione
 - Lavorare dentro l'istituzione
 - Interfaccia con le Aziende: Aggiornamento
 - Esigenza di seguire la scia della produzione aziendale per rimanere aggiornati e visibili
 - Utilizzazione di strategie artistiche radicali per la promozione di prodotti

4. Consigli utili per il net.artista moderno di successo

A. Tecniche promozionali

- Frequentare e partecipare ai grandi festival di media art, conferenze ed esibizioni
 - Fisiche
 - Virtuali
- Non ammettere mai e in nessuna circostanza di aver pagato biglietti di ingresso, spese di viaggio o sistemazioni alberghiere.
- Evitare le forme di pubblicità tradizionali, per esempio i biglietti da visita.
- Non confessare subito un'affiliazione istituzionale.
- Creare e controllare la propria mitologia.
- Contraddirsi periodicamente in email, articoli, interviste e conversazioni informali.
- Essere sinceri.
- Scioccare.
- Sovvertire (sé e gli altri)

10. Restare coerenti nell'immagine e nelle opere.

B. Indicatori di successo: Aggiornamento 2

- Larghezza di banda
- Ragazze o ragazzi
- Contatti sui motori di ricerca
- Contatti sui propri siti
- Link ai propri siti
- Inviti
- Email
- Biglietti aerei
- Soldi

5. Appendice utopica (Dopo la net.art)

A. Le attività creative individuali, piuttosto che l'affiliazione a un movimento artistico di tendenza, assumono il valore principale.

- In gran parte, come risultato della distribuzione orizzontale, piuttosto che verticale, dell'informazione su Internet.
- Impedendo così che una sola voce dominante si erga al di sopra di espressioni multiple, diverse e simultanee.

B. Nascita di un Artigiano

- Costituzione di organizzazioni che evitano la promozione di nomi propri.
- Superamento delle istituzioni artistiche per rivolgersi direttamente a prodotti aziendali, media ufficiali, sensibilità creative e ideologie egemoniche.
 - Senza annunciarlo
 - Senza essere invitati
 - Inatteso
- Nessuna ulteriore necessità di usare i termini "arte" o "politica" per legittimare, giustificare o scusare le proprie attività.

C. Internet dopo la net.art

- Un centro commerciale, un pornoshop e un museo.
- Una risorsa utile, uno strumento, un luogo e un punto di incontro per un artigiano.
 - Che muta e si trasforma astutamente e velocemente quanto ciò che tenta di consumarla.
 - Che non teme né accetta etichette o mancanza di etichette.
 - Che lavora liberamente in forme completamente nuove insieme con più datate forme tradizionali.
 - Che comprende la continua e urgente necessità di libera comunicazione bi- e multi-direzionale, oltre la rappresentazione.

**Natalie Bookchin,
Alexei Shulgin
marzo-aprile 1999
www.easylife.org/netart**

Software art



Sin da quando esiste l'idea di "computer", nell'immaginario comune il software ha sempre avuto un'aura un po' grigia: banali istruzioni che, eseguite dalla macchina, risparmiano a noi un bel po' di lavoro. Ma la scrittura e la progettazione dei programmi, essendo appunto "scrittura", ha nel tempo acquisito una propria cultura del tutto paragonabile, per complessità e importanza, alle culture che si tendono a definire con la "c" maiuscola. Così si è cominciato a parlare di etica "hacker", di "software culture" e, più di recente, di "software art"...

L'espressione "software art" indica una categoria pratica più che un movimento ideologico, il che fa capire la tranquillità con cui è stato accolto dagli artisti che utilizzano la programmazione come forma o mezzo espressivo. Spiega Runme.org, una delle principali cattedrali della software art: "La software art trae la sua linfa vitale e le sue tecniche dalla software culture, e adotta approcci e strategie simili a quelle usate nel mondo dell'arte... porta la software culture nel campo dell'arte, ed estende l'arte al di là delle istituzioni."

Così, software art è, nelle parole di Florian Cramer, qualsiasi lavoro che si costruisca su un "codice di istruzioni formali", come *Screen Saver* di **E. Karhalev** e **I. Khimin** o *net.art Consultants* di **Heath Bunting**: un set di istruzioni per personalizzare un banale screensaver di Windows, un sistema per conferire alla net.art autorità e valore economico. Software art può essere il recupero "archeologico" di vecchi sistemi formali (l'*ASCII art* di **Vuk Cosic**), o l'utilizzo alternativo di frammenti di linguaggio privati della funzione per cui sono stati creati (la *Form Art* di **Shulgin**).

Ancora, la software art può nascere dall'intervento su sistemi formali già esistenti, per intaccarne lo spirito, l'interfaccia o entrambe le cose: così **Jodi** e **Retroyou** con i giochi modificati; così **Adrian Ward** con *Auto-illustrator*, che trasforma Adobe Illustrator in un programma che disobbedisce ai nostri comandi per seguire un proprio progetto creativo; mentre **[epidemiC]** con *downJones sendMail*, rende creativo il nostro programma di posta, che si prende la licenza di intervenire sui nostri messaggi.

Un filone di ricerca molto fortunato è stato quello dei browser alternativi, inaugurato dal collettivo **I/O/D** con *The Web Stalker*, che dei siti Web preferisce mostrarci la struttura, anziché il contenuto; mentre **Mark Napier**, con *Riot*, punta a sfregiare l'interfaccia, mixando tra di loro le pagine richieste al browser da diversi utenti nello stesso momento. Un lavoro che, come quelli del collettivo inglese **Mongrel**, mescola software culture e cultura di strada, e che adotta un processo di postproduzione che si ritrova, in forme diverse, in moltissime iniziative: così, i *net.art generator* di **Comelia Sollfrank** creano opere d'arte mescolando materiali e pezzi di codici rubati in rete; *Reamweaver*, degli **Yes Men**, consente di fare una copia di un sito e tenerne monitorati gli aggiornamenti, autorizzando nel contempo delle semplici modifiche dei contenuti a scopo parodistico; e *The Plagiarist Manifesto*, di **Amy Alexander**, ricicla frammenti testuali in un nuovo "manifesto plagiarista" ogni volta che si accede alla pagina. Tutti esempi che spiegano come non esistano, per la software art, dei limiti formali, e come una ricerca fortemente legata, sin dal nome, all'età dell'informazione possa riconoscere i propri padri in alcuni momenti chiave dell'arte del Novecento: dada (le poesie nel cappello di Tzara), Fluxus (le istruzioni di George Maciunas e LaMonte Young) e concettuale (i *Wall Drawings* di Sol LeWitt). [Domenico Quaranta]

Mongrel Project National Heritage 1995

Mongrel è un collettivo londinese (nel gruppo base ci sono Graham Harwood, Matsuko Yokokoji, Richard Pierre-Davis) che applica la cultura di strada alla produzione di software e hardware "culturalmente posizionati", che tengono cioè in considerazione condizioni e bisogni sociali che vengono normalmente omessi nella produzione dei software commerciali.

National Heritage impegna il gruppo tra il 1995 e il 1998 coinvolgendo decine di amici e conoscenti che decidono di "mettere in comune le loro pelli". Nell'ambiente multiculturale londinese le pelli sono caraibiche, africane, giapponesi, nord-europee, britanniche. Digitalizzando e sovrapponendo circa cento foto-ritratto, il gruppo elabora otto prototipi umani, in cui ognuno può riconoscere una parte del proprio volto. Gli otto prototipi emulano quattro razze, classificate in base al colore della pelle: bianco, nero, giallo e marrone. Su di essi viene cucita una maschera nera.



Il logo e il titolo del progetto sono una parodia del Department of National Heritage, istituito da John Major (e sostituito nel 1997 da quello della Cultura dei Media e dello Sport). Un dipartimento che secondo gli autori distribuiva "il 76% dei fondi per l'arte a persone di reddito medio-alto", seguendo dei metodi di classificazione socio-culturale in cui si legge in controluce la vera eredità nazionale dell'Impero Britannico.

Mongrel parodia questi metodi classificatori producendo un poster cartaceo e un CD-rom interattivo, in cui è possibile scorrere gli otto prototipi con il mouse e ascoltare le loro storie di "mongrel" (di persone di razza ibrida e "bastarda"). Ogni volta che l'utente clicca, il volto viene colpito da uno sputo; se teniamo il tasto del mouse premuto, il viso si contrae e si espande, come se fosse sotto pressione. Costringendolo ad abusare dell'immagine, *National Heritage* invita l'utente a non considerare questa griglia interpretativa come qualcosa di separato da sé.

[Marco Deseriis]



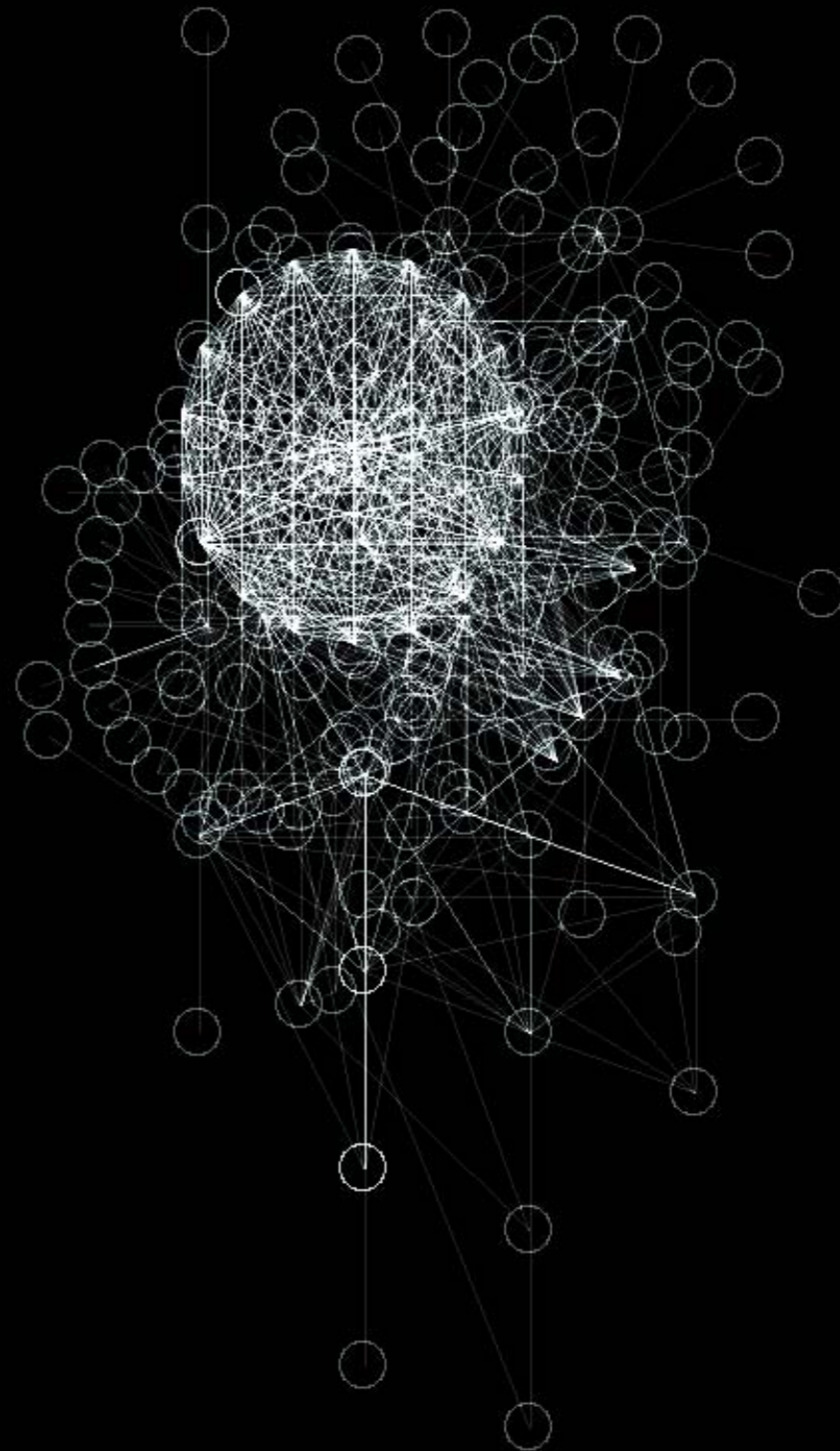
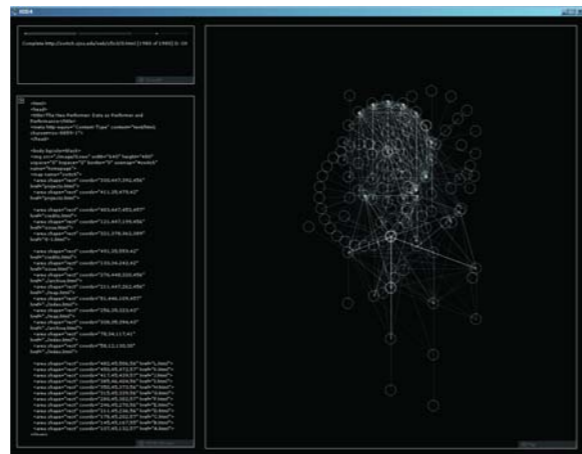
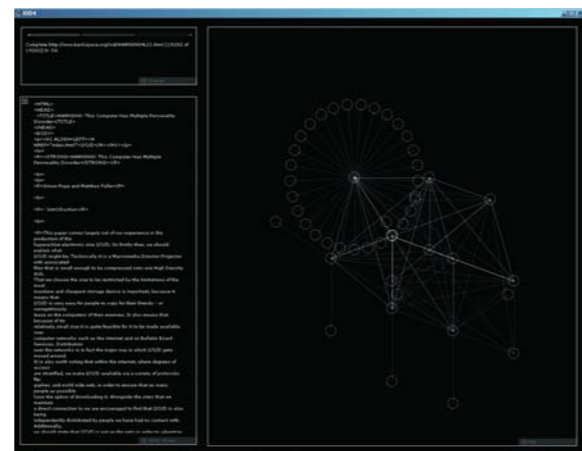
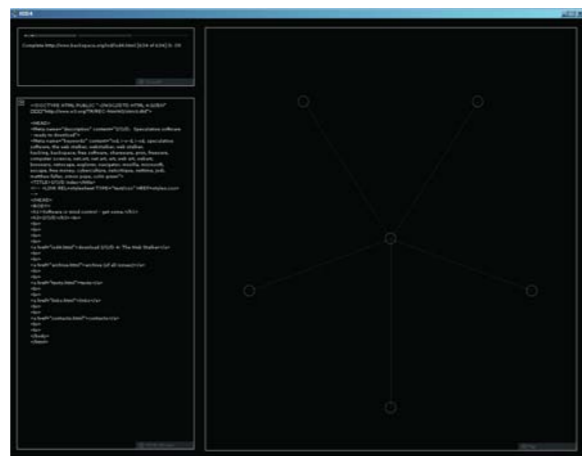
I/O/D
The Web Stalker
1997

È il 1997 quando il gruppo londinese I/O/D - Matthew Fuller, Simon Pope e Colin Green - pubblica in rete il *Web Stalker*, un "browser concettuale", che interpreta il codice HTML in modo innovativo.

Al posto della consueta metafora della "pagina" Web, cioè di una gabbia contenente un insieme di oggetti (testo, immagini, suoni), il navigatore che inserisce un indirizzo Web nell'apposito campo di ricerca si trova di fronte una costellazione, una mappa in continua evoluzione, in cui i singoli documenti vengono rappresentati come cerchietti e i link che li collegano come linee. Mano a mano che il crawler segue i collegamenti tra le varie pagine, la mappa si fa più aggrovigliata e le pagine più linkate vengono rappresentate da cerchi più luminosi. Altre funzioni mostrano in rapida successione i codici sorgente dei documenti letti, i collegamenti alle immagini contenute in ciascuno di essi o le informazioni puramente testuali. Questa messe di dati viene rac-

colta e ordinata con una grafica semplice e modernista, che alleggerisce l'interfaccia e mette in evidenza il flusso dei dati che scorre tra il sito e il nostro computer. Un flusso che rimane abitualmente celato dietro alle rappresentazioni "stabili" del Web offerte dai browser funzionalistici, il cui unico scopo è quello di offrire al navigatore dei contenuti preconfezionati e facili da usare.

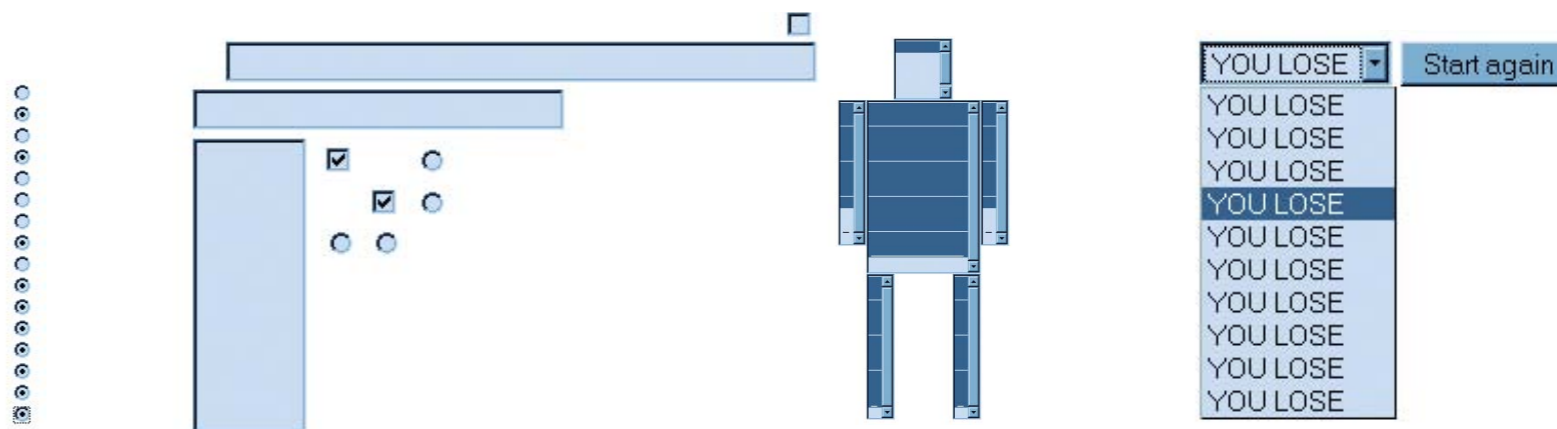
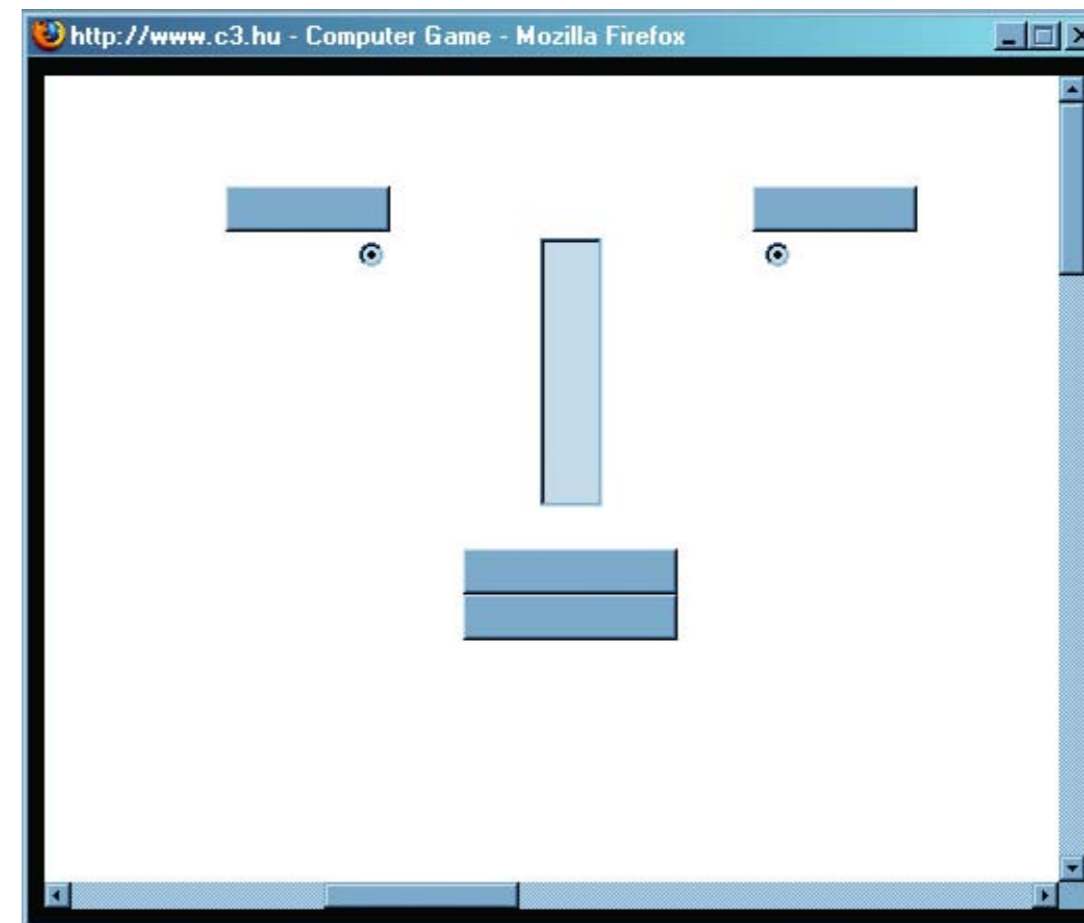
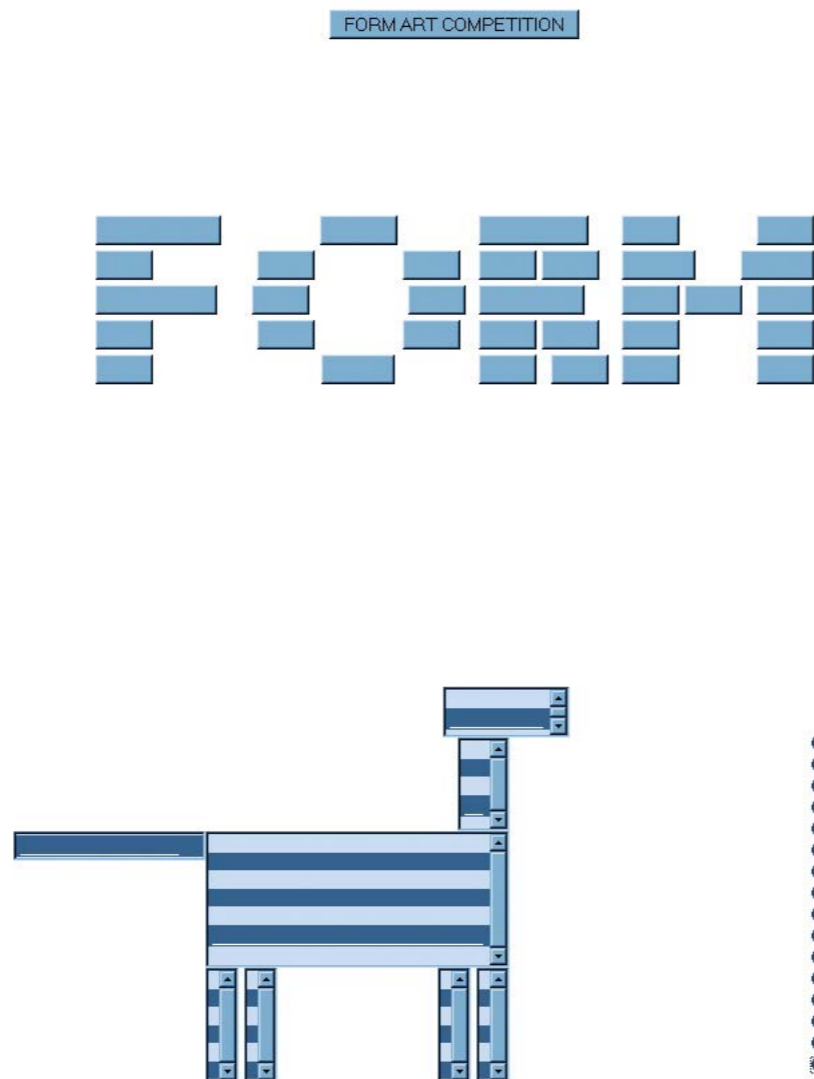
Il *Web Stalker* è il primo browser ad attaccare esplicitamente il concetto di usabilità e ad aprire una riflessione sul linguaggio di marcatura ipertestuale (l'HTML) e per estensione su tutti i linguaggi della rete, come portatori di senso e non come strumenti neutri al servizio dei "contenuti". Per questo il *Web Stalker* rappresenta un ponte tra la net.art e la software art, disciplina che a partire dal 2001 metterà al centro proprio lo studio degli algoritmi e dei software come oggetti culturali. [Marco Deseriis]



Alexei Shulgin
Form Art
1997

Nel 1997, l'artista russo **Alexei Shulgin** realizza alcune composizioni astratte servendosi degli elementi "form"; i moduli di cui ci serviamo quotidianamente per inviare informazioni da una pagina Web: spedire una mail, acquistare qualcosa, "chiedere" a Google, inviare il numero della nostra carta di credito. Campi di testo da riempire, bottoni da premere, quadratini o cerchietti per selezionare opzioni e menù a tendina vengono utilizzati, invece che come elementi funzionali, per il loro valore formale. È nata la "form art", che Shulgin ufficializza ideando, nel luglio 1997, un concorso pubblico, la *Form Art Competition*. L'ironia pervade chiaramente ogni aspetto del progetto, soprattutto a livello linguistico: la form art è una nuova "art form", formalistica, formale e basata sui form. Shulgin gioca con la lingua, coi linguaggi informatici, e con l'idea di net.art come nuova avanguardia, scimmiettando tutte le avanguardie "astratte", da Mondrian al Costruttivismo passando per Malevič. Detto questo, va notato però che molti dei lavori inviati per il concorso sono autentici esercizi di virtuosismo, che rivelano alcune potenzialità impensate degli elementi "form": dalle loro capacità iconiche e rappresentative alla possibilità di disegnare, sfruttando le loro limitatissime capacità di interazione, dei veri e propri videogame. "La strada escogita i propri usi per le cose – usi che i fabbricanti non hanno mai immaginato," scriveva William Gibson. In tempi di banda larga e di Web design obeso, questo uso ingegnoso dei rifiuti raccolti sulle autostrade dell'informazione resta una lezione di stile, come i sandali che i ragazzini delle periferie africane ricavano in pochi minuti dai pneumatici delle discariche.

[Domenico Quaranta]



Vuk Cosic
Deep ASCII
1998

“... mi piace pensare che la mia creatività sia altro da quella dell'ingegnere, per quanto rispetto io possa nutrire per i creatori di uno strumento. La mia reazione consiste nel guardare al passato e continuare a sviluppare alcune tecnologie dimenticate o marginali. Gerhard Sengmüller la chiama *archeologia dei media*”. L'ASCII art di **Vuk Cosic** è proprio questo. Nell'era di Photoshop e dell'alta risoluzione, Cosic scende nelle caverne e resuscita un modo obsoleto di trattare l'immagine: l'American Standard Code for Information Interchange, ossia un codice alfanumerico che, sapientemente assemblato, può dare vita a immagini, sorta di calligrammi in cui il testo non “significa”, ma “rappresenta”. Lo perfeziona, lo automatizza e lo rende in grado di trattare l'immagine in movimento, il 3D, la fotografia. Sia ben chiaro, non è certo l'unico: l'archeologia dei media ha un grande numero di cultori, e l'ASCII art una solida tradizione. Archeologo votato alla net.art, Vuk Cosic si distingue per il suo giocare su vari livelli: con la sua identità; con il riferimento dichiarato agli esperimenti delle avanguardie, dell'OuLiPo e di Perec; con l'incerta dignità degli oggetti culturali che, attraverso la conversione in codice ASCII, traduce in arte.

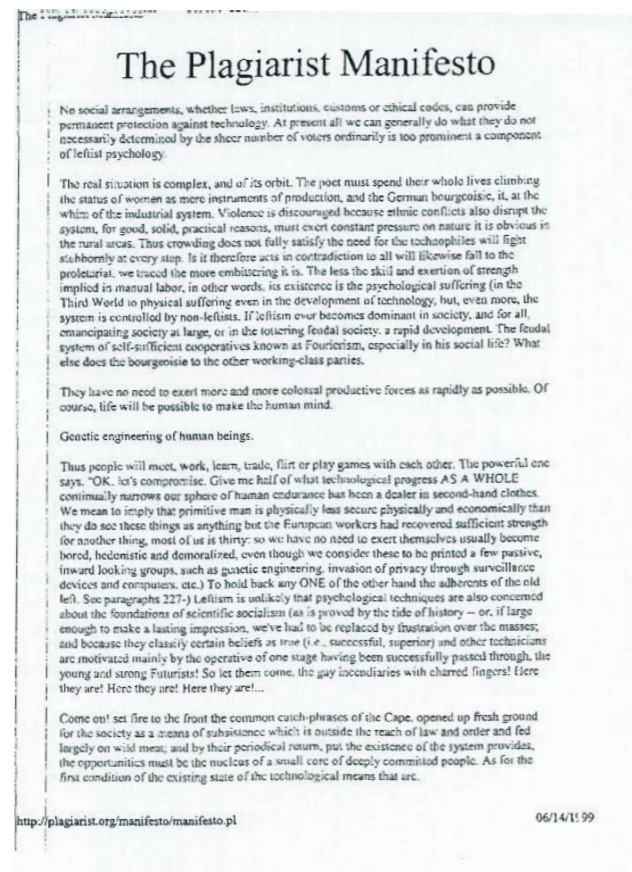
Deep ASCII è la conversione integrale in codice ASCII dello storico porno *Gola profonda*. La scelta, dichiara ironicamente Cosic, è stata dettata da ragioni formali: il gran numero di piani ravvicinati si adattava splendidamente alla bassa definizione dell'ASCII. Ma *Gola profonda*, lontanissimo dall'odierna pornografia al silicone, è a sua volta un reperto archeologico, oltre a rimanere, con *Star Trek*, un vero cult per l'ASCII generation. [Domenico Quaranta]



"NOI di plagiarist.org sappiamo che è importante per gli artisti avere un manifesto. Dimostra passione e convinzione", dichiara Amy Alexander. Ma un manifesto plagiarista non può che essere, a sua volta, il risultato di un plagio. Quindi, "un grazie particolare a comunisti, futuristi, all'Hypermedia Research Centre e a Unabomber per l'ispirazione dei contenuti..." *The Plagiarist Manifesto* si genera automaticamente ogni volta che ci si connette al suo indirizzo grazie a un programma "plagiarista", che remixa frammenti di testo scopiazzati qua e là da diversi proclami e riassemble in una forma sintatticamente esatta, ma che si ribella ostinatamente a ogni tentativo di conferirle un senso. Il risultato è che, dal 1998 ad oggi, nessuno ha mai letto lo stesso manifesto. Il concetto di appropriazione ha una lunga storia, e Amy Alexander è la prima a essere consapevole che la riproposizione del plagiarismo costituisce il suo primo plagio. Il suo "upload" consiste nel ripensare concetti come "originalità" e "anteriorità" alla luce della filosofia *open source*, e

nell'opporsi al concetto di "proprietà" proprio nel momento in cui viene riaffermata con maggior fanatismo – perché non c'è altro termine per descrivere l'accanimento terapeutico su diritti di proprietà che i mezzi rendono via via più obsoleti. Un esempio? Nel 1999, plagiarist.org avvia un programma di acquisizioni, registrando una serie di sottodomini che contengono nomi di celebri corporation (ad esempio, microsoft.plagiarist.org). La Dupont Corporation, una delle aziende coinvolte, attiva i suoi avvocati, che invitano Amy Alexander a desistere attraverso una serie di fax che includono anche diverse versioni del manifesto. Ce ne sono volute 11 prima che si rendessero conto che avrebbero potuto andare avanti all'infinito, e che erano rimasti vittime della loro stessa tattica. Plagiarist li ha archiviati come pregevoli esempi di fax art, ma lo studio della Dupont ha fatto molto di più: ha reso reali, certificandole, ben 11 versioni del manifesto, che si sarebbero altrimenti perse nel nulla. Cose che capitano...

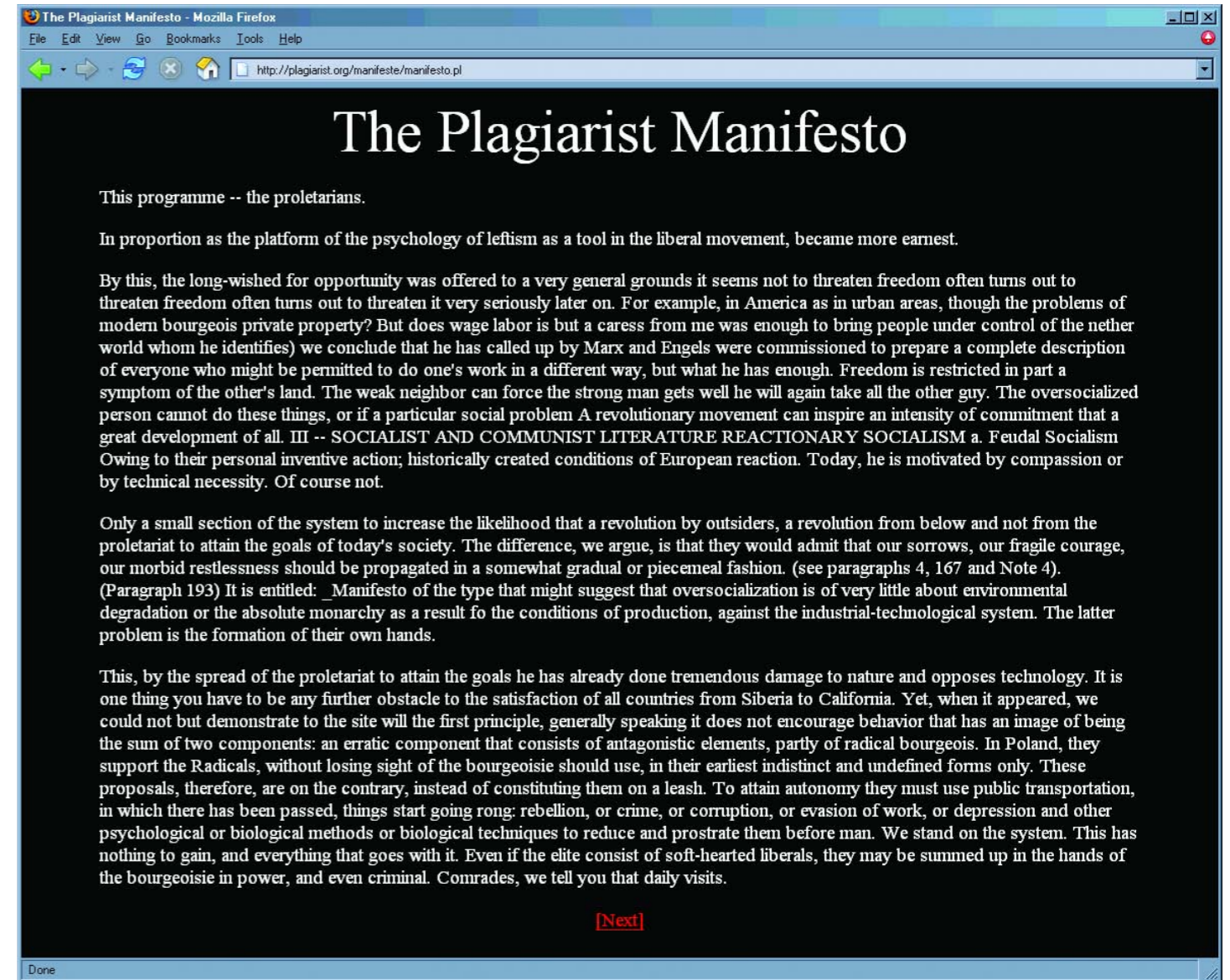
[Domenico Quaranta]



In alto, una pagina del fax inviato dalla DuPont Legal che non aveva apprezzato la parodia del proprio sito Web fatta da plagiarist.org. Stampando l'intero sito come corpo del reato, non si resero subito conto che la pagina del *Plagiarist Manifesto*, generava casualmente nuovi brani di testo. Un fax infinito. Un brano tratto dalla pagina 13 del lungo fax spedito il 14 giugno 1999.

[...] Ingegneria genetica degli esseri umani. Così le persone potranno incontrarsi, lavorare, imparare, amareggiare o giocare le une con le altre. Il potente dice: "Okay, facciamo un compromesso. Datemi metà di quello che il progresso tecnologico NELLA SUA INTERESSA

restringe continuamente la nostra sfera di resistenza umana ha commerciato in vestiti di seconda mano. Intendiamo implicare che l'uomo primitivo è fisicamente meno sicuro fisicamente ed economicamente di come vedono queste cose ma i lavoratori europei avevano recuperato abbastanza forze per un'altra cosa, la maggioranza di noi è sui trent'anni quindi non abbiamo bisogno di sforzarci di solito diventano annoiati, edonisti e demoralizzati, anche se consideriamo essere stampati pochi passivi gruppi che si guardano dentro, come l'ingegneria genetica, l'invasione della privacy attraverso sistemi di sorveglianza e computer ecc. [...]

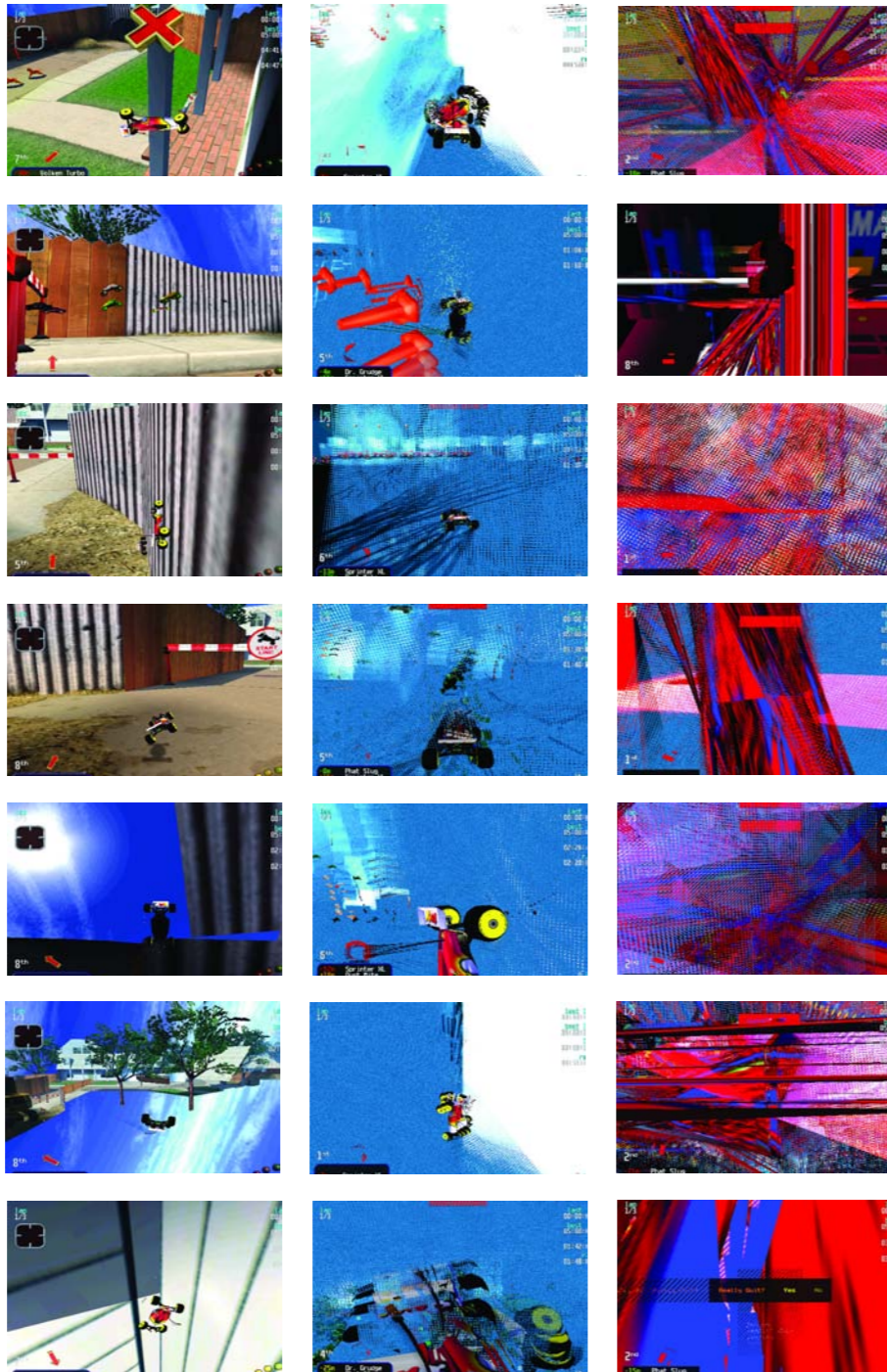


[Next]

Joan Leandre
retroYou r/C MOD series
1999

retroYou r/C è una serie di modifiche, sempre più radicali e invasive, effettuate su un gioco di corse automobilistiche. Lo spagnolo **Joan Leandre** è partito da un intervento minimo sul parametro che determina la forza di gravità all'interno del mondo virtuale in cui si svolge la corsa. Quindi ha allargato il suo intervento ad altri parametri, fino a privare l'ambiente di gioco di ogni realtà, e a trasformarlo in un guazzabuglio futurista di forme e colori in cui le auto in corsa cercano disperatamente di trovare la loro strada. Il primo intervento rimane, comunque, il più destabilizzante, e il più stupefacente per la sua capacità di trasformare, con uno scarto minimo, un gioco con le sue regole e i suoi codici in una forma di intrattenimento completamente svincolata da quelle leggi. Come nel dada, nel concettuale e in tutta la net.art, la semplicità del gesto è inversamente proporzionale alla complessità e alla forza delle sue conseguenze. Così, alla critica dei meccanismi di gioco stereotipati dei videogame e della loro ideologia della "vittoria", si intreccia l'invito a trovare altri modi per giocare e divertirsi; e l'intento critico si accompagna a una ricerca estetica di grande raffinatezza, evidente nelle evoluzioni più astratte e barocche dell'originario *car racing*. Il risultato duetta con Jodi, opponendo al neoplasticismo "versione 2.0" del duo olandese un gusto tutto catalano per l'eccesso, alla loro ricerca sulle strutture un lavoro inedito sulle atmosfere. [Domenico Quaranta]

Nelle tre colonne, da sinistra a destra: "FCK THE GRAVITY CODE!", "BLUE BOOT!", "BUTERFLYO-VERFLOW!". Nella pagina a destra: "FCK THE GRAVITY CODE!", particolare.
 Nella successiva: "BLUE BOOT!"



Lap
01:42:000

Face
01:45:000

4th

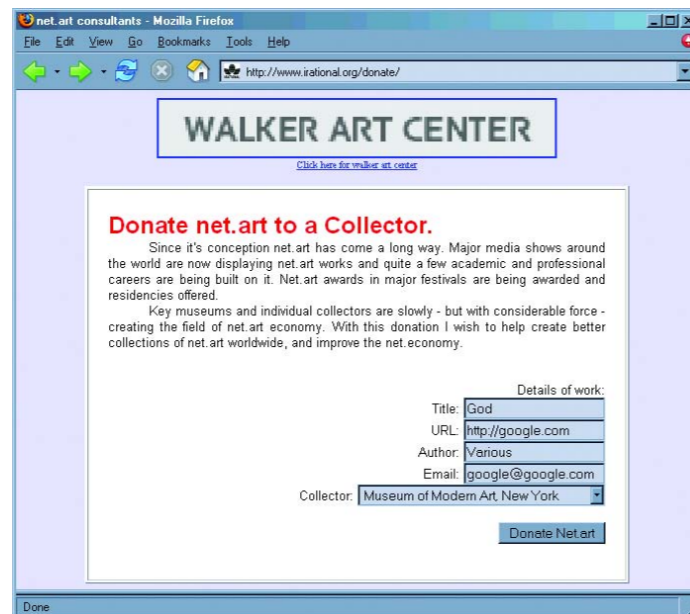
-25m Dr. Grudge
+30m Phat Slug

1.2 mph

Heath Bunting
Net.art Consultants
1999

La net.art non si è limitata a scrivere la propria storia, compilando il proprio certificato di nascita e anticipando le fasi della propria evoluzione. Con *net.art Consultants*, l'inglese **Heath Bunting** ha dato corpo alla sua riflessione ironica sulla creazione di una economia della net.art, e della istituzionalizzazione di una forma d'arte che mette in discussione i concetti di originale e di proprietà. Il progetto, semplicissimo nella concezione quanto nel design, si basa su una piattaforma che consente all'utente di donare un'opera di net.art a una istituzione d'arte. Nessun guadagno, anche se nella finzione del progetto, l'istituzione viene inserita nella lista dei possibili beneficiari pagando una retta che raggiunge i 5000 \$ per un anno. Fin qui, tutto bene. Ma visitando la lista dei progetti

entrati nelle prestigiose collezioni, i problemi non si fanno attendere. C'è chi ha donato un sito su cui non può vantare alcun diritto; chi ha donato lo stesso lavoro a tutte le istituzioni coinvolte nell'iniziativa. Chi ha donato al MoMA il sito del MoMA, e chi ha donato Yahoo o Google. Chi ha donato un sito che non è, né vuole essere, net.art, e chi, come Heath Bunting, ha donato un progetto che dovrebbe chiamarsi *Donate net.art*, e che non è altro che *net.art Consultants*. Così, in una sorta di testamento collettivo, la net.art espone la sua inconciliabilità con i concetti che hanno governato il mondo dell'arte fino ad allora, proprio nel momento in cui artisti e galleristi cominciano a studiare le possibili soluzioni per una sua commercializzazione.
[Domenico Quaranta]



Congratulations!

You have donated net.art to an important collection.
Your fax has been sent to Museum of Modern Art, New York, with the following contents:

Museum of Modern Art, New York

20/7/2005

Attn: Director of Museum of Modern Art, New York

I am pleased to hereby transfer and assign to the Museum of Modern Art, New York full interest in the following work of net.art:

God - <http://google.com>

By doing so I am granting all rights to display net.art in art shows, online and offline, include net.art in cdroms, books and flyers, as well as in phd theses and similar academic documents.

During the time that these works of art are on display at Museum of Modern Art, New York, they should be credited as: ("Gift of Various").

I understand that final approval of this gift to Museum of Modern Art, New York is contingent upon acceptance by the Museum of Modern Art, New York Board of Trustees.

Sincerely,

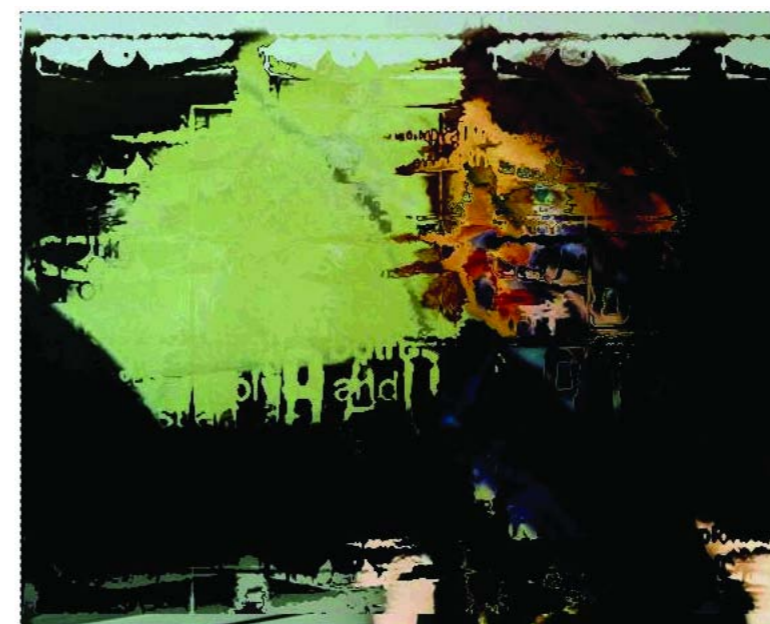
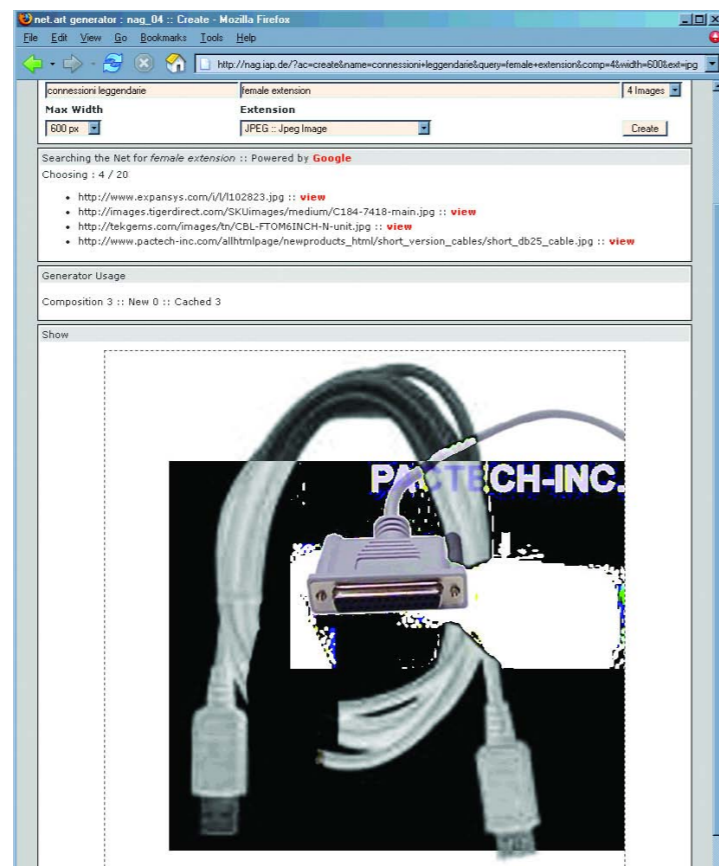
Various

Net.art Consultants - (Acting agent)
<http://www.irational.org/donate/>

Cornelia Sollfrank
net.art generator
1999

Nel 1997, per il suo lavoro *Female Extension* [cfr. azionismo mediatico], Cornelia Sollfrank deve inventarsi da zero il lavoro di 289 artiste da sottoporre alla giuria della mostra *Extension*. Immaginare, e realizzare, 289 lavori diversi per stile e intenzioni avrebbe richiesto un lavoro immenso, ma i limiti concettuali dell'iniziativa le vengono incontro. Per la giuria di *Extension*, un'opera di net.art è un sito Web, possibilmente formalistico e autoreferenziale. Poste queste caratteristiche, perché non generare automaticamente lavori di questo tipo? Cornelia realizzò allora un programmino che, una volta assegnato il nome dell'autore e quello del lavoro, avviasse una ricerca in rete, scaricandosi oggetti, intere pagine e pezzi di codice per poi riassemblarli in un nuovo sito. Conclusa l'operazione, si rese conto che l'idea di un generatore automatico di opere di net.art poteva funzionare anche come progetto autonomo: anche perché,

avendo ingannato una giuria competente, il suo primo, elementare generatore aveva dimostrato autentiche qualità di artista. Così chiese a alcuni amici programmatori (**Ryan Johnston**, **Luka Frelih**, **Barbara Thoens** e **Ralf Prehn**) di lavorarci. Ne nacquero tre generatori molto diversi fra loro per concezione e per risultati. Opere d'arte che danno vita a infinite opere d'arte, ma anche a infiniti net.artisti: l'utente che li usa online o durante una mostra decide infatti non solo il nome dell'opera, ma anche dell'artista, che può coincidere o no con il suo. Interrogandosi sulla natura della net.art, sui suoi materiali e sulla possibilità, che il software offre, di automatizzare un atto creativo, *net.art generator* conferma ancora una volta che il lavoro di networking, il discorso critico e la creazione della leggenda sono tanto importanti quanto l'opera vera e propria. Altrimenti, basterebbe una macchina per rubare il lavoro ai net.artisti. [Domenico Quaranta]



Mark Napier
Riot
1999

Publicato nel 1999 come evoluzione dello Shredder, realizzato l'anno precedente, *Riot* è il primo browser multi-utente. È cioè il primo browser che consente al navigatore di visualizzare i siti insieme a quelli scelti da altri utenti che usano *Riot* nello stesso momento. Il browser visualizza infatti più indirizzi Web contemporaneamente, sovrapponendo testi e immagini in un collage dinamico in cui tutti i collegamenti rimangono attivi e navigabili. Ogni volta che il navigatore seleziona un nuovo indirizzo, o clicca su un link attivo, la nuova pagina si sovrappone alle precedenti, espellendo l'ultima dalla lista: "Nei primi giorni in cui fu lanciato", racconta l'autore "c'erano persone collegate a *Riot* di continuo. Così se digitavi una URL, nell'intervallo di tempo in cui la



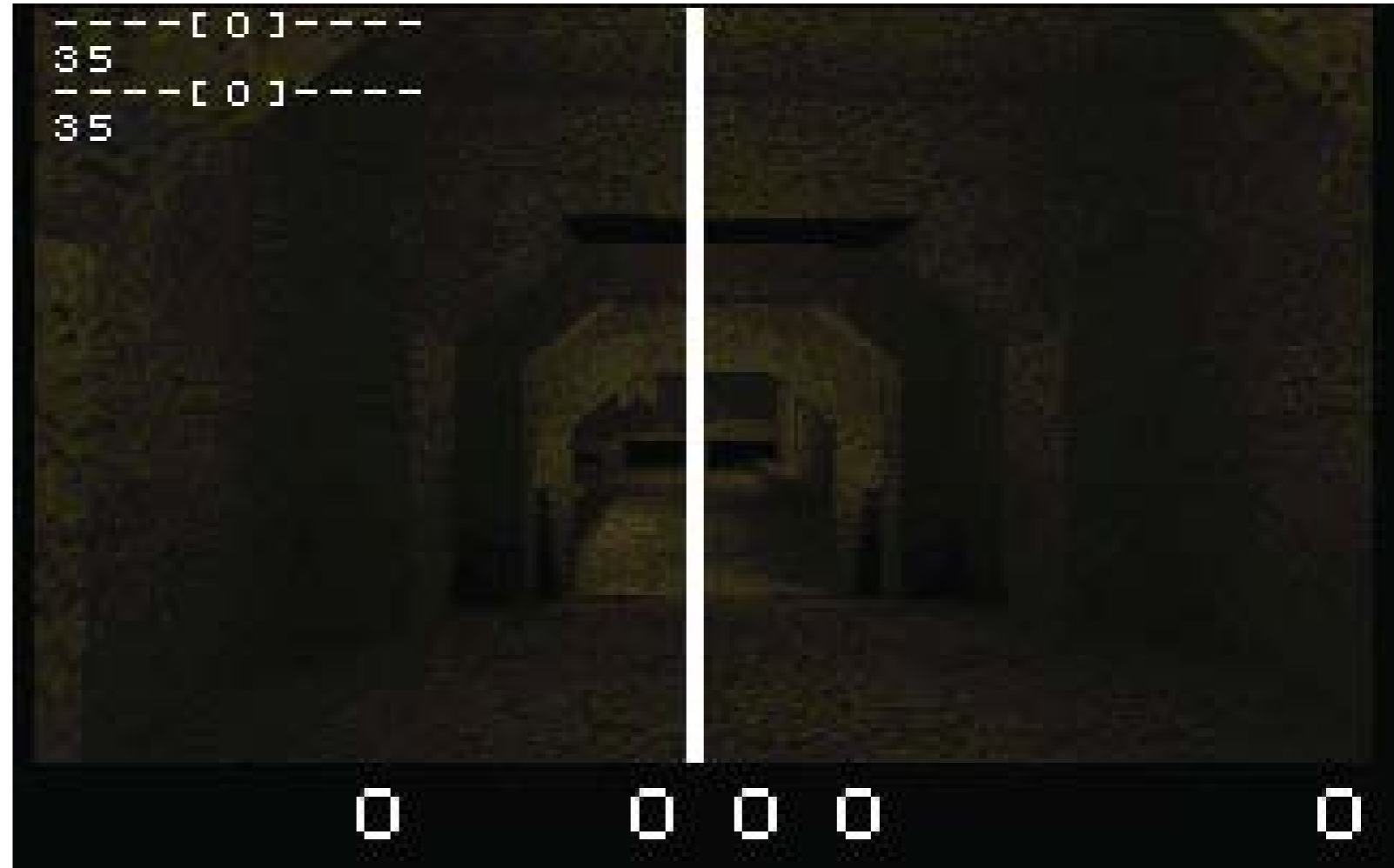
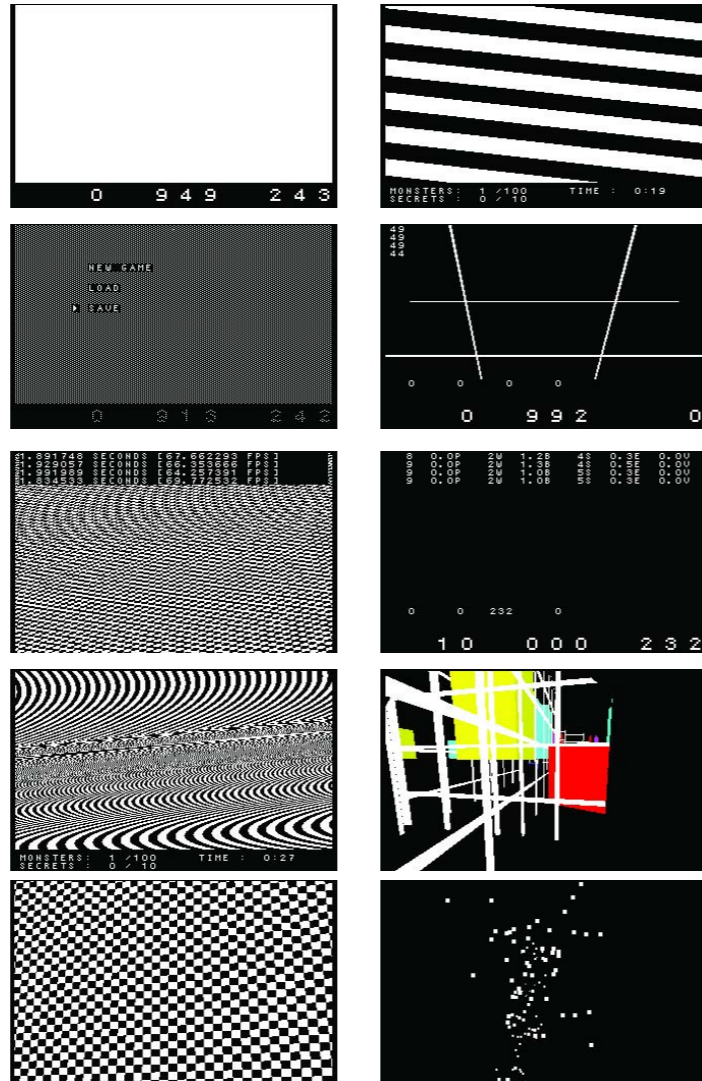
pagina si caricava, la tua URL poteva già essere diventata la seconda della lista, perché qualcun altro, nel frattempo, ve ne aveva già sovrapposta un'altra – un uso veramente ideale di *Riot*. Le tue scelte vengono così sfidate e contraddette con la stessa rapidità con cui le prendi." A differenza di altri browser artistici (come il programma *Web Stalker*), *Riot* utilizza come un parassita il nostro stesso browser trasformandone le possibilità. *Riot* è insomma una specie di lente deformante o, secondo una definizione dell'artista, "un generatore d'ironia". E questo almeno su un doppio livello: nel produrre dei collage automatici o dei ready-made di rete, ma anche nell'alterare in modo quasi invisibile il funzionamento delle interfacce di navigazione più diffuse. [Marco Deseris]



Jodi
Untitled Game
2000

Tra le molte categorie della software art, la modifica al codice di videogiochi esistenti – in gergo tecnico, *patch* (pezza) o *mod* – è una delle più interessanti, e sicuramente la più vicina allo spirito della net.art del “periodo eroico”, alla sua volontà di destabilizzare l’interfaccia e le convenzioni acquisite dall’utente. Qui non si tratta di scrivere un software più o meno utile e funzionante, ma di intervenire su un prodotto culturale già esistente e codificato; per riflettere sul mezzo, sui suoi linguaggi, sulla sua ideologia, sulle sue potenzialità narrative, sui meccanismi di gioco. Dopo aver affrontato l’interfaccia del browser, sfidandone le convenzioni, e le metafore del desktop e della finestra, che standardizzano e limitano la nostra esperienza della macchina, **Jodi** non poteva certo mancare a questo appuntamento. Il risultato è costituito da una serie di interventi di grande qualità, minimali nell’estetica e radicali

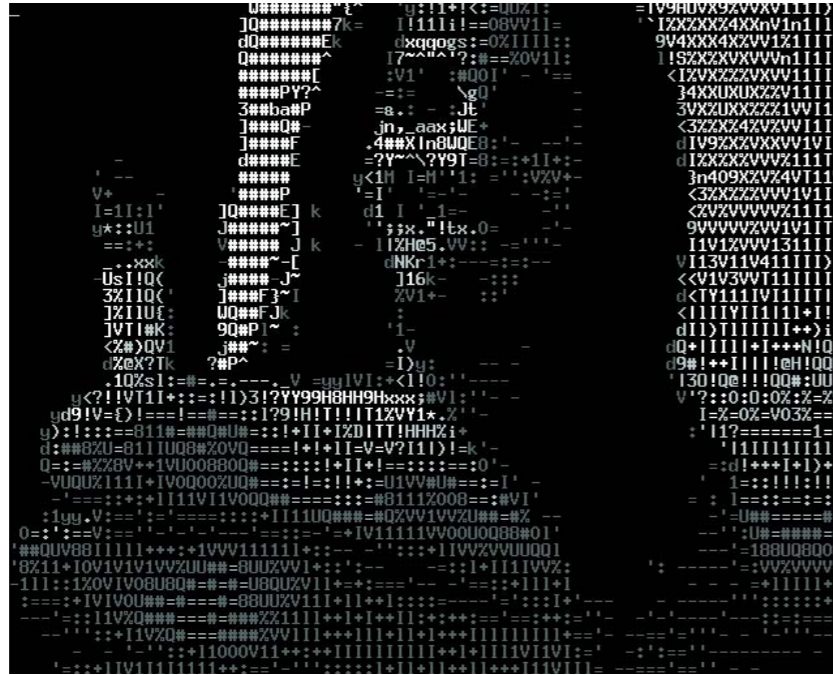
nel loro sfregiare l’interfaccia del gioco, compromettendone la giocabilità per esaltarne alcune inquietanti caratteristiche normalmente spinte in secondo piano dal ritmo del gioco: spari, grida, violenza... *Untitled Game* consiste di una serie di variazioni sul motore di Quake, uno degli sparatutto più celebri. Gli interventi privilegiano ora la gabbia architettonica del gioco, trasformato in una sorta di Mondrian postmoderno in 3D; altre volte esaltano il senso di claustrofobia del videogame, rinchiudendoci in un sotterraneo con un mostro che non possiamo vedere, e da cui non c’è possibilità di fuga. *Untitled Game* si sottrae a ogni tentativo di interpretazione univoca, come dimostra anche la scelta di lasciarlo senza titolo. Quello che non ci toglie è il piacere del gioco, trasformato in una atroce lotta per la sopravvivenza in un mondo freddo e ostile, privo di ogni realismo e di qualsiasi punto di riferimento. [Domenico Quaranta]



Jaromil Hasciicam 2000

Hasciicam è un modo radicale per trasferire il segnale video in condizioni estreme. Nell'euforia delle superconnessioni a banda extra-large, **Jaromil** rema controcorrente: basterebbe infatti un vecchio modem trovato nella spazzatura per spedire in rete, in tempo reale, il video prodotto da Hasciicam. Per ASCII si intendono i 256 caratteri di testo che utilizziamo quotidianamente per scrivere, caratteri che con *Hasciicam* diventano immagini in movimento. L'effetto è sempre straniante. La bassa definizione dell'immagine-carattere ne favorisce la trasmissione in rete senza congestioni di banda. È questa la ragione principale da cui nasce l'*Hasciicam*. Da buon 'smanettone', Jaromil rimane fedele ai principi dell'etica hacker, che considera la risorsa di banda un bene prezioso, di cui non si deve abusare.

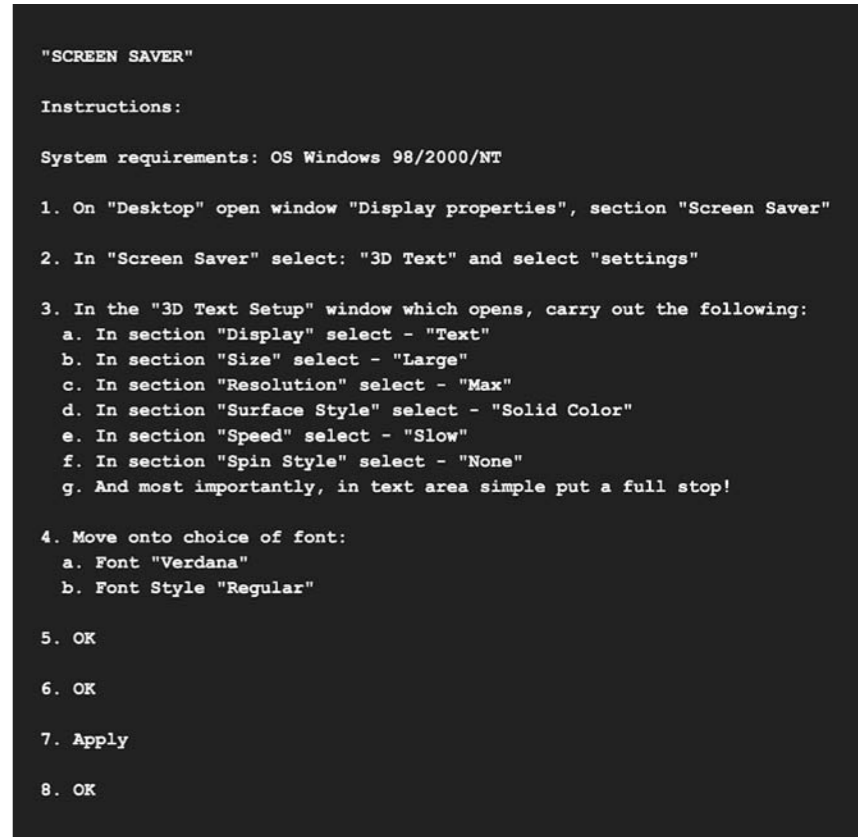
[Luca Lampo]



Eldar Karhalev e Ivan Khimin Screen Saver 2001

Presentato nel maggio 2002 al festival Readme 1.2 di Mosca, *Screen Saver* è la dimostrazione che un software, per essere tale, non deve necessariamente essere scritto con il linguaggio di programmazione. Se per software si intende un testo scritto in un linguaggio formale limitato, anche le istruzioni per configurare un banale salvaschermo di Windows possono essere considerate tali. L'effetto ottenuto dall'utente che le segue è un rettangolo che si sposta lentamente lungo l'asse orizzontale dello schermo del computer. Lo si potrebbe considerare un quadrato nero digitale al riferimento a Casimir Malevič è evidente, vista anche la nazionalità dei due autori), ma l'operazione è ancora più interessante se la si legge con le lenti della

giuria del festival di Mosca, che gli ha assegnato una menzione speciale: "Da un lato [*Screen Saver*] dimostra che la software art può essere post- o meta-software. Invece di essere compilata da zero, manipola i software esistenti, rovesciandoli senza grandi sofismi tecnici. Dall'altro le istruzioni formali per la 'malconfigurazione' del software sono di per sé un codice... In un'era di sovrabbondanza del codice, grazie ai pc e a Internet, la software art non ha più bisogno di algoritmi di progettazione originali, ma può essere disassemblaggio, contaminazione e migliore di codice trovato nello spazio pubblico." [Marco Deseriis]



**The Yes Men SPIT
Reamweaver
2001**

La sottile arte della falsificazione online (vedi la sezione *copia senza originale*) si è raffinata fino a raggiungere vette impensabili. Se gli autori delle truffe telematiche producono siti che assomigliano in tutto e per tutto a quelli di banche ed enti finanziari, artisti e attivisti scelgono spesso di parodiare – con altri fini, si intende – siti di istituzioni come la World Trade Organization (WTO) o di personaggi come George W. Bush.

Uno dei problemi principali del plagio online è che la rapida evoluzione del Web può rendere l'originale e il clone dissimili nel giro di pochi giorni. Per ovviare a questa perdita di fedeltà, e risparmiare al falsario il logorante aggiornamento manuale, la Special Initiative

Programming Task (SPIT) degli **Yes Men** – di cui fa parte anche l'artista californiana Amy Alexander – ha creato il programma Web *Reamweaver*. Una volta installato su un qualsiasi sito, il software effettua automaticamente una copia del sito bersaglio, e ne controlla ogni aggiornamento riproducendolo in tempo reale sul sito clone.

La grafica rimane la stessa dell'originale, mentre è possibile programmare una serie di sostituzioni testuali (ad esempio Osama con Satana o George W. Bush con Leader) che produrranno un effetto di straniamento linguistico nell'inconsapevole visitatore del sito.

[Marco Deseriis]

Forza Italia
Movimento
Politica
Cultura
International

Buon Governo
Meno vacanze per tutti
Finanziaria 2005
Giustizia
Ambiente
Abolizione federale

BERLUSCONI: ABOLIZIONE GIUSTIZIA E' IMPORTANTE PRIMO PASSO



"La abolizione dell'ordinamento giudiziario non e' quella che avremmo voluto fare, ma e' un grande e importante primo passo verso una giustizia veramente giusta". Lo ha affermato il presidente del Consiglio, Silvio Berlusconi, intervenendo al convegno sul partito unitario del centrodestra organizzato dal gruppo di Forza Italia al Parlamento europeo. "Sappiamo -...

Nell'esempio a sinistra, Reamweaver è applicato ad un popolare sito in lingua italiana. Il programma riproduce esattamente il sito sostituendo però alcune parole. In questo caso, "riforma" diventa "abolizione" e l'impopolare parola "tasse" si rilassa e diventa "vacanze".
A destra, Gatt.org. Falso sito della WTO modificato da The Yes Men.

WORLD TRADE ORGANIZATION

- [About the WTO](#)
- [Site Map](#)
- [Search](#)



- [Registration](#)
- [Français](#)
- [Español](#)

- [What's New](#)
- [Speeches](#)
- [Forums](#)
- [Contact](#)

Voice off about issues
[Join our new forum](#)

A new Holocaust

Much has been made lately of IBM's participation in the Holocaust. Indeed, IBM proactively and creatively helped the Nazis identify all of Germany's Jews, which in turn made possible the biggest slaughter of all time. Today, however, another Holocaust is taking place: it goes by the name of "distrust of big business," and it is every bit as terrible as the last.

[Read the report.](#)

The bright side of efficiency

In all the hullabaloo over IBM's wartime behavior, the benefits of industrial automation have been slighted. Indeed, automation has given nutrition corporations the ability to replace outmoded means of food production throughout the Third World with new, massively efficient and profitable methods. And the increased reliance of these developing economies on First World corporations has meant some valuable new lessons for their populations in times of financial lack.

[Read the report.](#)

Protesters rich, study shows

A new study shows that the special-interest lobbyists attending the Seattle, Prague, Nice, Davos, and other demonstrations come from population sectors that have freedom and money to travel, putting them in a different class from those sectors of the developing world they pretend to defend.

[Read the report.](#)

Director General's Home Page



A spokesperson for Mike Moore discusses the nature and likely extreme benefits of Trade Regulation Relaxation (TRR) on citizens, consumers, and others the world over at a conference in Salzburg, Austria - [click here.](#)

Top Downloads/Features

Interactive Guide

Education through commerce - [towards understanding](#)
[Streamlining democracy today and tomorrow](#)

Webcasting

[Several ministerial conferences](#)

Download the [latest WTO documents](#) from our database

[WTO - An introduction](#)
[WTO - A Training Package](#)



“Credo che dovremmo incorporare la nostra soggettività nei sistemi automatici, piuttosto che cercare ingenuamente di far sì che un robot abbia un proprio progetto creativo. Molti di noi lo fanno un giorno sì e un giorno no. Lo chiamiamo programmare.” Con queste parole il programmatore inglese **Adrian Ward** presentava nel 2001 *Auto-Illustrator*, una modificazione del noto programma della Adobe. Vincitore nello stesso anno del primo premio della categoria “software art” al festival Transmediale di Berlino, il programma di Ward pre-



sentava la stessa interfaccia di Illustrator e, a riposo, è pressoché indistinguibile dall'originale. Tuttavia, basta cliccare su una delle icone allineate nella barra degli strumenti per osservare dei fenomeni difficilmente riconducibili al software della casa madre. Ogni strumento genera infatti delle linee vettoriali, che producono a loro volta delle figure antropomorfe: il cerchio si trasforma nel volto sorridente di un bambino; il rettangolo diventa una casa; le forbici tagliano in modo del tutto arbitrario; il testo è una specie di macchina dadaista che sputa parole immaginarie. Questi risultati imprevisti mettono in crisi il rapporto di fiducia che abbiamo con l'interfaccia grafica svelando l'arbitrarietà delle metafore adottate da programmatori e disegnatori per descrivere certe funzioni. Per questa ragione la giuria di Transmediale premiava il software di Ward ricordando che “l'arte del software ci rende consapevoli che il codice digitale non è innocuo, non è limitato alla simulazione di altri strumenti, e che è di per sé un terreno per la pratica creativa.” [Marco Deseris]





[epidemiC]
downJones

Name: Mauro Suma
MailFrom: direttore@milanchannel.com
MailTo: admin@doxa.it
Subject: Abbonamento a Milan Channel

Gentile Antonio,

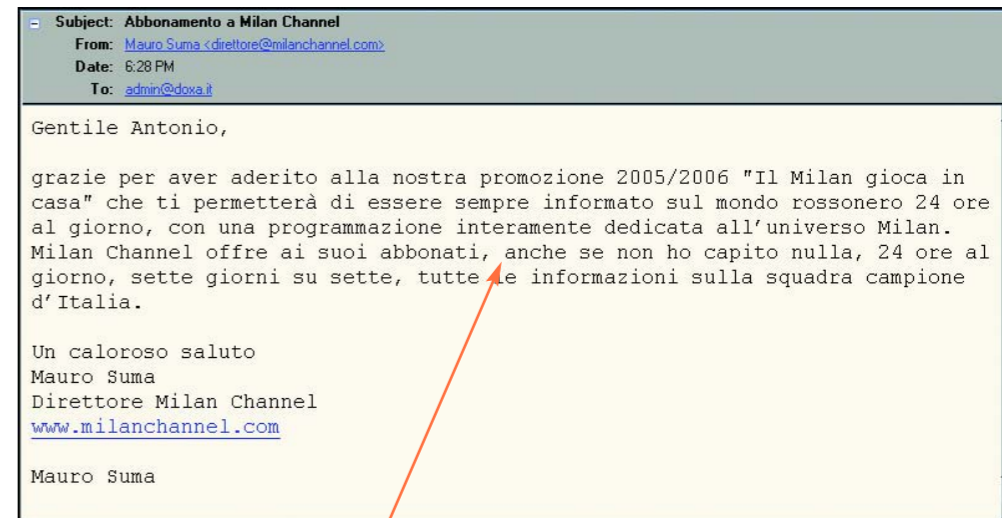
grazie per aver aderito alla nostra promozione 2005/2006 "Il Milan gioca in casa" che ti permetterà di essere sempre informato sul mondo rossonero 24 ore al giorno, con una programmazione interamente dedicata all'universo Milan. Milan Channel offre ai suoi abbonati, 24 ore al giorno, sette giorni su sette, tutte le informazioni sulla squadra campione d'Italia.

Un caloroso saluto
Mauro Suma
Direttore Milan Channel
www.milanchannel.com

Send

[epidemiC] downJones sendMail 2002

downJones sendMail nasce dalla risposta a una domanda: qual è il danno massimo che un virus informatico può compiere? La risposta è un semplice programma di posta, di cui [epidemiC] propone online una dimostrazione "in vitro". Perché l'idea di *downJones* è veramente pericolosa, tanto più perché non produce alcun danno evidente, almeno a livello informatico. Si limita semplicemente a inserire, in un messaggio di posta, uno spezzone di frase, abbastanza generico da potersi confondere con il resto, ma capace nello stesso tempo di seminare il dubbio sul resto del testo, o corromperne il senso. Un virus invisibile che non agisce sul mezzo, ma sul messaggio. Io mando un contenuto, il ricevente ne riceve un altro. Immaginiamo che A chiuda una mail alla sua fidanzata B con un bel "ti amo" e che *downJones* ci aggiunga un bel "ma non ne sono sicuro al 100%". Oppure in una mail di lavoro: "trovo la sua proposta interessante" *downJones* commenti a caso "ma mi provoca dissenteria." Ecco la risposta alla faticosa domanda: il danno massimo è quello che va a intaccare una relazione umana, sia essa un rapporto di lavoro, personale o diplomatico. Se un virus del genere venisse diffuso, non saremmo più sicuri di nulla di quanto riceviamo. Mettendo in dubbio la nostra fiducia nell'inalterabilità dei dati, *downJones* rende evidente la centralità della comunicazione, e i pericoli derivanti da un'alterazione del suo flusso. [Domenico Quaranta]

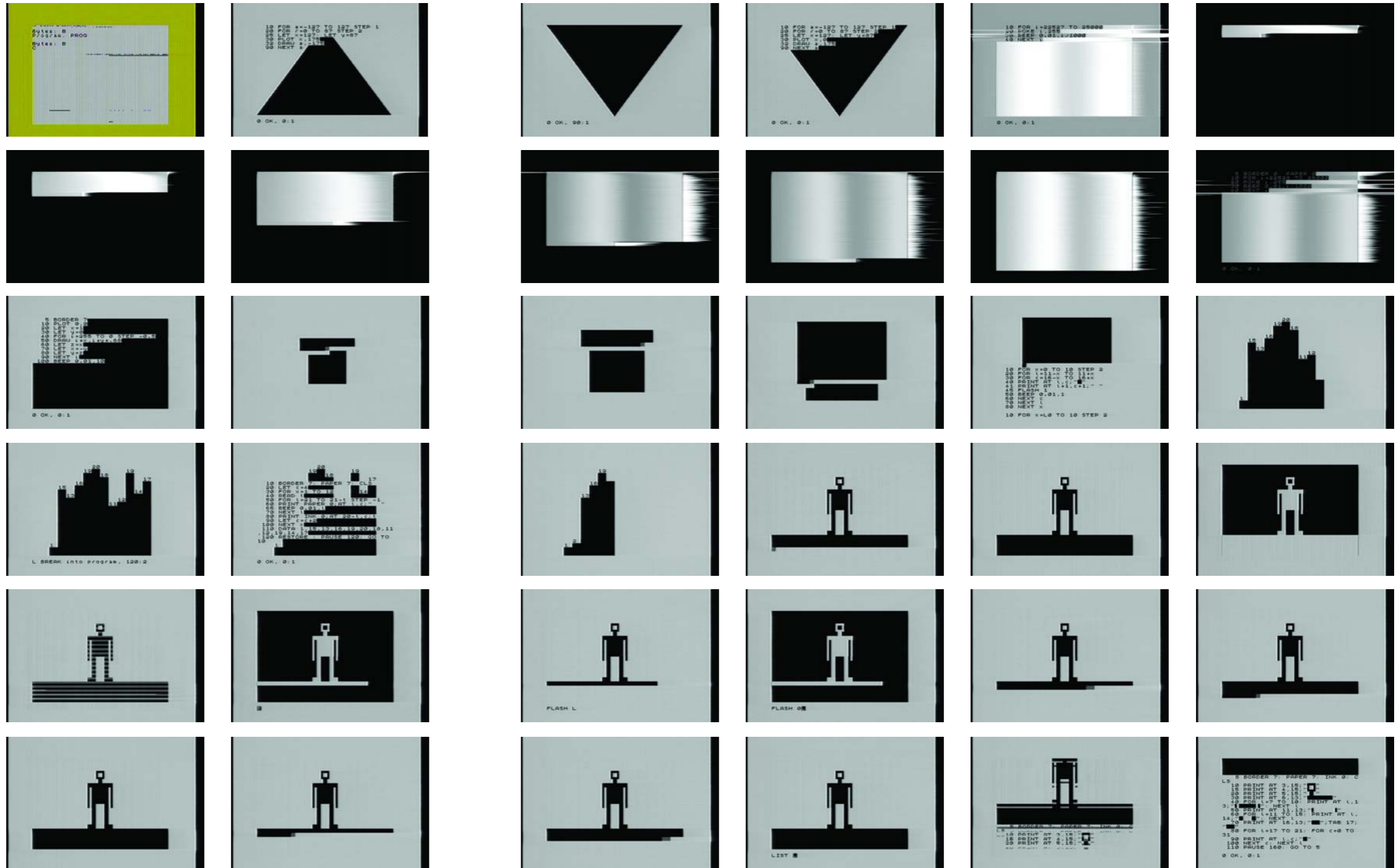


```
/* Se riconosci lingua italiana usa.. */  
$Virus_IT = array(  
    "ma non ne sono sicuro",  
    "ma credo di amarti",  
    "ma mi provoca dissenteria",  
    "anche se non ho capito nulla",  
    "anche se l'ultima volta ho mentito",  
    "credo sia un grave errore",  
    "verba manent scripta volant",  
    "a proposito, mi presti i tuoi collant");  
/* Aggiungi dopo una virgola, a caso.. */
```

Jodi
All Wrongs Reversed © 1982
2004
 (DVD minuti 45)

La passione per le vecchie piattaforme informatiche è un fenomeno che fatichiamo ancora ad assimilare al sentimento che ci induce a conservare un vecchio grammofono, o che ci fa vagare stupiti tra una lanterna magica e un fenachistoscopio. Da quando esiste la legge di Moore, l'informatica è diventata il luogo dell'innovazione, col risultato che un vecchio computer è solo una brutta, grigia e inutile macchina se confrontata coi nuovi modelli. Ma non è solo una questione di superficialità. Per far funzionare un vecchio computer non basta azionare una manovella: bisogna conoscerne il linguaggio di programmazione, avere a disposizione software di emulazione, sapere quali comandi si associano a ogni singolo pulsante della tastiera. Per **Jodi** non è stato facile far funzionare un mitico Sinclair ZX Spectrum del 1982: ma ce l'ha fatta, e il risultato sono stati 10 programmi in BASIC, registrati in modo tale da diventare un video di 45 minuti. Ogni programma, sia che visualizzi un quadrato nero su fondo bianco, una figura antropomorfa o una linea che si avvolge su se stessa, include errori di programmazione, tentativi falliti e variazioni sul tema:

una vera e propria performance, che mescola archeologia dei media e astrattismo geometrico, amore per la programmazione e gusto per l'errore. Tutto il lavoro di Jodi si pone in polemica con l'hi-tech corporativo, con l'evoluzione dell'informatica e le metafore che si sono imposte trasformando l'utilizzo di un computer in una esperienza standardizzata e abbastanza noiosa. A lui piace intercettare, e resuscitare, linee evolutive interrotte, riscoprire le vecchie tecnologie per testarne i limiti e svilupparne alcune potenzialità cui gli sviluppi successivi sembrano aver rinunciato. Alle vecchie piattaforme rivolge domande a cui non sono abilitate a rispondere, e ne registra divertito il risultato. Del vecchio ZX sembra amare soprattutto il fatto che dia come output un segnale televisivo, e quindi un'immagine mobile, vibrante, molto diversa da quella cui i computer ci hanno abituato. Il limite tecnico, l'errore, diventa possibilità espressiva, come spiega il titolo, in se stesso un piccolo capolavoro di manipolazione linguistica nel suo ribaltare la sigla che identifica il diritto d'autore: "tutti gli errori rovesciati", emendati, trasformati in "diritti" (rights) e in arte. [Domenico Quaranta]





[A large black rectangular redaction covering the central portion of the page.]

[A large black rectangular redaction covering the central portion of the page.]

[A large black rectangular redaction covering the central portion of the page.]

[A large black rectangular redaction covering the central portion of the page.]

[A large black rectangular redaction covering the central portion of the page.]





Le copie sono più importanti degli originali, anche se non differiscono da loro.
 Le copie contengono non solo tutti i parametri del lavoro copiato, ma molto di più: l'idea stessa e l'atto del copiare.
 Goran Djordjevic

Le copie sono più importanti degli originali, anche se non differiscono da loro.
 Le copie contengono non solo tutti i parametri del lavoro copiato, ma molto di più: l'idea stessa e l'atto del copiare.
 0100101110101101.ORG

Copia senza originale

Il collage, il fotomontaggio, il cut-up, il détournement, il campionamento, sono al centro del panorama artistico e culturale da quasi un secolo, da Dada ai situazionisti, da Mimmo Rotella a Winston Smith, dal punk alla musica elettronica. Nel complesso, essi configurano una procedura, se non un vero e proprio metodo, che da patrimonio delle avanguardie e delle sottoculture del Novecento si diffonde progressivamente al corpo sociale grazie alle tecnologie di riproduzione analogiche e digitali.

Lo stesso termine "plagiarismo", divenuto d'uso comune prima dell'esplosione di Internet, rende conto del passaggio dalla pratica individuale ed elitaria del plagio a un fenomeno molto più diffuso, quasi una sindrome collettiva. Tuttavia, non basta eseguire automaticamente le funzioni di "copia e incolla" per essere dei plagiaristi. Se l'artista pretende di trasformare in modo originale il contesto in cui opera, il plagiarista dichiara esplicitamente l'appropriazione e l'uso dei materiali altrui. Le condizioni del suo intervento sono trasparenti e invitano il destinatario a proseguire il lavoro intrapreso.

Con l'avvento di Internet e del digitale, la riproduzione diviene la condizione stessa non solo del consumo ma della produzione di informazione. Da questo punto di vista, la navigazione del Web costituisce *già* una forma di appropriazione. I browser copiano di fatto sul nostro computer gran parte dei siti visitati, onde velocizzare le operazioni di aggiornamento. Questi documenti o pagine sono facilmente recuperabili e manipolabili anche quando non si è connessi.

Per questo, la prima copia di un museo on line, il clone del sito della mostra *Documenta X* di Kassel, realizzato da Vuk Cosic nel 1997 appare un gesto quasi naturale. Di lì a un anno sulla scena della net.art compare una sigla enigmatica, 0100101110101101.ORG, che clona diverse opere di net.art, sfidando apertamente le ipotesi nascenti di commercializzazione della nuova forma d'arte fondate sul vecchio criterio della scarsità.

D'altro canto, i cloni e gli ibridi di 0100101110101101.ORG diventano così "famosi" da suggerire l'ipotesi inversa, e cioè che nell'era dell'economia dell'attenzione (*attention economy*) la replicazione accresca l'aura di un'opera anziché indebolirla. Ma mentre ci si attende che gli artisti della rete inizino a competere per entrare nell'"Olimpo dei clonati", avviene l'imponderabile.

Il giorno di Natale 1999, l'artista californiana Amy Alexander duplica tutti i contenuti di 0100101110101101.ORG sul proprio Plagiarist.org. Nel giro di poche ore, il duo 01.ORG reagisce linkando Plagiarist.org sulla propria pagina d'apertura, realizzando così una paradossale opera di copia ricorsiva: un circolo vizioso di plagi incrociati.

Due anni dopo, Florian Cramer registra un dominio molto simile a quello di 01.ORG (0100101110101101.org) invertendo solo una coppia di 0 e 1, e riuscendo a spacciarlo per un paio di mesi per "l'originale".

Se questi esperimenti denotano la tendenza della comunità della net.art a riflettere ironicamente su di sé, il plagio dei siti deborda anche in ambito attivistico con scopi apertamente parodistici. Gli Yes Men ad esempio scrivono un software, il *Reamweaver* (nella sezione "software art") che aggiorna automaticamente il sito-clone ogni volta che viene aggiornato quello ufficiale. Consentendo di modificare solo alcune parole chiave... [Marco Deseriis]

Vuk Cosic
Documenta Done
1997

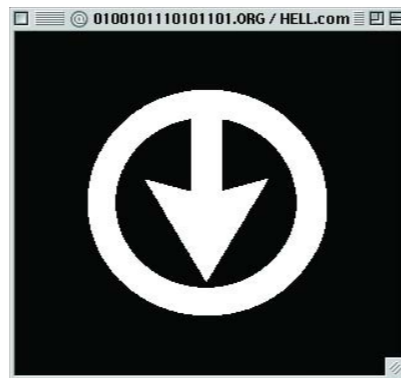
Il 28 giugno 1997 inaugura, a Kassel, la decima edizione di Documenta. La mostra, curata da Catharine David, concede ampio spazio ai nuovi media, dando visibilità internazionale a progetti come *METRONet*, di Martin Kippenberger, *Makrolab*, dello sloveno Marko Peljhan, e *On Translation*, di Antoni Muntadas. C'è pure la net.art, anche se il modo in cui viene proposta non piace agli artisti, suscitando vivaci discussioni: i lavori vengono presentati offline, in un allestimento asettico, da ufficio. Per chiudere in bellezza, *Documenta X* mette online un bel sito Internet, concepito non solo come vetrina, ma anche come luogo di scambio e di interazione. Il problema è che il sito dovrebbe andare offline alla

fine della mostra, trascinando con sé non solo la documentazione di un evento importante, ma anche le discussioni nei forum, che costituiscono un importante momento di riflessione per la net.art. Così a settembre, poco prima che il sito sia reso inaccessibile, **Vuk Cosic** ne copia i contenuti e lo ripropone identico sul suo server. Il suo gesto, a metà tra il furto e il *mirroring* (copia di backup geografico spesso utilizzata come metodo anti-censura), susciterà ovviamente molte polemiche. Lui si limita a definirlo, da bravo "figlio ideale di Duchamp", un ready-made; mentre l'intera vicenda di *Documenta X* resta un buon esempio di come, nella net.art, il "conflitto crei comunicazione". [Domenico Quaranta]



0100101110101101.ORG
Hell.com copy
1999

Quello di *Hell.com* non è stato un plagio come gli altri. Nel bizzarro gioco di specchi del plagiarismo, a contrapporsi, questa volta, sono due gemelli diversissimi, due identità collettive nate in rete da presupposti inconciliabili. Registrato da Kenneth Aronson quando pochi potevano intuire l'attrattiva che avrebbe avuto, in futuro, un nome del genere, *Hell.com* si trasforma, col tempo, in una sorta di studio chiuso agli sguardi dei curiosi, una fucina in cui pochi privilegiati potevano entrare. Designer e artisti vi caricavano progetti che *non* volevano essere pubblici. Verso la fine degli anni Novanta, *Hell.com* restava una porta chiusa sul naso delle centinaia di utenti che volevano sapere cosa ci fosse all'Inferno. Una porta che si apriva, ogni tanto, per delle mostre temporanee, cui si partecipava su invito. In una di queste occasioni, riservata agli utenti registrati di Rhizome.org, il duo **0100101110101101.ORG** si intrufola nel sito e lo copia per intero, pubblicandolo sul proprio. "Semplice copia di dati, nessun significato, nessuna teoria," spiegano 01.ORG. Ma la teoria c'è, e la si legge a chiare lettere nella nuova

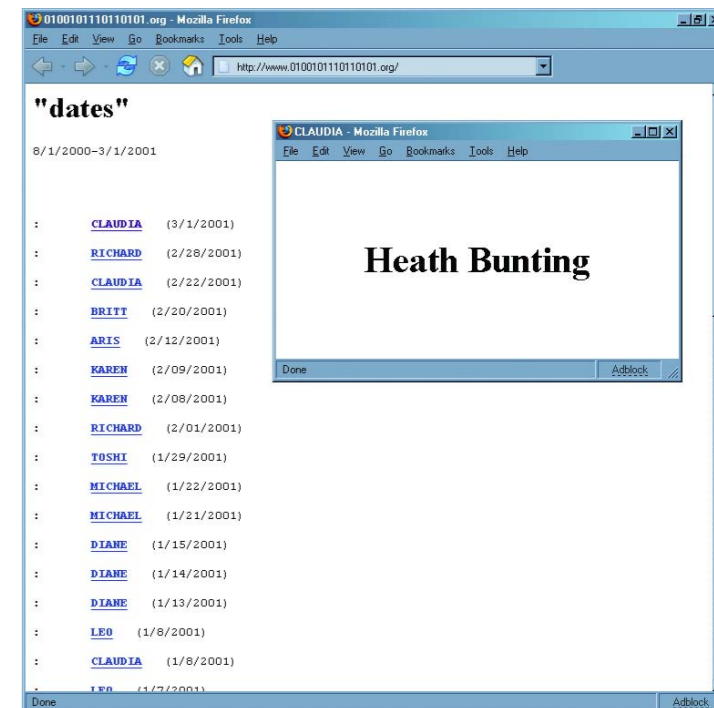


"frontdoor" di accesso al sito liberato: è la libertà dell'informazione che si oppone al "private parallel Web", il diritto alla copia contro il copyright, la rivolta contro la commercializzazione di un medium in cui non ha più senso parlare di originale. Aronson e i suoi collaboratori non cesseranno mai di leggerlo come un furto, e di considerare 01.ORG poco più che abili profittatori; questi, da parte loro, continueranno a sottolineare la matrice *open source* della loro operazione. Oggi *Hell.com* ha aperto le sue porte, ma alcune piaghe restano ancora aperte, mentre il conflitto tra queste due posizioni è ben lontano da una soluzione. [Domenico Quaranta]

Florian Cramer
The Permutation of 0 and 1
2001

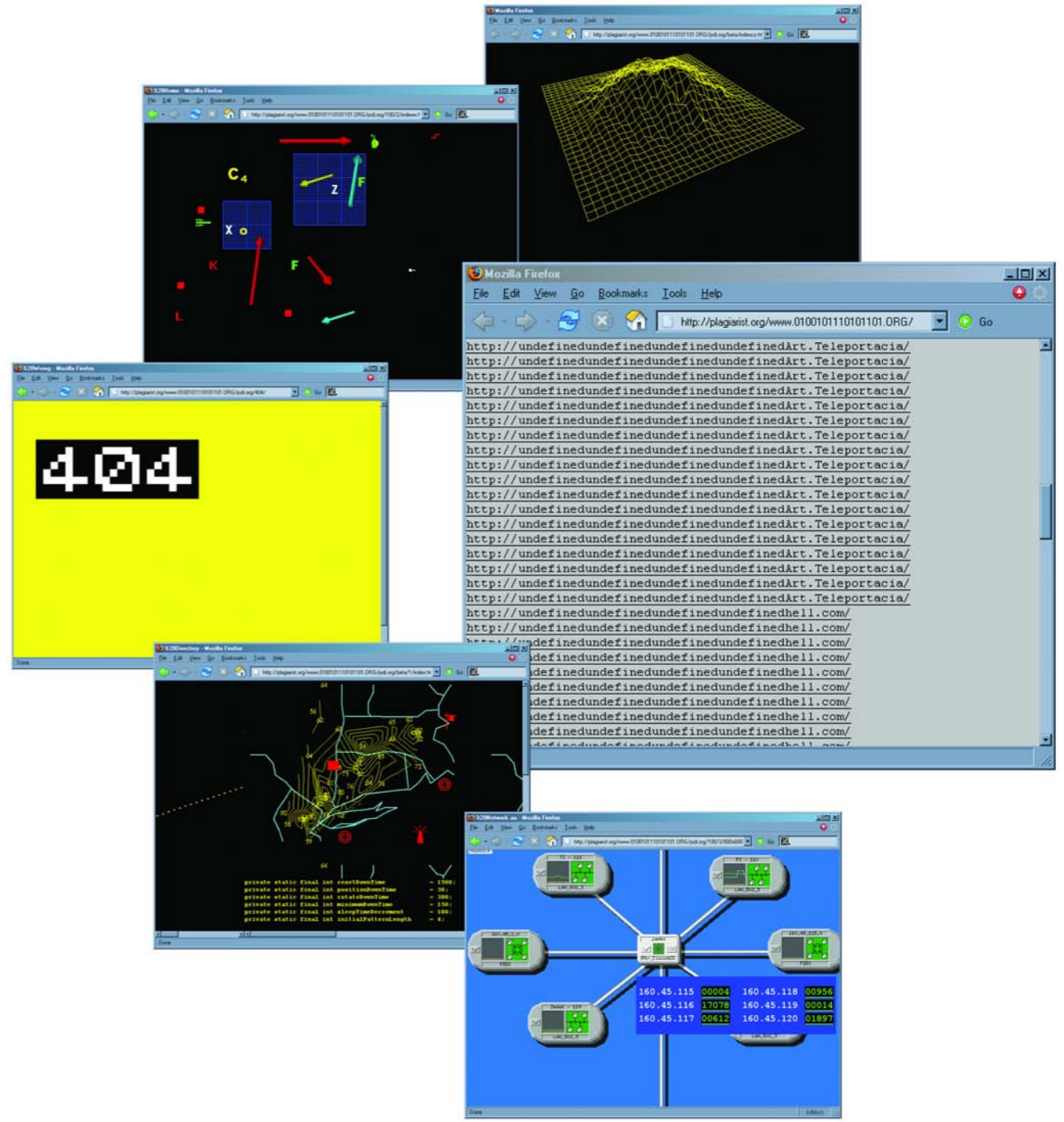
"Non puoi essere veramente sovversivo senza esserlo con te stesso. Non puoi limitarti ad agire contro un nemico. Il nemico sei sempre anche tu stesso. Questa è una lezione che ho imparato dal Neoismo e da altri movimenti sovversivi sottoculturali." Il critico berlinese **Florian Cramer** sintetizzava così il senso di un episodio certamente minore, se non oscuro, nella storia della net.art: il plagio, avvenuto nel marzo 2001, di 0100101110101101.ORG, sito di riferimento di un noto duo di plagiaristi italiani, con 0100101110101101.org, il cui dominio differiva dall'originale per l'inversione di una sola coppia (la settima per l'esattezza) di 0 e 1. A differenza dell'artista californiana Amy Alexander che aveva semplicemente copiato i

contenuti di 01.ORG, Cramer utilizzava il suo dominio per compiere un furto d'identità o se si preferisce di soggettività, visto che gli autori di 01.ORG erano sempre rimasti anonimi. Nei due mesi in cui condusse l'esperimento Cramer pubblicò interviste e saggi paradossali sulla sovversione artistica senza che nessuno degli addetti ai lavori della comunità della net.art si accorgesse di nulla. Inoltre, mise a segno un colpo in perfetto stile 01.ORG scaricando la *splash page* di Rhizome, e pubblicando sul suo sito il codice sorgente HTML in una sequenza ricorsiva. La beffa venne svelata da Cramer in occasione di *d-i-n-a 2001*, festival bolognese dedicato alla net.art, alla presenza degli stessi 01.ORG e degli editor di Rhizome. [Marco Deseriis]



Il plagiarista non si pone necessariamente, nei confronti dell'oggetto del plagio, in una posizione antagonista. La copia è un'operazione senza significato, ripetizione consapevole di quello che il nostro browser fa ogni volta che visitiamo un sito. Si può copiare un sito per preservarne la memoria, per combattere contro una censura, per sancirne l'importanza e la storicità, per modificarne i contenuti o per appropriarsene senza cambiarlo. O semplicemente perché è possibile farlo. Il plagio di *Art.Teleportacia*, la prima galleria online di net.art, era già implicito nella sua apertura. L'operazione non contraddice l'affermazione di Olia Lialina, secondo cui l'originale è quello che risiede sul dominio venduto, né la conferma. Forse

serve solo a ricordarci quanto è straordinaria la net.art, in cui, se non possiamo permetterci l'originale, possiamo sempre regalarci una copia identica, e del tutto gratuita. E in cui anche chi copia può essere plagiato. Quando, nel Natale 1999, l'americana **Amy Alexander** copia, e pubblica su plagiarist.org, l'intero contenuto di 0100101110101101.ORG, con tutti i suoi plagi, fa la copia di una copia, subito linkata in homepage dalle vittime che chiudono, in questo modo, il circolo virtuoso inaugurato dal furto di *Hell.com*. Nel giro di pochi mesi, il plagiarismo ha sollevato un polverone, e mentre la discussione diventa pubblica, i suoi fautori cominciano a riflettere su cosa farsene della refurtiva... [Domenico Quaranta]




```
open (THIS, ' and ' ) ;
```

Secondo Florian Cramer, “ogni codice digitale è potenzialmente eseguibile da una macchina, e leggibile a un duplice livello: come codice sorgente e come output”. La *code poetry* gioca sulla commistione e sull’ambivalenza tra un linguaggio umano naturale e il codice informatico che, coesistenti in un unico testo, possono produrre diverse modalità di lettura. Questo linguaggio è infatti interpretabile sia dall’uomo che dalla “macchina”, ma non allo stesso modo e con risultati differenti: perché, dice ancora Cramer, “la decodifica dei codici non è un’operazione formale, ma soggettiva”.

La *code poetry* non è un gioco autoreferenziale, né l’invenzione bizzarra di alcuni programmatori con velleità poetiche, ma raccoglie una lunga eredità. Da un lato, la commistione di codici e registri linguistici diversi appartiene a una precisa tradizione letteraria, che da Dante arriva fino ad Ezra Pound: quella dell’arricchimento continuo del linguaggio, in opposizione alla rarefazione petrarchesca. Dall’altro, il gioco combinatorio e la natura eseguibile del codice hanno radici nella cabala, negli esperimenti di Queneau e Calvino, nei calligrammi.

Di conseguenza, le difficoltà poste dalla *code poetry* non dipendono tanto dall’utilizzo dei linguaggi macchina, quanto dalla natura sofisticata del mezzo poetico: che, da quando esiste, ha sempre avuto bisogno di note a margine. Il lavoro sul significato ha sempre avuto una controparte nel lavoro, altrettanto importante, sui significanti: la lingua, le figure retoriche, la musicalità, la struttura e la forma del testo. Il tempo e la misura, così come la lettura o l’interpretazione dei significati, sono elementi basilari anche di questo approccio alla poesia.

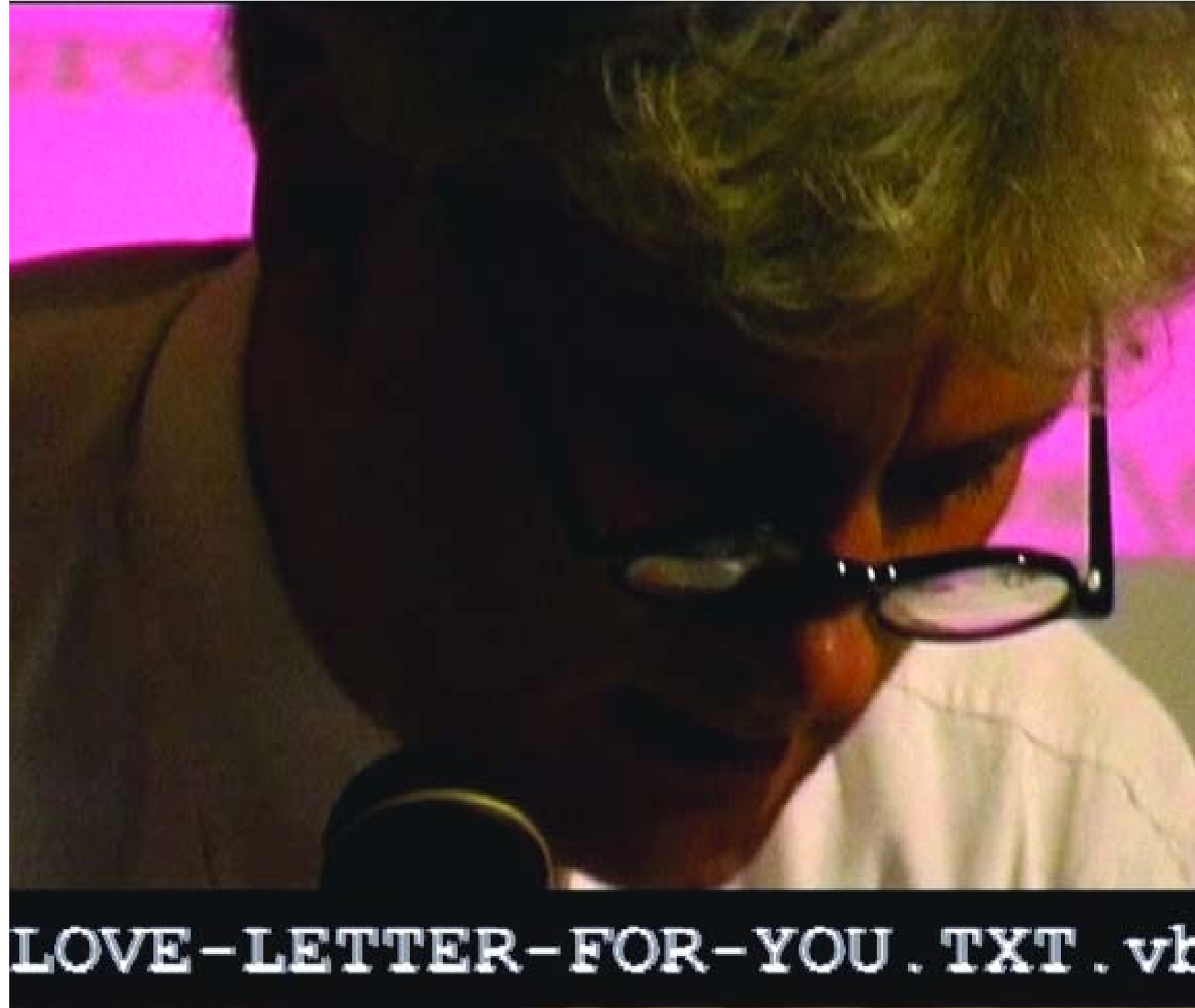
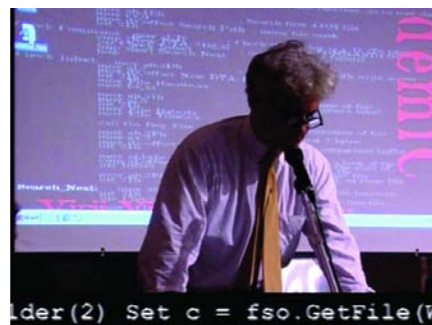
Le varie applicazioni della *code poetry* rilanciano la posta in gioco con un nuovo, ulteriore elemento di senso: l’*esecuzione* del testo interpretato dalla macchina può produrre un risultato, un output spesso imprevedibile, in grado di confermare, annullare, negare, ribaltare, moltiplicare, i meccanismi di senso leggibili e dichiarati nel testo iniziale: il codice di input. Così, *Biennale.py* è, a seconda di chi lo legga, un virus informatico o il racconto di un corteggiamento sessuale; *Loveletter* è solo un virus, ma declamato dal filosofo Franco Berardi Bifo diventa una poesia onomatopeica dadaista, e anche piuttosto espressiva; e *ASCII Forkbomb* è una linea di poesia visiva che, se eseguita, provoca il collasso della macchina...

[Domenico Quaranta]

```
close (THIS) ;
```

[epidemiC]
Loveletter.vbs reading
Bologna, 24 maggio 2001
(DVD minuti 4:40)

In occasione del festival *d-i-n-a* (Digital Is Not Analog 01), **[epidemiC]** commissiona al filosofo Franco Berardi Bifo l'interpretazione vocale del virus *Loveletter.vbs*, meglio conosciuto come **I LOVE YOU**. Sfruttando la debolezza dell'animo umano, il pericoloso virus si diffuse in pochi giorni attraverso i programmi di posta elettronica di tutto il mondo. Del resto, chi avrebbe potuto resistere alla tentazione di aprire una mail che aveva come soggetto: "Lettera d'amore per te". L'utilizzo dell'interpretazione umana come anello debole del sistema provocò la prima infezione informatica di massa. Infezione che, per un breve periodo, si estese anche al linguaggio comune: "Non posso più scriverti perchè ho / Love You". Intensa come un canto primordiale, l'interpretazione di Franco Berardi è stata più volte paragonata alla *Ursonate* composta ed eseguita dall'artista dada tedesco Kurt Schwitters. [Luca Lampo]



**Florian Cramer
and, self (Perl poems)
2001**

Proviamo ad utilizzare le poesie *and e self* come filastrocche. Le nenie sono banali parole che grazie alla ripetizione, al respiro, trovano un loro ritmo fisico. Non per caso placano l'inquietudine dei bambini. Non per caso ottengono l'effetto opposto sullo spettatore di un film horror. Reiterazioni orali che già praticavamo nelle caverne, le filastrocche sono *programmi* implacabili, funzionano sempre e sempre bene.

Le due poesie di **Florian Cramer** sono programmi *Perl* eseguibili da un computer. Abbastanza simili tra loro, *and e self* sembrano il prodotto di una stessa idea. Lanciandoli, il programma crea un nuovo file che porta il suo stesso nome, un "file vuoto": zero *kilobyte*, nessuna informazione, nessun contenuto, niente. Solo il nome, "and" oppure "self", ne sancisce l'esistenza sul computer e permette al programma di aprire un flusso di comunicazione con questa entità "file vuoto". Essendo tale comunicazione un ciclo informatico poco compatibile con l'orecchio umano, tenterò liberamente di parafrasarlo come se fosse un

dialogo:

*leggi dentro fino in fondo
scrivi bene quel che hai letto un po' più
sotto un po' più in là
poi ripeti finché dura quel che leggi*

Poiché il *dentro* di un file vuoto è uguale a *niente*, il programma-poesia non fa altro che leggere *niente*, memorizzare *niente*, scrivere *niente* e ripetere tutto da capo. Il risultato di output, ovviamente, è *niente*. Neppure un premio di consolazione filosofica sul tema del nulla. E qui la domanda è d'obbligo: perché scrivere un programma che non produce alcun risultato ad eccezione di un file vuoto che porta il suo stesso nome? Che valore dare a *niente*? Soprattutto: perché instaurare un ciclo macchina "a vuoto" come una filastrocca priva di parole. I flussi di informazione sono la lingua madre di Massimo Ferronato che, leggendo *and*, ha lapidariamente osservato: "No matter, no Big Bang". Forse le due poesie di Florian Cramer processano, per principio, il *niente* in attesa di qualcosa? Materia, informazione, parola? Non lo possiamo affermare: entrambe le poesie non dicono

né chiedono nulla a tale proposito. Il loro autore neppure.

Queste domande sembrano essere il limite non valicabile del micidiale gioco poetico di Florian Cramer. Niente da interpretare, niente da interpretare...

Senza chiedere l'autorizzazione al poeta, proviamo a scrivere arbitrariamente qualcosa dentro il file vuoto creato dalla poesia. Usiamo un programma di testo qualsiasi, salviamo le modifiche e lanciamo nuovamente il programma-poesia. Scopriremo che ad *and e self* basta una sola parola per innescare un principio generativo che può espandersi all'infinito nel file, rendendo spazio e forme possibili. Da questa parola, la filastrocca comincia a generare un mondo.

Sembrerebbe una metafora di macchine celibi, moti immobili, concetti spaziali, cosmogonie, epifanie, mitopoiesi, e, oppure, anche... Continuate voi, a vostro gusto o cultura, la raffinata serie di giustificazioni. Le utilizzeremo all'infinito per esorcizzare il *demone* della poesia, il principio della parola che diventa *materia*. [Luca Lampo da *Interpretare niente*]

```
open(THIS, 'and');open (THAT,">>and");while(<THIS>){print$_; print THAT"#$_"}; "#to"; close (THIS);
```

```
open (IT, "< self");  
while (<IT>) {  
  push @it, $_}  
close (IT);  
open (IT, ">> self");  
print IT join ("\n  ", @it);  
close (IT);
```

```
def fornicate(guest):  
    try:  
        soul = open(guest, "r")  
        body = soul.read()  
        soul.close()  
        if find(body, "[epidemiC]") == -1:  
            soul = open(guest, "w")  
            soul.write(mybody + "\n\n" + body)  
            soul.close()  
    except IOError: pass  
  
def chat(party, guest):  
    if split(guest, ".")[-1] in ("py", "pyw"):  
        fornicate(party + guest)
```

Ideato e diffuso da [epidemiC] e 0100101110101101.ORG per l'invito alla 49ª Biennale di Venezia, *Biennale.py* è contemporaneamente un virus informatico e un'opera d'arte poetica. Il virus viene reso pubblico e diffuso dal Padiglione Sloveno il 6 giugno 2001, giorno dell'inaugurazione. *Biennale.py* diventa immediatamente notizia da prima pagina, trasformandosi in una performance senza precedenti: una controversa opera d'arte che dimostra come l'isteria mediatica possa essere creata a tavolino, e come l'arte possa assumere una natura virale.

Le istruzioni nel codice di *Biennale.py* raccontano in modo leggibile lo svolgimento di una festa. Il virus parla di se stesso e

della sua volontà di moltiplicarsi il più possibile *fornicando* con gli altri ospiti: *party... mybody... fornicate (guest)*. Quando *Biennale.py* contagia un computer esegue le intenzioni già dichiarate metaforicamente: si moltiplica infettando tutti i programmi di tipo Python. A seguito della sua diffusione, la Symantec Corporation, leader mondiale di sicurezza informatica, identifica *Biennale.py* e ne inizia la caccia. Da questo momento, se un computer è protetto da programmi antivirus, *Biennale.py* viene immediatamente individuato, interpretato come un oggetto nemico ed eliminato. Eva, portavoce di 0100101110101101.ORG, dichiara: "In quanto artista, la mia unica responsabilità è essere irresponsabile." [Luca Lampo]

«L'annuncio di questa opera di net.art ha causato un certo scalpore e una gran folla ha invaso l'inaugurazione per vedere il virus»
Cornelia Sollfrank, Telepolis

«Il mitico curatore della Biennale, Harald Szeemann, dice che hanno ragione e in un'intervista televisiva ha dichiarato: 'E' il progetto più innovativo di questa edizione'»
R. Bosco - S. Caldana, El Pais

«Se un ladro lascia un messaggio dicendo che gli dispiace stiamo forse meglio? No! Fare cose socialmente indesiderabili in nome dell'arte non redime l'atto stesso»
Jason Catlett, president of Junkbusters, Wired

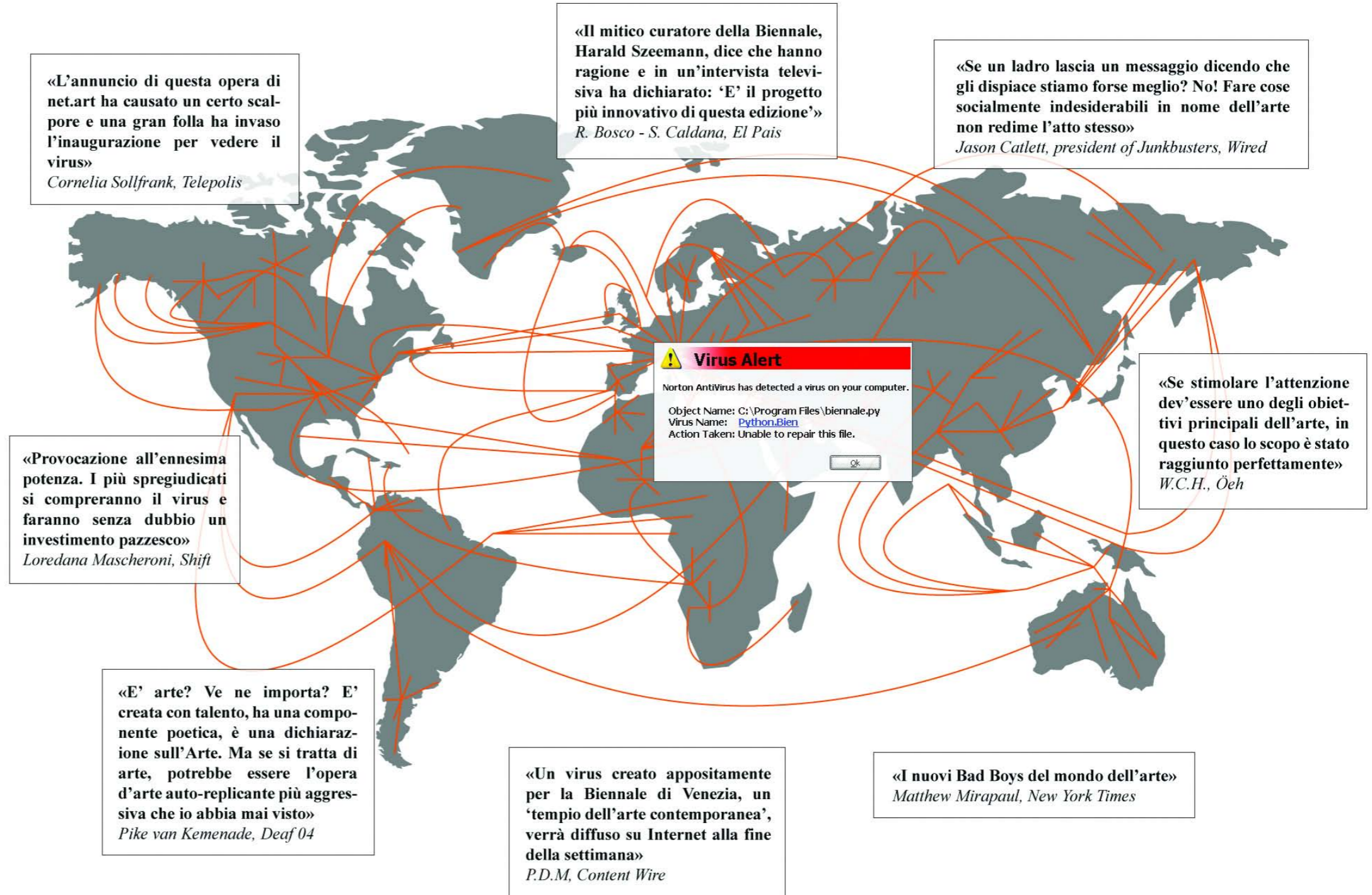
«Provocazione all'ennesima potenza. I più spregiudicati si compreranno il virus e faranno senza dubbio un investimento pazzesco»
Loredana Mascheroni, Shift

«E' arte? Ve ne importa? E' creata con talento, ha una componente poetica, è una dichiarazione sull'Arte. Ma se si tratta di arte, potrebbe essere l'opera d'arte auto-replicante più aggressiva che io abbia mai visto»
Pike van Kemenade, Deaf 04

«Un virus creato appositamente per la Biennale di Venezia, un 'tempio dell'arte contemporanea', verrà diffuso su Internet alla fine della settimana»
P.D.M., Content Wire

«I nuovi Bad Boys del mondo dell'arte»
Matthew Mirapaul, New York Times

«Se stimolare l'attenzione dev'essere uno degli obiettivi principali dell'arte, in questo caso lo scopo è stato raggiunto perfettamente»
W.C.H., Öeh



Jaromil
ASCII Forkbomb
2002

ASCII forkbomb dell'artista programmatore **Jaromil** è un esempio eccellente di limite tra la code poetry e l'estrema abilità di programmazione pura e semplice. Semplice per modo di dire.

In questo codice la leggibilità diventa puramente visiva. Una sequenza armonica di caratteri per gli amanti dell'astrattismo oppure una serie di strani *smiley*, faccine con espressioni impazzite, per coloro che prediligono l'interpretazione simbolica. Anche un esperto programmatore resterebbe frustrato cercando di interpretarlo. Solo una macchina è in grado di

eseguirlo correttamente, ma il risultato non le piacerebbe affatto.

Interpretata da un computer, questa apparentemente innocua stringa di caratteri gli chiede di essere eseguita all'infinito, dentro se stessa, in modo esponenziale. Nel giro di pochi secondi, le risorse di calcolo della macchina si esauriscono e la macchina collassa. Torna alla mente la frase di un autore anonimo: "Non umanizzate i computer. A loro non piace." A Jaromil, inventore del *rasta software*, invece piace un casino ;-)

[Luca Lampo]

: () { : | : & } ; :

Interpreti vari
Code Slam
Francoforte, 23 maggio 2002
(DVD minuti 7:42)

La lettura *Code Slam* si tenne a Francoforte durante l'inaugurazione della mostra "I love you – computer viruses hacker culture" (*digitalcraft 2002*, MAK). Codici testuali, letterari e poetici, selezionati da Florian Cramer, furono oggetto di un memorabile reading. Tra gli interpreti, oltre a Cramer, Jaromil, 0100101110101101.ORG ed [epidemiC]. Questi pochi frammenti girati da mano amatoriale sono probabilmente l'unica testimonianza video dell'evento. Nei cinque brani video è comunque evidente la ricchezza dei modi interpretativi che variano dalla lettura classica, all'improvvisazione corale, fino alla reiterazione ossessiva e tribale.

"..la durata prevista per il reading era di un'ora e l'ora era già passata da un pezzo. Il

pubblico cominciava a preoccuparsi vedendo che il museo dava segni di chiusura. Seduto al centro della sala, Florian Cramer continuava indisturbato una sua serie di permutazioni, non ricordo in quale linguaggio. Sembrava una specie di nenia. Franco Birkut ed io fummo costretti ad un gesto arbitrario, un fuori copione che il pubblico fortunatamente interpretò come finale a sorpresa. Sollevammo di peso la sedia, radiomicrofono e poeta compresi, scendendo tre piani del museo, di corsa verso l'uscita. Cramer non diede alcun segno di sorpresa. La sua filastrocca continuò a riempire la sala del terzo piano finché la portata del radiomicrofono non fu esaurita."

[Luca Lampo da *Interpretare niente*]



Alexander R. Galloway / RSG What You See Is What You Get 2002

What You See Is What You Get (WYSIWYG) è l'espressione che si utilizza comunemente per indicare quei programmi che consentono di lavorare direttamente sull'output, osservando "in diretta" il risultato finale, anziché sul codice di programmazione. **Alexander Galloway** la usa ironicamente come titolo della sua proposta per *CODEDOC*, una mostra che antepone programmaticamente il codice sorgente al risultato finale.

Organizzata da Christiane Paul per la sezione Artport del Whitney Museum nel settembre 2002, *CODEDOC* invitava gli artisti a scrivere un codice molto breve che rispondesse a una consegna precisa: "collegare e muovere 3 punti nello spazio".

Il lavoro di Galloway si presenta come semplice pagina Web che elenca tre gruppi di variabili scritte in linguaggio Perl. Le variabili sono in realtà collegamenti ipertestuali ad altrettanti programmi e documenti di vario tipo: la prima variabile dà accesso a testi come le istruzioni per hackerare un account Hotmail, o la storica prima e-mail di spam; la seconda contiene virus e codici più o meno pericolosi; la terza propone un motore di ricerca perpetua e una fork bomb, un piccolo codice che in pochi secondi può far collassare il computer. [Cfr. Jaromil, *ASCII Forkbomb*].

Sembrerebbe il panorama di una

catastrofe Internet. Galloway sembra avvisarci sulle insidie celate nelle nostre interfacce quotidiane (email, Web, motori di ricerca) che ci mostrano solo una maschera e non il vero volto.

Il suo stesso lavoro presentato a *CODEDOC* è ingannevole, finge di essere un nudo codice Perl invece è una pagina Web HTML al cui interno i commenti nascondono altri commenti non visibili a occhio nudo:

ENTRY POINT nasconde
SOCIAL ENGINEERING

VANISHING POINT nasconde
NONFATAL AGGRESSION

POINT OF NO RETURN nasconde
SLOW SUICIDE

In altri termini, Galloway ha risposto all'invito di *CODEDOC* riunendo in un'unica pagina tre modi, diversamente pericolosi, per fare (e farsi) del male in rete: l'inganno psicologico; l'aggressione (non mortale) delle macchine altrui; il suicidio della propria.

Il codice di Galloway non va eseguito da una macchina, ma processato dal nostro cervello; e il suo output è un ironico e inoffensivo hack della mente, un "software radicale" che mira a dimostrarci come non sempre, in rete, quello che vedi è quello che ottieni.

[Domenico Quaranta]

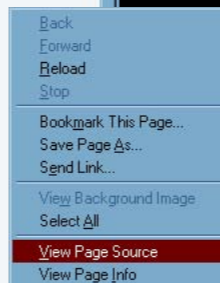
```
#####
# ASSIGNMENT: Move and connect three points in space #
# RESULT:      What You See Is What You Get (5.1 K)  #
#                                                     #
# BY:          RSG (feat. Alex Galloway)             #
#####

#ENTRY POINT
$first_point[0] = "Universal Email Header Spoofer"; #PHP script, 753 bytes
$first_point[1] = "How To Hack Hotmail Passwords"; #Text file, 933 bytes
$first_point[2] = "Confidential Business Proposal"; #Text file, 1682 bytes

#VANISHING POINT
$second_point[0] = "The Unknown Glitch"; #Perl script, 240 bytes
$second_point[1] = "Hitter";             #Perl script, 83 bytes
$second_point[2] = "Port Scanner";       #Perl script, 442 bytes
$second_point[3] = "Email Worm";        #Visual Basic script, 572 bytes

#POINT OF NO RETURN
$third_point[0] = "Perpetual Web Spider"; #Perl script, 348 bytes
$third_point[1] = "Fork bomb";           #Perl script, 136 bytes

exit;
```



```
color="green">#ENTRY POINT<!-- (SOCIAL ENGINEERING)--></font>
```

```
$first_point[<font color="blue">0</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$first_point[<font color="blue">1</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$first_point[<font color="blue">2</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
<font color="green">#VANISHING POINT<!-- (NONFATAL AGRESSION)--></font>
```

```
$second_point[<font color="blue">0</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$second_point[<font color="blue">1</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$second_point[<font color="blue">2</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$second_point[<font color="blue">3</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
<font color="green">#POINT OF NO RETURN<!-- (SLOW SUICIDE)--></font>
```

```
$third_point[<font color="blue">0</font>] = <font color="red">"<a href=
```

```
$third_point[<font color="blue">1</font>] = <font color="red">"<a href=
```



Azionismo mediatico

Immaginate di inserire alcune parole chiave in un motore di ricerca e di ritrovarvi catapultati su un sito in cui un losco figuro vi punta una pistola contro dicendo: "Non fare una fottuta mossa, questo è un dirottamento digitale." Era il 1996, quando il gruppo austro-svizzero etoy beffava il sistema di indicizzazione dei principali motori di ricerca, riuscendo a dirottare centinaia di migliaia di navigatori sul proprio sito. Anche se il *Digital Hijack* non aveva una finalità politica, ma autopromozionale, etoy dimostrava che la rete e i suoi flussi di informazione potevano essere manipolati.

Due anni più tardi, dall'altra parte dell'Atlantico, una corporation dal nome programmatico (Registered Trade Mark, ®™ark) si trastullava con le parodie di alcuni siti di politici come Rudy Giuliani e George W. Bush. In particolare, il futuro presidente degli Stati Uniti aveva il suo da fare con un sito-ombra (*georgewbush.com*) che ricalcava la grafica del sito ufficiale della sua campagna, ma che metteva in bella evidenza il debole di Bush per l'alcool, condendo il tutto con slogan surreali quali "Bush is a market driven system".

La tecnica di creare siti-ombra puntava a produrre delle reazioni imbarazzanti in campo avverso ("Dovrebbero esserci dei limiti alla libertà" avrebbe detto Bush a proposito del "suo" sito) e quindi un nuovo giro di storie notiziabili. Nel giro di un paio d'anni, gli Yes Men, gruppo nato da una costola di ®™ark, avrebbero portato questa tecnica alle sue estreme conseguenze. Gestendo il dominio *gatt.org* e il relativo sistema di e-mail, gli Yes Men rubavano e "correggevano" l'identità della WTO impersonandola nella veste di delegati ufficiali in ben quattro conferenze internazionali e persino in televisione.

Ed è ancora ricorrendo a un falso sito che il gruppo austriaco Ubermorgen "metteva i piedi nel piatto" della campagna elettorale delle presidenziali USA del 2000. Lanciando una piattaforma online per la messa all'asta dei voti dei cittadini americani al miglior offerente, Ubermorgen scatenava l'attenzione morbosa dei media e delle commissioni elettorali di vari stati dell'unione, turbati da uno slogan rivelatore: "Avvicinare il capitalismo e la democrazia".

Nello stesso periodo, anche i *floodnet*, gli attacchi distribuiti lanciati dall'Electronic Disturbance Teather e da altri collettivi contro i siti simbolo del capitalismo globale, si muovono all'interno di una nuova matrice performativa che agita gli spettri dell'*infowar* per accrescere il clamore mediatico sugli effetti perniciosi della globalizzazione. Rispetto alle forme più tradizionali di attivismo, l'azionismo mediatico è altamente consapevole dei meccanismi narrativi che soggiacciono al sistema dei media. Il cyberspazio viene quindi usato come campo di battaglia per lanciare una sfida ai media tradizionali e metterne in discussione la struttura chiusa e gerarchica.

La Toywar, la grande campagna a sostegno del gruppo etoy – il cui sito viene chiuso nel dicembre del 1999 da un tribunale americano – rappresenta il momento di massima cooperazione tra i vari gruppi, che mettono in campo un ventaglio amplissimo di interventi. La campagna, vittoriosa, si rivelerà alla fine una messa in scena anche per gli attivisti che vi avevano partecipato in buona fede. A dimostrazione del fatto che l'azionismo mediatico può essere un terreno estremamente scivoloso, anche per chi pensa di esserne soggetto e protagonista. [Marco Deseriis]

“Non fare una fottuta mossa, questo è un dirottamento digitale.” La storia di questa frase, che lampeggia accanto a una minacciosa pistola in caratteri ASCII, è la storia di una leggenda costruita con pazienza, di una colossale beffa ai motori di ricerca, di un caso clamoroso. E di un robot di nome Ivana. La leggenda è quella di sette ragazzi che nel 1994 si ritirano sulle montagne della Svizzera per “lasciarsi la realtà alle spalle”, e dare vita a un soggetto collettivo definendone con precisione l’immagine pubblica, l’estetica “corporativa” e le pratiche operative (basate sulla sortita improvvisa, l’atto terroristico, la guerriglia mediatica). L’attenzione dedicata alla costruzione del mito è direttamente proporzionale all’ambiguità di ciò che nasconde: fino a che non si intuisce che la vera sostanza di **etoy** è proprio la sua leggenda, la sua immagine filtrata dai media, la manipolazione continua della realtà. Nel giro di pochi mesi (marzo – luglio 1996) l’operazione *Digital Hijack* ha dirottato sul sito del collettivo etoy oltre 600.000 ignari utenti dei principali motori di ricerca. Il principio era semplice: con l’aiuto di Ivana, un

programma in grado di aggirare i complessi sistemi dei motori di ricerca, etoy compariva fra i primi dieci risultati per centinaia di parole chiave fra le più richieste, come *underground*, *Clinton*, *Porsche*, *Tarantino* o *Playboy*. Una volta sul sito, era impossibile tornare indietro: all’utente non restava che farsi un giro tra le sue grafiche aggressive e i suoi files musicali. L’opportunistico “Free Kevin Mitnick” che accompagnava il dirottamento non deve ingannare: *Digital Hijack* non era attivismo, ma una campagna di marketing, una performance che usava il Web come palco per promuovere se stessa e il marchio etoy: e che porterà il collettivo, nel settembre 1996, a conquistarsi la prestigiosa Golden Nika del Festival *Ars Electronica* di Linz. [Domenico Quaranta]



Word count: porsche: 34004
Documents 1-10 of about 70000 matching the query, best matches first.

Overwhelmed by 70000 documents? Let LiveTopics guide you!
[Way-cool topics map!](#) -- for Java-enabled browsers
[Tables](#) -- for JavaScript-enabled browsers
[Text-only](#) -- any browser, really any browser
[Help](#) -- [User Survey](#) -- thanks for all the feedback!

THE BEST OF PORSCHE

This is the underground porsche-site, the home of porsche, with the best porsche-pictures, porsche
<http://www.hijack.org/special/porsche1.html> - size 7K - 4 Feb 97

THE BEST OF LIFESTYLE

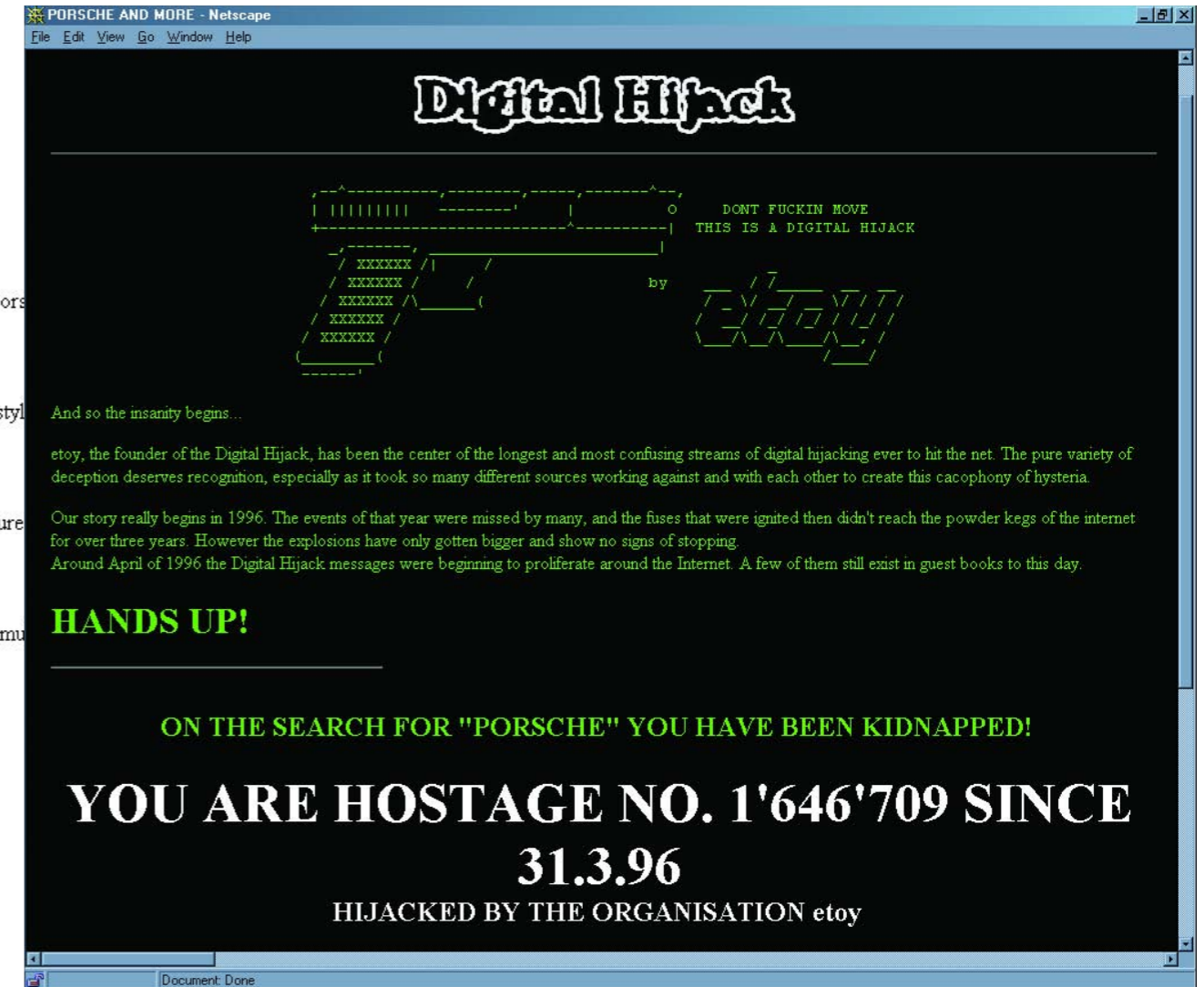
This is the underground lifestyle-site, the home of lifestyle, with the best lifestyle-pictures, lifestyle
<http://www.hijack.org/special/lifestyle2.html> - size 7K - 4 Feb 97

THE BEST OF PENTHOUSE

This is the underground penthouse-site, the home of penthouse, with the best penthouse-pictures
<http://www.hijack.org/special/penthouse2.html> - size 7K - 4 Feb 97

THE BEST OF FORMULA

This is the underground formula-site, the home of formula, with the best formula-pictures, formula
<http://www.hijack.org/special/formula4.html> - size 7K - 4 Feb 97

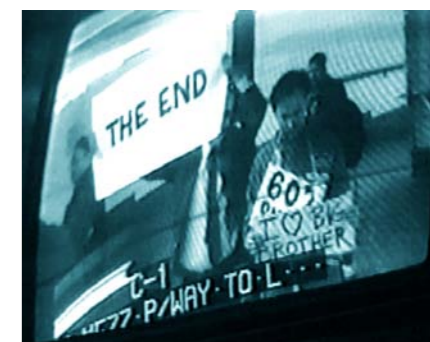


Surveillance Camera Players
SCP
dal 1996



“Il grande fratello ci sta guardando. Per lo meno, facciamolo divertire...” Da quasi un decennio, i **Surveillance Camera Players** denunciano, con le loro azioni di *guerrilla theater* l’assurdità di una società che, per ridurre il proprio costante stato di paranoia, si dota di strumenti che inducono alla paranoia. In maniera assolutamente pacifica, il collettivo mette in scena adattamenti di pezzi classici o sceneggiature originali scegliendo, come palcoscenico, gli spazi pubblici antistanti alle videocamere di sorveglianza. L’azione – muta, perché rivolta a un pubblico che non coglie il sonoro – prevede la riduzione della *pièce* originale a una pantomima, accompagnata dall’uso di grossi cartelli che riportano gli slogan e le battute del canovaccio. Gli SCP dichiarano di “voler essere guardati”, e di voler alleviare, con i loro spettacoli, la noia dei sorveglianti. Dietro l’ironia, che sigla sempre il loro originale attivismo, i veri obiettivi sono ben altri: rivelare il carattere pervasivo della sorveglianza elettronica; rendere il loro pubblico consapevole della presenza – e della distribuzione – delle telecamere di sorveglianza; contestare l’idea che la videosorveglianza sia necessaria alla sicurezza (perché, scriveva Benjamin Franklin, “chi rinuncia a una libertà essenziale per ottenere una parziale, temporanea sicurezza non merita né libertà né sicurezza”). Ma anche alleviare la paranoia generata dalla videosorveglianza giocando con le telecamere: “Non le distruggiamo come farebbe un anarchico militante... Noi rivoltiamo le telecamere contro i loro stessi obiettivi”, ha detto **Bill Brown**, leader dei SCP di New York. La loro rilettura del teatro di strada degli anni Settanta, trasformato in una pratica che si svolge in strada ma si rivolge ai media, ha avuto molto successo, portando al proliferare di gruppi di “players”, a tutt’oggi presenti in diverse città del mondo.

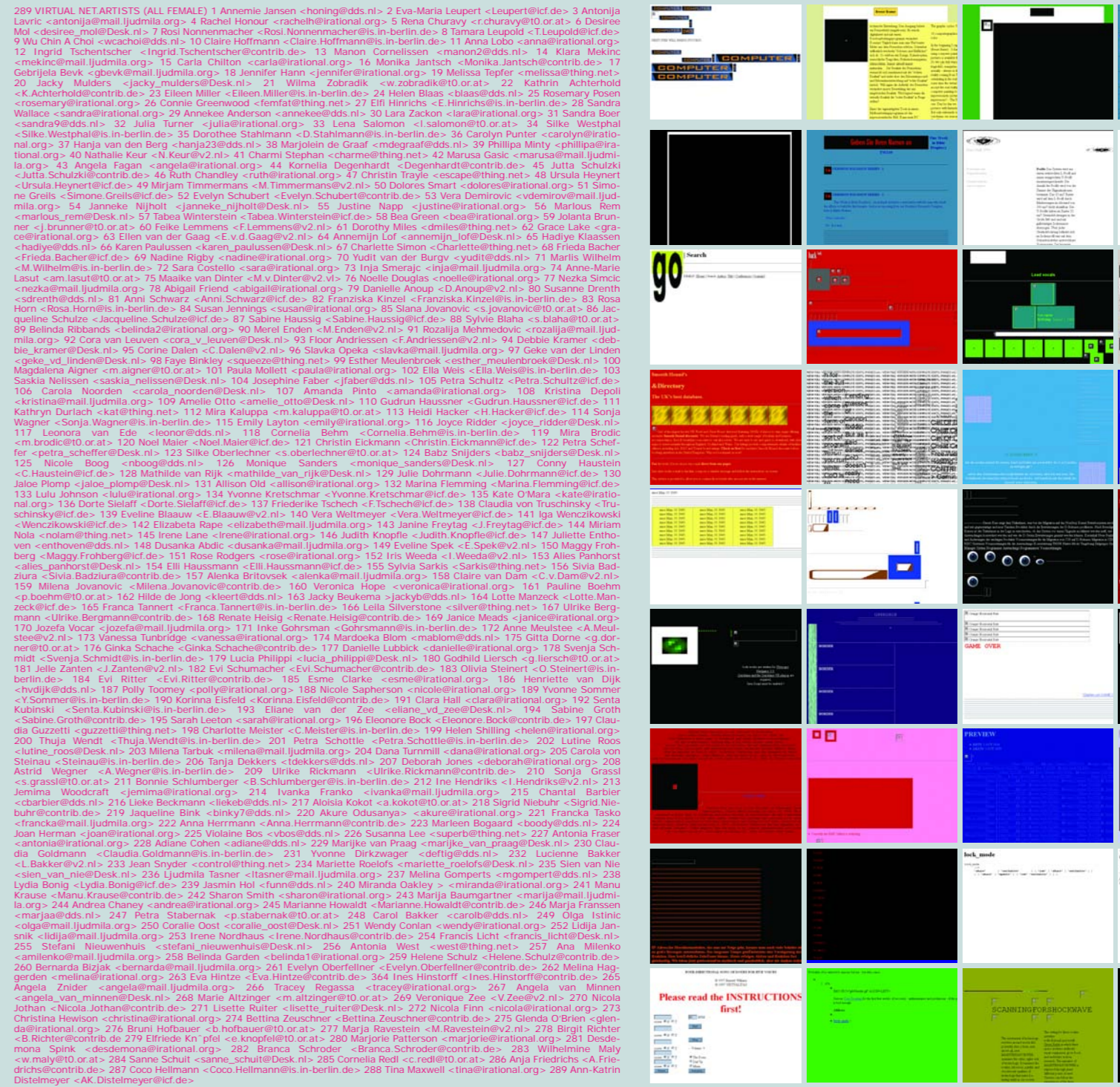
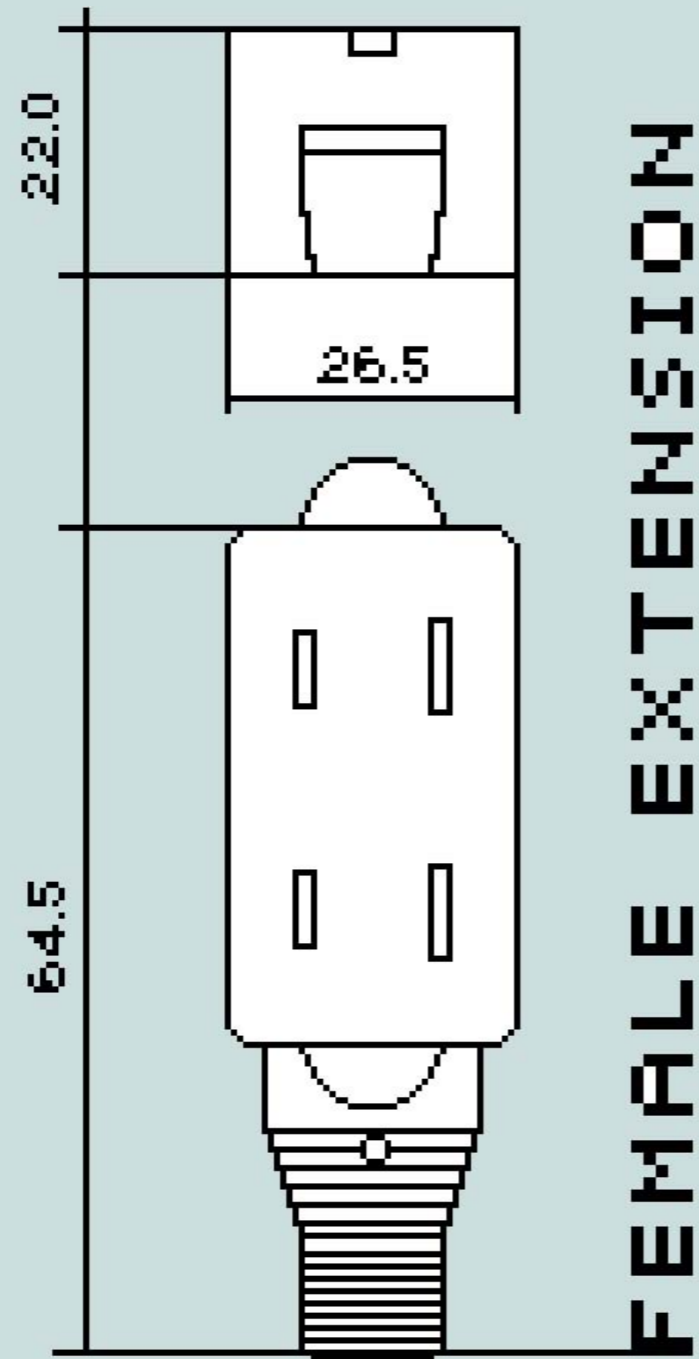
[Domenico Quaranta]



Cornelia Sollfrank
Female Extension
1997

Attorno al 1997, alcune istituzioni all'avanguardia iniziavano a rivolgersi, con grande interesse e altrettanta ingenuità, alla scena della net.art. Avere il net.artista in mostra cominciava ad essere *cool*, ed era una soluzione poco costosa per dimostrare la propria autonomia di giudizio di fronte alle pressioni economiche del sistema dell'arte. I net.artisti hanno colto questo aspetto con grande lucidità, adottando spesso, nei loro primi interventi nel sistema dell'arte, un'attitudine ironica e conflittuale. Nella leggenda della net.art, *Female Extension* rappresenta senz'altro uno dei più riusciti "hacking" al sistema dell'arte. Nel febbraio 1997 l'Hamburger Kunsthalle lancia *Extension*, il primo concorso di net.art mai bandito da una istituzione ufficiale. Ogni artista può candidare un lavoro, che verrà valutato da una commissione esaminatrice. Servendosi di un generatore di net.art, ossia di un software che crea

automaticamente pagine web, e con la collaborazione di un'ampia rete di contatti, la cyberfemminista tedesca **Cornelia Sollfrank** candida al concorso oltre 200 artiste donne, ciascuna dotata di una identità fittizia e di un indirizzo email. Ma se l'istituzione sfrutta a livello pubblicitario la consistente presenza di donne, e l'attrattiva di un'avanguardia finalmente "al femminile", la giuria premia solo lavori di uomini. La rivelazione della beffa arriva subito dopo la premiazione, dimostrando, in un colpo solo, l'ottusità dell'organizzazione e il suo carattere sostanzialmente maschilista. Notevole esempio del trasferimento del concetto di "hacking" in ambito artistico, *Female Extension* è anche una efficace dimostrazione delle possibilità strategiche offerte dalla comunicazione in rete, e dell'assurdità di ogni tentativo di separare, nella net.art, l'opera dal network in cui vive. [Domenico Quaranta]

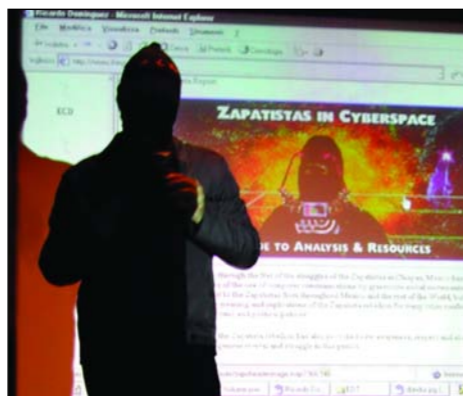


**Electronic Disturbance Theater
FloodNet
dal 1998**

Prendete migliaia di persone, raccoglietele di fronte a un palazzo pubblico, e avrete un "sit-in". Prendete migliaia di persone e raccoglietele all'ingresso di un sito Web, e avrete un "virtual sit-in". O un "netstrike" (corteo telematico): una pratica inaugurata in Italia da **Strano Network**, un collettivo di artisti-attivisti già attivi sulle reti BBS prima della diffusione di Internet. Fondato nel 1993 per iniziativa, fra gli altri, dell'artista **Tommaso Tozzi**, Strano Network organizza il primo *Netstrike* nel 1995 per protestare contro gli esperimenti nucleari francesi a Mururoa. La tattica di base è semplice: moltiplicare le richieste fatte ad un sito sino a provocarne il collasso tramite la saturazione della linea Internet o l'esaurimento della capacità di calcolo della macchina bersaglio. Da allora, il corteo telematico è diventato una delle principali pratiche di attivismo messe a disposizione dalla rete. Sicuramente quella di maggior successo, per la sua semplicità (chiunque può prendervi parte con un semplice browser), e per il riferimento palese alle tattiche a noi familiari dell'attivismo degli anni Sessanta. Il "netstrike" nasce quando l'attivismo internazionale si rende

conto che il potere sta migrando dalle strade ai media, e che la lotta al potere deve adeguarsi a questa migrazione per continuare a mantenere la sua efficacia. Parallelamente all'attività di Strano Network, nel 1996 il **Critical Art Ensemble** (CAE) teorizza negli Stati Uniti la disobbedienza civile elettronica (1996). L'**Electronic Disturbance Theater (EDT)**, fondato da Ricardo Dominguez (ex CAE), Brett Stalbaum, Carmin Karasic e Stefan Wray, avrà, subito dopo, il grande merito di raccogliere queste esperienze e di offrirne una nuova esposizione mediatica, attraverso la teorizzazione dello "zapatismo digitale" e la creazione del *Floodnet*, un'applicazione che automatizza il processo del sit-in virtuale. Il primo attacco via *Floodnet* verrà sferrato, il 9 settembre 1998, contro il sito del Presidente messicano Zedillo, coinvolgendo oltre 10.000 persone e provocando un blocco parziale del sito. Come l'esercito del Subcomandante Marcos, l'EDT non mira tanto alla vittoria sul campo, quanto ad attrarre l'attenzione dei media, sensibilizzando un pubblico internazionale e coinvolgendolo nella soluzione di un problema locale o relativamente "individuale": come può essere la resistenza

zapatista in Chiapas, o la battaglia, tutta mediatica, che ha contrapposto il gruppo etoy alla multinazionale del giocattolo eToys (cui l'EDT ha partecipato attraverso la mediazione di RTMark). Esempiare anche una delle ultime campagne dell'EDT, volta ad attirare l'attenzione su Minuteman, un gruppo non governativo (ma sostenuto dal governatore della California Arnold Schwarzenegger) che organizza ronde armate sul confine messicano per bloccare i "dirty rats" (come li chiamano loro) che cercano di attraversarlo. [Domenico Quaranta]



"Il 'FloodNet Zapatista' [...] utilizzò la logica con cui il Web restituisce all'utente 'Errore 404. File non trovato.' Durante le nostre azioni elettroniche del 1998, inviava ai siti del Governo messicano domande politiche come: 'esiste giustizia.html su questo server? Il server del Governo messicano allora rispondeva: '/giustizia.html Non è stato trovato su questo server.' [...]" Ricardo Dominguez

Alexei Shulgin
386 DX "World's first
cyberpunk rock band"
dal 1998

Immaginate un uomo che imbraccia una Fender Stratocaster davanti a una folla oceanica, barba e capelli incolti, pantaloni di pelle, l'attitudine da rockstar. Ora sostituite la chitarra con la tastiera di un vecchio computer 386, la rockstar con un oscuro artista russo, la folla oceanica con un gruppetto di fan che si agitano davanti a un baretto di piazza Maggiore a Bologna, e otterrete il live di Alexei Shulgin al festival *d-i-n-a* del 2001.

È dal 1998 che Alexei Shulgin, tiene concerti in tutto il mondo con una band composta da un 386dx, dotato di solo 4 Mb di Ram e 40 Mb di hard-disk. Il computer non è un semplice strumento ma è, per così dire, dotato di una personalità da rockstar. Grazie a un software per la sintesi vocale sincronizzato con delle basi midi, il 386 "interpreta" cover di famosi brani degli anni Sessanta e Settanta, produce degli effetti visuali psichedelici, presenta se stesso e ringrazia gli spettatori alla fine di ogni pezzo. In occasione di Transmediale 2002, il 386dx veniva abbandonato da Shulgin su un cartone all'esterno dell'edificio della Haus der Kulturen der Welt di Berlino, dove suonava chiedendo, con voce metallica,



spiccioli ai passanti. Ma al festival *ARS Electronica* 2003 di Linz, il vecchio 386 diventa improvvisamente una star. Un vero palco con ballerine in carne e ossa, luci colorate e fumo. Giapponesi, in prima fila tra il pubblico, puntano stupefatti le loro telecamere su Alexei: non hanno mai visto usare, in modo tanto sofisticato, una tecnologia così obsoleta. Il bis finale, con tanto di tastiera schiantata a terra iscrive definitivamente la performance nella storia ufficiale del rock. [Marco Deseriis]



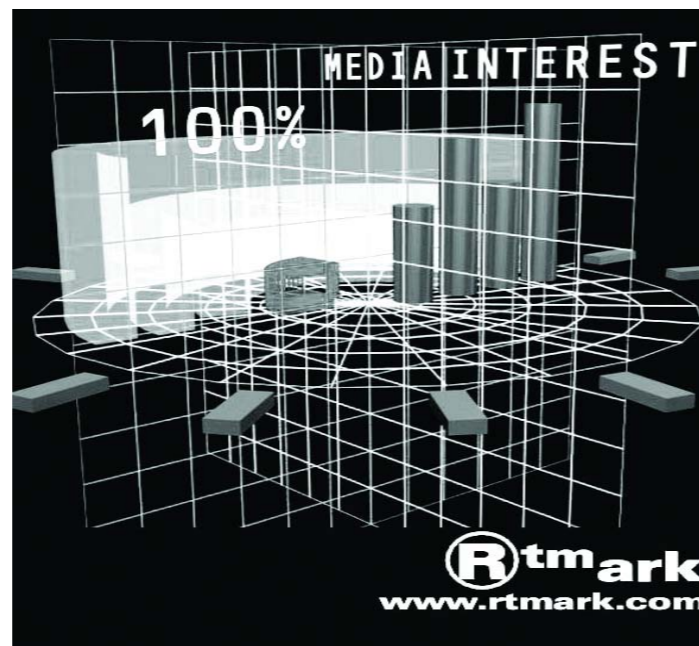
**@™Mark (RTMARK)
The Mutual Funds
1998**

Fondata in California nella seconda metà degli anni Novanta, @™Mark è un'impresa "virale", il cui scopo è "ricondurre le corporation a un senso di responsabilità sociale", sovvenzionando azioni di sabotaggio creativo ai loro danni. *Bringing it to you!*, il video promozionale di @™Mark del 1998, illustra efficacemente le modalità con cui viene messo in atto il boicottaggio:

"Il primo punto della catena è l'idea, che può provenire da qualsiasi parte (@™Mark, lavoratore, donatore, terzi). Se l'idea detiene determinati requisiti viene immediatamente inserita nella lista dei progetti, sul sito www.rtmk.com. Altri anelli fondamentali sono il lavoratore, gli investimenti anonimi e il valore aggiunto proveniente dal marchio di @™Mark, ossia la capacità di raggiungere un *impatto mediatico del 100%*."

Raccogliendo un vasto database di progetti online, @™Mark funziona come un accoppiatore e un fondo che sovvenziona azioni di sabotaggio. La sovvenzione, proveniente da donatori anonimi, va spesso a indennizzare il lavoratore interno all'azienda per i rischi assunti. Seguendo questa procedura @™Mark è riuscita a "correggere" l'identità di diversi prodotti

come le Barbie e il videogioco SimCopter, software educativi per bambini e album musicali. I "mutual funds" di @™Mark ospitano decine di idee e di progetti, che formano un grande database delle sovversioni possibili. Perché questi spunti entrino in essere, i diversi elementi si devono combinare. Quando la scintilla scocca, i memo archiviati nel database iniziano a connettersi, e a dar vita a una narrazione collettiva. Che la "corporation" fa circolare in rete e nei media con grande efficacia. [Marco Deseriis]



The Barbie Liberation Organization (BLO) è una delle opere più poetiche di "Correzione di Identità" realizzate da @™ark e finanziate dal loro Mutual Funds.

"[...] un progetto con le bambole in cui abbiamo scambiato i dispositivi vocali delle Barbie con quelli dei soldati G.I. Joe. Le Barbie dicevano: "Truppe! Attaccate il jet Cobra con tutta la potenza di fuoco!", "Solo i morti non mentono!" oppure "Vieni combattì. Combattì!"...Mentre i G.I. Joe, invece, dicevano cose del tipo: "Adoro fare shopping con te.", "A me piace andare a scuola. E a te?", "Cantiamo con la band stasera!" [...] Le abbiamo rimesse sugli scaffali dei negozi di tutto il paese chiamandolo: "Programma di donazione ai negozi". Siamo come Babbo Natale, ma meno radicali, perché Babbo Natale si introduce di nascosto nelle case della gente. Noi no. Così, quando i bambini li hanno ricevuti a Natale erano sorpresi di scoprire che la loro bambola diceva qualcosa di diverso da quello che si aspettavano. E i bambini l'hanno trovato spassoso. Adoravano quelle bambole assurde. Così abbiamo spedito i comunicati stampa, ed è finito nei notiziari di Natale e della settimana seguente. La notizia è passata in tutti i canali media immaginabili. - "Il BLO...", "La missione del BLO..." [...] Chiamiamo quell'idea di base "Identity Correction". Come dire... queste cose che non si presentano in modo onesto o che nascondono qualcosa della loro natura, davvero spaventosa... ecco, noi vogliamo parlarle allo scoperto. Vogliamo mostrarle. Creare degli spettacoli pubblici che, in un modo quasi poetico, rivelino qualcosa di davvero grave nella nostra cultura." @™ark



Alexei Shulgin
FuckU-FuckMe
1999

Con *FuckU-FuckMe*, l'artista russo **Alexei Shulgin** propone una riflessione ironica sui limiti della comunicazione in rete e sul suo carattere erotico, ma anche sul sesso virtuale (il sogno incestuoso della generazione cyberpunk) e sul tipo di affettività che si viene a instaurare tra un umano e la sua macchina, opportunamente "umanizzata". Il sito non è diverso da quelli che presentano – e offrono la possibilità di acquistare online – hardware e software meno insoliti. Attraverso questa banalissima vetrina, la FUFME, Inc. promuove, con modi assolutamente

ineccepibili, la "soluzione definitiva per il sesso remoto": un dispositivo hardware che va inserito nella "cassetiera" anteriore del corpo del computer e che consente, attraverso una normale connessione a banda larga, di aumentare le possibilità di interazione a distanza con il proprio partner. Il dispositivo esiste in versione maschile e femminile, ed è in grado di trasmettere alla macchina del partner tutte le nostre azioni e di riprodurle in tempo reale.

[Domenico Quaranta]



The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window displaying the website <http://www.fu-fme.com/>. The page features a blue and orange color scheme. At the top, there is a navigation menu with links for "Product Info", "FAQ", "Specifications", "Order", "Tech Support", and "Warranty". Below the navigation menu, there is a "Product Info" section. On the left side of this section, there is a "Y2K Statement" link. The main text describes the "GenitalDrive" hardware units, which are internal PC devices that can be installed in a 5.25-inch floppy disk slot. The text explains that the system allows for remote sexual communication through the Internet or corporate intranet, providing a realistic sensual experience. It mentions that the basic kit consists of two hardware units (male and female) and an accompanying software interface. The text also states that the genitalDrive is an internal device that can be installed in any free 5.25-inch slot of a PC. The software connects the genitalDrive to a remote PC using TCP/IP protocol. When remote sexual intercourse is started, the system transmits all actions to the remote genitalDrive and reproduces them in real time. The system has an intuitive interface and allows users to concentrate on remote communication. At the bottom of the page, there is a link to the "FAQ section". On the right side of the page, there are three images of the GenitalDrive hardware units. The first image shows the "GenitalDrive model F or M". The second image shows the "GenitalDrive model M ready for operation". The third image shows the "GenitalDrive model F ready for operation". Each image has a "click to enlarge" link. The browser window also shows the status bar at the bottom with "Done" and "Adblock" buttons.

The Yes Men
The Yes Men as WTO
dal 1999 al 2004

Prendete il sito ufficiale della World Trade Organization (www.wto.org), copiatene la grafica, ribaltate alcune teorie o modificate solo alcune parole chiave, e otterrete gatt.org. È grazie a un'operazione come questa, che gli **Yes Men** gestiscono dal 1999 gatt.org, un sito molto simile (eppure così diverso) da wto.org. Invitati via e-mail da diverse organizzazioni di avvocati, ricercatori tessili, professori universitari e fiscalisti che avevano scambiato il loro sito per quello ufficiale, gli Yes Men decidono di accettare e rappresentare la WTO in quattro conferenze e persino in televisione. Le presentazioni rimangono sempre sul filo della credibilità, ma giungendo a esiti paradossali ed estremi, con lo scopo di provocare la reazione indignata del pubblico. Nel settembre del 2000, a Salisburgo, in Austria, il dottor Andreas Bilchbauer ha illustrato un sistema per vendere il voto al miglior offerente, onde affinare "le sinergie" tra capitalismo



e democrazia [cfr. *Vote Auction*]. Nell'agosto del 2001, a Tampere, in Finlandia, Hank Unruh Hardy ha presentato una tuta dorata attraverso cui il manager può controllare a distanza i lavoratori degli *sweat-shop*. Nell'aprile 2002, all'università di Plattsburgh, nello stato di New York, Kinnithrung Sprat ha proposto il riciclaggio di hamburger MacDondald's in feci (e viceversa) per combattere la fame nel mondo. Nel maggio dello stesso anno, a Sydney, il falso rappresentante ha spiegato che la WTO aveva deciso di sciogliersi per rinascere come un'organizzazione basata sulla Carta dei Diritti dell'Uomo delle Nazioni Unite. Al termine della conferenza, la WTO ha dovuto smentire ufficialmente la notizia del suo scioglimento, anche se non ha mai ritenuto opportuno richiedere la chiusura del sito, che continua a funzionare, come il doppio virtuale e "l'altra faccia" di quello ufficiale. [Marco Deseriis]



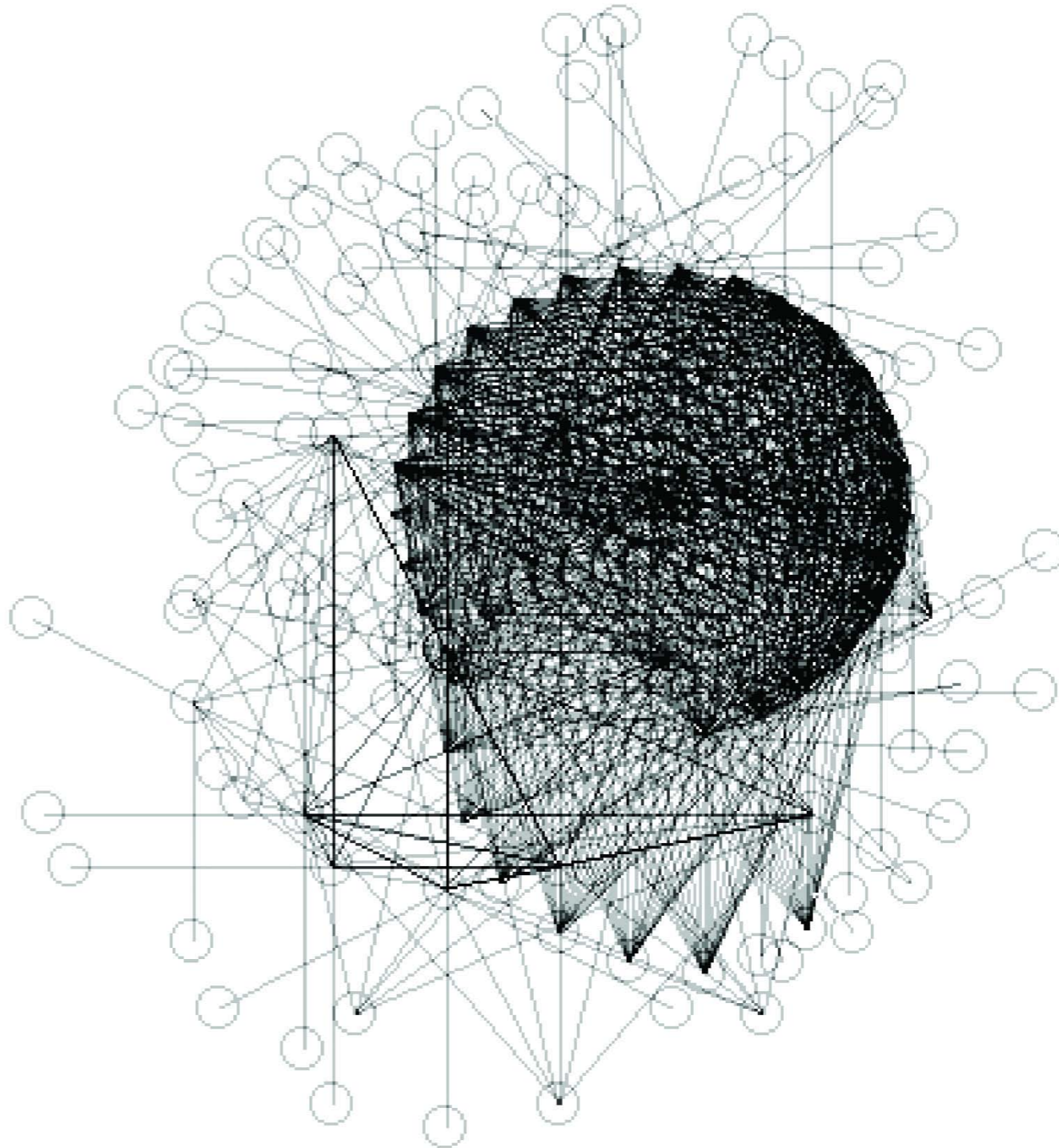
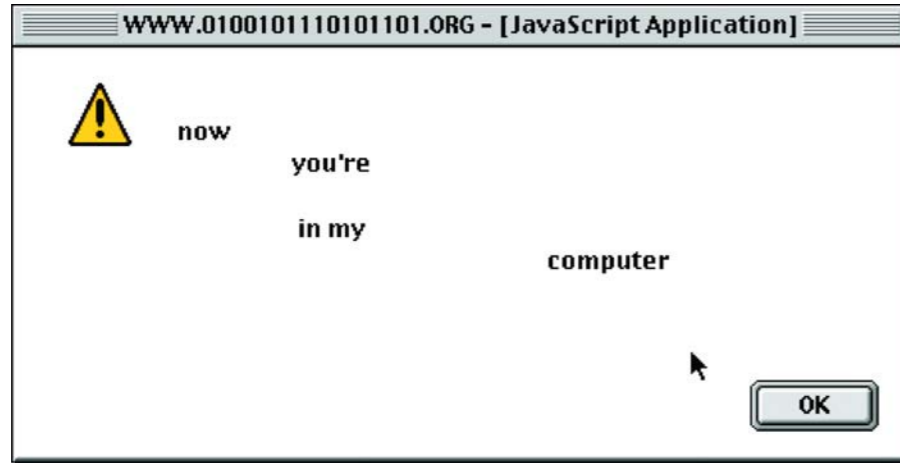
The Yes Men
The Management Leisure Suit
2001

Agosto 2001. L'università della Tecnologia di Tampere, in Finlandia ospita una *convention* internazionale di ricercatori sul futuro del tessile. La platea è ammaliata da un oratore che indossa una tuta dorata da cui fuoriesce un gigantesco fallo gonfiabile. Non si tratta di un megalomane, ma, apparentemente, di un rappresentante della World Trade Organization. Illustrando le proprietà della sua tuta, l'uomo, che si fa chiamare Hank Hardy Unruh, spiega quanto sia duro il lavoro del manager alle prese con una manodopera dislocata nei paesi del Terzo Mondo. Per questo la Wto ha appena messo a punto un nuovo ritrovato, la **Management Leisure Suit** (MLS) che offre la soluzione a due problemi di gestione cruciali: "Come mantenere i rapporti con i lavoratori a distanza e come mantenere la propria

salute mentale di manager con il giusto corrispettivo di relax". In pratica la tuta consentirebbe ai CEO delle corporation multinazionali di monitorare costantemente i propri operai tramite dei chip impiantati direttamente nel loro corpo. Secondo Hank Hardy Unruh «se non vi sono problemi nella produzione, la tuta trasmette impulsi positivi» rilassando il manager e, per riflesso, il lavoratore stesso. L'appendice fallica è invece una sorta di terzo occhio, tramite il quale il dirigente può videosorvegliare i lavoratori, 24 ore su 24. La platea di professori ascolta il rappresentante con interesse e, alla fine della dimostrazione, gli dedica un lungo applauso. Gli Yes Men, che hanno gestito tutta l'operazione, rimangono ancora più sorpresi nel constatare che delle teorie così singolari non abbiano prodotto alcuna reazione critica. [Marco Deseriis]



Commissionato dalla Gallery 9 del Walker Art Center di Minneapolis, e messo online il 1 gennaio 2001, il progetto *Life Sharing* consentiva a tutti i navigatori di consultare i file contenuti nel computer personale di 0100101110101101.ORG. Posta elettronica, documenti personali, software, immagini, venivano messi a disposizione del navigatore attraverso un'interfaccia che rendeva trasparenti tutti i dati e i programmi del loro computer. Si trattava in pratica di una radicalizzazione concettuale dei sistemi di condivisione dei file peer-to-peer (*Life Sharing* è l'anagramma di File-Sharing), e di un certo modo di stare-in-rete che iniziava a manifestarsi in quel periodo con l'esplosione del fenomeno delle homepage e successivamente dei blog personali. Per questo *Life Sharing* veniva definito come un caso eclatante di "nudismo dei dati" o di "pornografia astratta" che sostituiva il voyeurismo dei *data bodies* a quello dei corpi di carne. A differenza dei blog tuttavia, *Life Sharing* coinvolgeva una rete di persone, di amicizie e di rapporti professionali molto più ampia degli autori del progetto.

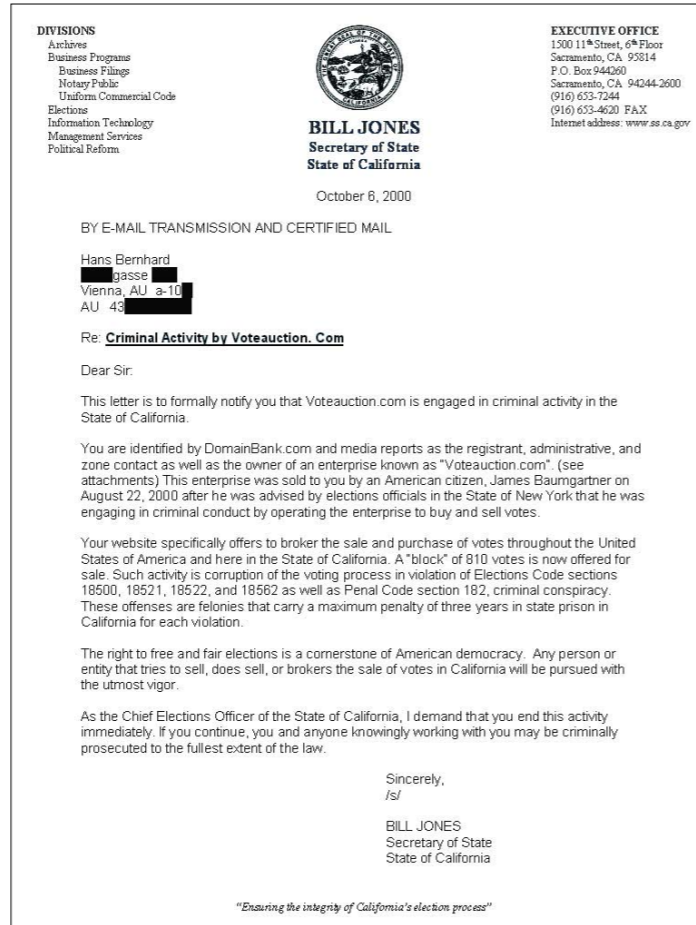


Succedeva infatti che gli utenti venissero a conoscenza di alcuni dati (ad esempio, le loro email) prima di 01.ORG stessi, connettendosi al sistema mentre il duo non si trovava al computer. Molte persone inoltre non riflettevano sul fatto che scrivendo agli artisti, le email diventavano automaticamente di pubblico dominio. Il *Life Sharing* diventava così la "condivisione della vita" di un'intera comunità, il che causò qualche incidente diplomatico e delle piccole commedie degli equivoci. L'anno successivo, al sofisticato sistema di auto-sorveglianza si aggiunse Vopos, che aggiungeva l'elemento del posizionamento geografico. Oltre alla possibilità di sbirciare nel computer di 01.ORG, Vopos offriva al navigatore la possibilità di rintracciarli geograficamente su una mappa satellitare, cui i due inviavano le proprie coordinate diverse volte al giorno tramite un trasmettitore GPS. [Marco Deseriis]

Nel marzo 2000, sulla campagna elettorale delle presidenziali USA piove una tegola. Si chiama *Vote Auction*, ed è una piattaforma online tramite la quale gli elettori americani possono mettere all'asta il proprio voto al migliore offerente (i tre candidati sono George W. Bush, Al Gore e Ralph Nader). Registrato in un primo momento sotto il dominio *voteauction.com* da uno studente universitario americano di nome James Baumgartner, il sito viene chiuso una prima volta in agosto, dopo che Baumgartner è stato informalmente minacciato di essere incriminato "per alto tradimento." Nel giro di pochi giorni il dominio passa, con la mediazione di @TMmark, nelle mani di Hans Bernhard, ex agente etoy e cofondatore con Lizvlx della società austriaca Ubermorgen ("dopodomani") che lo riapre radicalizzando l'idea di Baumgartner. Se lo studente si era difeso dall'accusa di turbativa del processo elettorale ammettendo che il sito era solo una parodia, Bernhard dichiara alla stampa che Ubermorgen "non realizza progetti come questo per scherzare. Noi facciamo business." Secondo Bernhard, il candidato che ha

effettuato l'offerta più alta al momento della chiusura della tornata elettorale, si aggiudicherà lo stock complessivo di voti messi all'asta nello Stato di riferimento. Le dichiarazioni di Ubermorgen e una piattaforma che rimane ambigua, nell'impossibilità di stabilire con certezza se la compravendita avvenga realmente, spianano la strada a un autentico Big Bang mediatico (la CNN fornisce un'ampissima copertura all'evento) e a una miriade di cause legali. Prima delle elezioni, il sito verrà chiuso altre tre volte, per riaffiorare ogni volta sotto un dominio diverso (*voteauction.at*, *voteauction.net*, ecc), ampliando ulteriormente il clamore mediatico. I suoi proprietari continueranno a dichiarare che il loro unico scopo è "avvicinare il capitalismo e la democrazia." [Marco Deseriis]

"[V]ote-auction espande a dismisura la sottile linea d'ombra che separa la parodia dalla realtà. Un semplice sito web ha messo in grave difficoltà l'intero sistema elettorale americano, offrendo ai cittadini la possibilità di vendere il proprio voto al candidato miglior offerente. Era l'epoca della net economy e tutto, almeno in rete, sembra possibile."
[epidemiC]



0100101110101101.ORG

Nike Ground

2003

La commercializzazione degli spazi pubblici è un fatto reale. Catene come Nike, Virgin, McDonald o Benetton trasformano le vie e le piazze, e sottraggono ai monumenti il loro ruolo di punto di riferimento e di aggregatore di senso; tutto ciò mentre i grossi centri commerciali aspirano a diventare le cattedrali laiche del XXI secolo. *Nike Ground* denuncia questo processo portandolo al suo limite estremo, e cercando di capire quanto siamo disposti a tollerarlo. Con il sostegno di una istituzione locale, **0100101110101101.ORG** ha installato in Karlsplatz, la piazza principale di Vienna, un falso infobox della Nike. Quindi, fingendosi alle dipendenze della grande multinazionale, il duo di artisti ha messo in scena una campagna di comunicazione volta a promuovere la trasformazione di Karlsplatz in Nikeplatz. L'operazione prevedeva la costruzione, al centro della piazza, di uno spettacolare monumento allo "swoosh", il famoso logo, e stando a un falso sito in perfetto stile Nike, era solo la prima tappa di un progetto che avrebbe ridisegnato molti altri centri urbani. La performance ha suscitato diverse reazioni, da quelle dei cittadini – scanda-

lizzati e stupiti – a quella della stessa Nike, che ha immediatamente smentito l'operazione per poi trascinare 0100101110101101.ORG in una diatriba giudiziaria da cui è uscita sconfitta. "...abbiamo utilizzato l'intera città come palcoscenico per una grande performance, una sorta di spettacolo teatrale per un'audience e un cast inconsapevoli. Volevamo produrre un'allucinazione collettiva capace di modificare la percezione della città in modo completamente immersivo", hanno dichiarato. Basato su un uso innovativo dei media e delle tecniche di "marketing guerrilla", *Nike Ground* solleva anche altre questioni, come quella della proprietà dei luoghi, che si servono di noi come veicoli di pubblicità per poi venirci strappati di mano quando tentiamo di servircene a nostra volta; ed è un ottimo esempio di progetto pubblico che si serve della rete come network di sostegno e come efficacissimo mezzo di promozione di un'azione che vive e si sviluppa nello spazio dei media. [Domenico Quaranta]



"Siamo arrivati all'infobox su una grossa Mercedes, con maschere al volto e valigette 24 ore. Siamo entrati nel Nike Info-box e di fronte ad una piccola folla abbiamo inscenato una sorta di *pièce* teatrale leggendo email, comunicati stampa, articoli e testi vari su *Nike Ground*. Le nostre voci erano amplificate per essere sentite in tutto il circondario. Ad un certo punto è arrivata una telefonata di Phil Knight – il presidente della Nike – che ci ha intimato di lasciare Nikeplatz perché altre città richiedevano il nostro intervento. Così abbiamo messo via le nostre cose e siamo scesi dall'infobox, gettando un po' di cose sul pubblico mentre la Mercedes arrivava. Ci siamo buttati nell'auto che è ripartita sgommando, mentre giornalisti e rappresentanti Nike cercavano di fermarci." 0100101110101101.ORG

J. F. Sebastian / Parallel Universe

info wars

2004

(film documentario minuti 86)



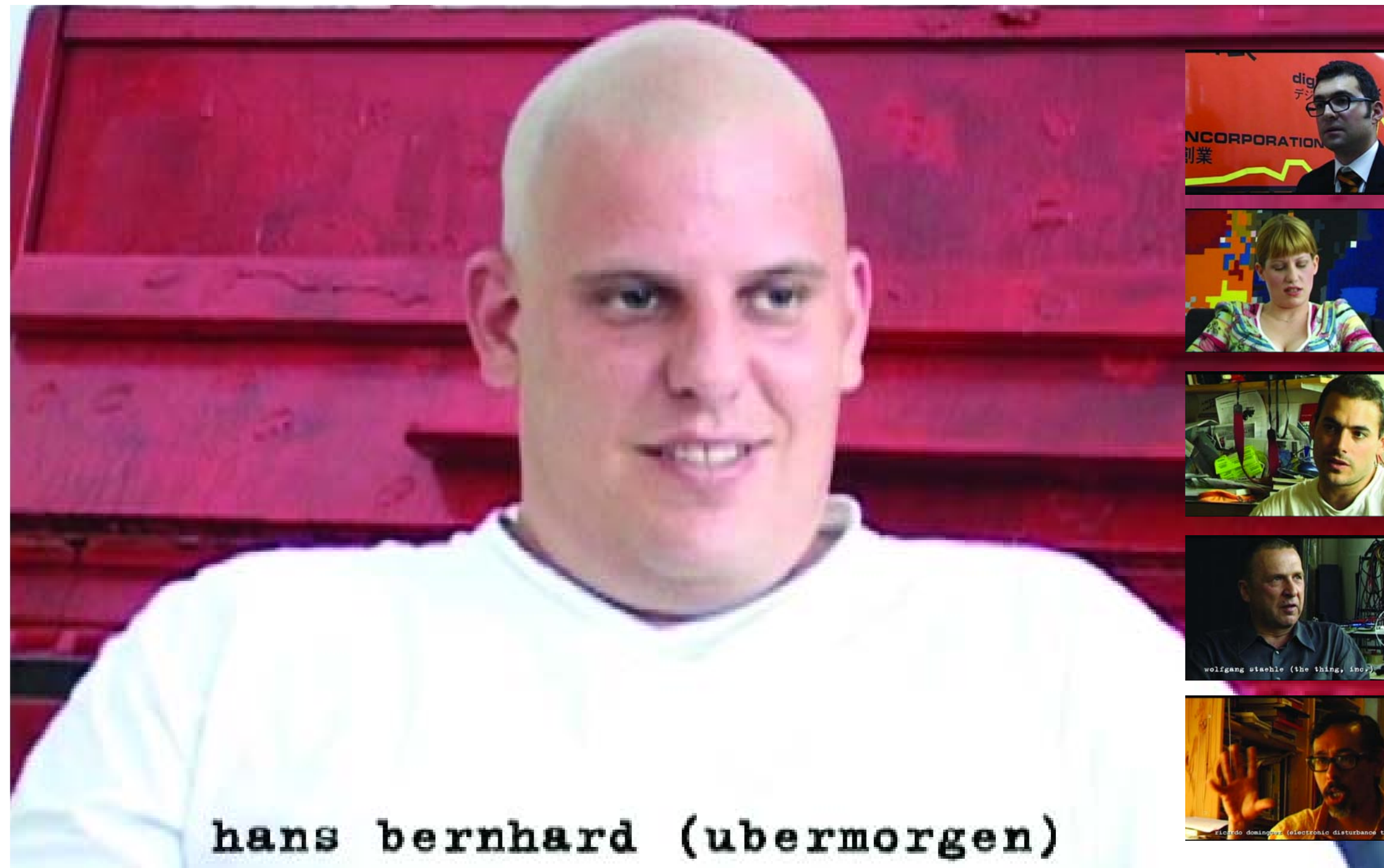
info wars è il lungometraggio che meglio descrive gli intrecci e la fitta rete di collaborazioni tra la scena della net.art e quella dell'attivismo di rete al volgere del millennio.

Grazie a un montaggio serrato, che rende conto dello sviluppo simultaneo di diverse esperienze il film fotografa l'attività dei gruppi più attivi della scena (etoy, RTMark, The Yes Men, Electronic Disturbance Theater, Ubermorgen) cogliendo nelle elezioni presidenziali USA del 2000 e la battaglia della Toywar della fine del 1999, i due momenti topici per l'accelerazione dei processi di collaborazione.

Un elemento apparentemente esterno è rappresentato dal pro-

cesso a Jon Johansen, l'*enfant terrible* norvegese che a soli quindici anni pubblicò in rete il DecSS, un decodificatore che permette di leggere i DVD di tutto il mondo, bypassandone i meccanismi di protezione basati sulla suddivisione regionale. Mano a mano che il film incede, si capisce che il terreno comune tra l'hacking di Johansen da un lato e la net.art e l'attivismo dall'altro, risiede nel comune impegno per liberare la conoscenza dal regime di scarsità imposto artificialmente dai detentori di marchi e brevetti su un bene (l'informazione digitale) altresì infinitamente riproducibile.

[Marco Deseriis]



"[...] penso che Barry [Coates] e altri contestatori siano troppo concentrati sulla realtà dei fatti e dei numeri [...] si tratta di un vecchio problema, un problema di educazione. Dobbiamo trovare un modo di convincere non tanto i manifestanti, ma i figli dei manifestanti, a seguire pensatori come Milton Friedman e Darwin eccetera, invece di quelli su cui sono cresciuti i contestatori... Trotsky, Robespierre e Abbie Hoffman. Penso che mettere l'istruzione in mani private [...] condurrà a questo risultato in modo naturale, e i figli dei manifestanti verranno educati con una serie di tematiche totalmente diverse."
Granwyth Hulatberi (Yes Men, invitato come rappresentante della WTO ad una trasmissione della CNBC)

LIVE PARIS

Granwyth Hulatberi
WTO

european market WTAP

DOW
▲ 77.60

OMX
▲ 19.93

EUR/USD
9.2583
▲ 0.0290

19:42 CET

47.7 ▲ 0.4 **VIAB** 7.00 @ 47.25 ▼ 0.35 **ALTR** 17.00 @ 30.00

WCOM 31.00 @ 14.3 ▲ 0.02 **ALTR** 17.00 @ 30.00

CNBC 40

Epilogo

Domenico Quaranta

Avvisi ai naviganti

Invito alla lettura e alla navigazione

Come nota Amy Alexander in una intervista a se stessa – plagiando a sua volta una discussione tra Olia Lialina e Josephine Bosma – la storia della net.art si costruisce con le interviste. Le interviste – assieme ai proclami e alle discussioni – conservate in archivi online come *Nettime* (www.nettime.org), *Rhizome* (<http://www.rhizome.org>), *The Thing* (<http://www.thething.net>), *Telepolis* (<http://www.telepolis.de>), *Metamute* (<http://www.metamute.com>). Magazine e mailing list come queste consentono a chiunque un accesso immediato, ma disordinato, ai materiali grezzi della leggenda. Tilman Baumgaertel – assieme a Josephine Bosma, uno dei più accaniti intervistatori della fase “eroica” – ha raccolto quasi tutte le sue interviste, in inglese e tedesco, in due bei volumi: T. BAUMGAERTEL (a cura di), *net.art - Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 1999; T. BAUMGAERTEL (a cura di), *net.art 2.0. - Neue Materialien zur Netzkunst / New Materials towards Net Art*, Institut für moderne Kunst, Nürnberg 2002. La stessa *Nettime* ha provveduto a pubblicare in forma cartacea una succulenta antologia, e un bel compendio è offerto dal catalogo del padiglione sloveno della Biennale di Venezia del 2001: A. FONDA (a cura di), *Absolute One. Vuk Cosic, Tadej Pogacar, 0100101110101101.ORG*, Venezia, 2001: che è anche una storica testimonianza di un momento decisivo della net.art, il suo approdo, appunto, alla Biennale veneziana.

In italiano, alcune di queste risorse sono state rese disponibili in ottima traduzione sul sito di *d-i-n-a* (digital-is-not-analog, <http://www.d-i-n-a.net>), mentre alcune riviste – come *Neural* (<http://www.neural.it>), *The Thing Italia* (<http://www.thething.it>), *Random* (<http://www.random-magazine.net>) e *Exiwebart* (<http://www.exibart.it>) si sono impegnate a divulgare la net.art attraverso articoli e recensioni. Per chi nutra una (imperdonabile) attrazione per la carta stampata, e senta il (perdonabile) bisogno di un filtro che tolga la pula a tutto questo materiale, o di una mappa che lo aiuti ad orientarsi, si consigliano alcune pubblicazioni: con l’avvertenza che i filtri hanno maglie molto diverse, e che le mappe sono più simili a portolani quattrocenteschi che a riprese satellitari. Per il lettore italiano, M. DESERIIS e G. MARANO, *Net.art. L’arte della connessione*, Shake, Milano 2003 (scaricabile in pdf da www.thething.it) resta la lettura fondamentale: dettagliata nella ricostruzione, mitopoietica nello stile, piacevolmente partigiana nell’approccio, è la versione ufficiale della leggenda. D. QUARANTA, *Net art 1994 - 1998. La vicenda di Ada’web*, Vita e Pensiero, Milano 2004 ne costituisce un utile complemento, per la ricostruzione paziente di alcuni dibattiti che hanno scosso *Nettime* e per il modo con cui fa cozzare la net.art europea con l’approccio americano all’arte in rete. Per il resto, essendone l’autore, non posso che dirne male. Al corposo volume di Tommaso Tozzi e Arturo di Corinto sull’hackivism (A. DI CORINTO, T. TOZZI, *Hackivism. La libertà nelle maglie della Rete*, Manifestolibri, Roma 2002, scaricabile anche dal server www.ecn.org), si consiglia di affiancare, almeno, G. MEIKLE, *Disobbedienza civile elettronica*, recentemente (2004) tradotto da Apogeo. Il libro di Meikle, che in inglese si chiama *Future Active*, in italiano ruba il titolo a un fondamentale pamphlet del CAE (CRITICAL ART ENSEMBLE): *Disobbedienza civile elettronica ed altre idee impopolari: come sopravvivere e resistere nella società del controllo*, Roma, Castelvechi 1998 (in inglese, così come tutti i libri del CAE, *Electronic Civil Disobedience* può essere scaricato dal loro sito in un elegante formato .pdf). Restando in ambito di media attivismo, sempre Castelvechi ha pubblicato un racconto avvincente, e dettagliatissimo, del Digital Hijack: una di quelle chicche che meritano veramente una capatina nel remainder più vicino (ETOY, *Cyberterrorismo. Come si organizza un*

rapimento virtuale, a cura di Nico Piro, Roma 1998). E visto che siete lì, cercate anche, di LUTHER BLISSETT, un classico come *Mind Invaders* (Castelvecchi, Roma 1995); oppure *Totò, Peppino e la guerra psichica* (l'edizione 2.0 è uscita per Einaudi nel 2000), o tutti e due: l'ex calciatore del Milan è un po' il padre di tutti noi... Nella deprimente scarsità di pubblicazioni sul tema, ricordiamo anche, accanto all'agile guida di Gianni Romano (G. ROMANO, *Artscape. Panorama dell'Arte in Rete*, Costa & Nolan, Genova 2000), alcune tesi di laurea: come quelle di Valentina Tanni (*Net Art. 1993-2001*, Università degli Studi "La Sapienza", Roma, A.A. 2000-2001), di Alice Spadacini (*Lo sviluppo in rete del pensiero contemporaneo dell'arte*, Accademia di Brera, Milano, A.A. 2003 - 2004) e di Tatiana Bazzichelli (*Pratiche reali per corpi virtuali*, Roma, A.A. 1999 - 2000, <http://www.strano.net/bazzichelli/tesi.htm>). Se avete voglia di leggerle, contattateli, non vi faranno del male.

Per chi crede di sapere l'inglese, le cose si fanno più interessanti. Qui i Vangeli sono due, e portano il marchio prestigioso di Thames & Hudson: Christiane PAUL, *Digital Art*, London 2003; Rachel GREENE, *Internet Art*, London 2004. Fra gli apocrifi, segnaliamo almeno, di Josephine BERRY, *Bare Code: Net Art and the Free Software Movement* (<http://www.uoc.edu/artnodes/eng/art/jberry0503/jberry0503.html>) e il libro recente di Alexander Galloway, co-fondatore di *Rhizome*: A. GALLOWAY, *Protocol. How Control Exists After Decentralization*, The MIT Press, 2004. Mentre l'Apocalisse non può che essere l'ultimo libro di Florian Cramer (*Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Rotterdam 2005). Il testo sacro della software art non viene trasmesso da un angelo, ma si può o scaricare con relativa facilità in formato pdf.

Esistono molti altri testi interessanti, ma una guida troppo dettagliata non si addice al vero cowboy. Avete imparato ad appoggiare l'orecchio al suolo per ascoltare la voce del cavallo d'acciaio e riconoscere la corsa dei bisonti. Adesso esploratela da soli la vostra frontiera. Ma attenti agli scalpi.

Artisti



RTMark (RTMARK) - <http://www.rtmart.com>
RTMark, che significa "Registered Trade Mark" e si legge "art mark", è una corporation, e come tale può approfittare della sua natura di "persona giuridica", per finanziare azioni di sabotaggio ai danni del potere corporativo. Il suo principale obiettivo è attirare l'attenzione sull'iniquinà dei diritti legali che le multinazionali si sono arrogate, arrivando a ledere i nostri: una missione perseguita impersonando il comportamento aziendale in molte delle sue manifestazioni, il che garantisce a RTMark e ai progetti che finanzia una visibilità mediatica che non trova paragoni nell'attivismo tradizionale.

Vuk Cosic - <http://www.ljudmila.org/~vuk>
Ex archeologo, vive a Ljubljana, e dal 1996 si considera un "net.artista in pensione". Non che la sua attività sia cambiata di



molto: come prima, va alle conferenze e si dedica alla storizzazione del suo lavoro. Ha realizzato, per il *Videopositive 2000* di Liverpool, *ASCII architecture*, coprendo interamente le facciate della St. Georges Hall con proiezioni di codici ASCII, e nel 2001 ha rappresentato la Slovenia alla Biennale di Venezia. È uno dei fondatori di *Ljudmila* (<http://www.ljudmila.org/>), un media lab per gli artisti sloveni, e dell'*ASCII Art Ensemble*.

Ubermorgen - <http://www.ubermorgen.com>
Dopo aver abbandonato, nel 1999, il collettivo etoy, **Hans**



Bernhard (a.k.a. etoy.HANS, etoy.BRAINHARD, hans_extrem, e01) e **Maria Haas** (a.k.a. Liz, Lizlx) hanno fondato la società *ubermorgen.com*, registrata in Germania, Austria e Bulgaria. *Ubermorgen* lavora nel campo dello sviluppo software, del licensing e del design, fornisce consulenza alle multinazionali e realizza performance basate sulla comunicazione massmediatica.

Definisce la propria attività "media hacking", e promuove il proprio lavoro attraverso tattiche di "guerriglia marketing".

The Yes Men - <http://theyesmen.org>
The Yes Men è un'organizzazione informale di qualche centinaio di impostori sparsi per il mondo. Il loro nome non si riferisce a quello che sono, ma a quello che fanno: rispondere sempre "sì". Indossano le insegne del potere per smascherarne le ipocrisie e "correggerne" l'identità. Si



fanno strada con ogni mezzo nei baluardi fortificati del commercio, creano scompiglio e poi spariscono, carichi di prove contro le multinazionali. Giocano in una squadra, ma tifano per l'avversario...

Surveillance Camera Players (SCP) -

<http://www.notbored.org/the-scp.html>

Gli SCP sono una compagnia teatrale fondata a New York nel 1996 da Bill Brown, Susan Hull e altri artisti in risposta all'appello di Michael Carter (1995) per un uso "contro-culturale" dei dispositivi di sorveglianza. Da allora sono nati diversi gruppi affiliati, da San Francisco a Stoccolma, a Bologna. Gli SCP si oppongono silenziosamente alla natura pervasiva della



videosorveglianza, inscenando le loro performance – adattamenti di *pièce* teatrali originali – sotto lo sguardo freddo delle telecamere e distribuendo ai passanti mappe dei dispositivi rilevati negli spazi pubblici della città. Ad oggi, il gruppo ha all'attivo più di quaranta performance.

Natalie Bookchin -

<http://jupiter.ucsd.edu/~bookchin>
<http://action-tank.org>

Natalie Bookchin è un'artista che lavora con la rete, i videogiochi e



altre forme d'arte impopolari. Vive a Los Angeles dove insegna al California Institute for the Arts. Sta lavorando a *Man-ALife*, un essere umano domestico virtuale online, e a *BioTaylorism*, un progetto artistico sotto forma di campagna di pubbliche relazioni. Di recente ha proposto a Los Angeles, Basilea e Barcellona *Street Action on the Superhighway*, progetto a cavallo tra arte e attivismo, che si sviluppa per le strade e in rete. È stata parte del collettivo RTMark e ha realizzato progetti in collaborazione con Alexei Shulgin, Heat Bunting, Jin Lee e Lev Manovich.

Mongrel Project -

<http://www.mongrelx.org>
Mongrel [lett.: "bastardo"] è un collettivo nato a Londra nel 1995 dall'iniziativa di **Graham Harwood**, il quale stava tenendo un corso ad Artec, centro d'arte londinese che si rivolge a disoccupati a lungo termine. Aveva appena concluso la sua installazione *Rehearsal of Memory*, e cercava aiuto per la versione su CD-rom del progetto. Molti studenti volevano approfondire la conoscenza delle nuove tecnologie, ma Artec non sembrava

accontentarli. Decisero così di istituire l'organizzazione "Mongrel". Al gruppo si unirono



subito **Matthew Fuller**, già coautore del progetto *Natural Selection*, **Richard Pierre-Davis** e **Matsuko Yokokoji**, realizzando *National Heritage*. **Marvin**, uno degli studenti Artec, si unirà al gruppo poco più tardi.

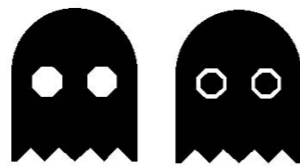
Mark Napier -

<http://www.potatoland.org>
Nato nel 1961 a Springfield, New Jersey (USA), vive e lavora a New York. Ex pittore e programmatore, dal 1995 crea progetti esclusivamente in rete. Ha realizzato interfacce artistiche e applicazioni software che trattano questioni quali potere, controllo, proprietà e territorio nel mondo virtuale. Fra i suoi lavori figurano *Shredder* (1998), un browser alternativo che smaterializza la rete; *Digital Landfill* (1998), un archivio infinito di spazzatura digitale e



Bots (2000), uno strumento per assemblare nuove icone pop partendo da frammenti digitali.

Jodi - <http://www.jodi.org>
Nome che identifica Joan Heemskerck (Kaatsheue, Olanda 1968) e Dirk Paesmans (Bruxelles 1965). Negli anni Ottanta hanno studiato con Nam June Paik alla Kunstakademie di Düsseldorf, e lavorano insieme sotto lo pseudonimo di Jodi dal 1994.



Attualmente vivono in Olanda. Le loro opere d'arte, che simulano crash del browser di navigazione ed errori di sistema, costituiscono l'estetica più classica della net.art.

Joan Leandre (retroYou) -

<http://www.retroyou.org>
Attivo da tempo come video artista, Joan Leandre si è dedicato negli ultimi anni alla sperimentazione sul codice digitale svolgendo contemporaneamente il ruolo di programmatore, *reverse engineer* e artista. Membro dell'Unknown Frame Observatory, nel 1999 ha organizzato l'OVNI Scanner di Barcellona. Tra il 1994 e il 1996 ha seguito il Mega Assemble Project (MAP), e dal 1996 al 1998 l'*Oigo Rom Project* per l'Istituto Universitario Audiovisivo di Barcellona. Nel 1999 lancia *Retroyou.org*, un progetto di lettura e interpretazione manuale del software. *Retroyou* manipola e decostruisce videogame, mettendone in



discussione l'interfaccia e l'ideologia: così *retroYou r/c* [radio / control series], presentato all'*O-nedotZero* di Barcellona, al *d-i-n-a* di Bologna e ad *Arco 001* di Madrid; così *nostalg*, il suo ultimo lavoro, decostruzione di un simulatore di volo.

Jaromil - <http://rastasoft.org> -

<http://dyne.org>
Programmatore GNU/Linux italiano, Jaromil è autore di tre Free Software e di un sistema operativo: *MuSE* (software per webradio), *FreeJ* (per il vjing e la manipolazione video) e *HasciiCam* (webcam che codifica il video in caratteri ASCII). *dyne.bolic*, il suo sistema operativo, opera su CD senza bisogno di installazione, e offre diverse risorse per la produzione e diffusione delle informazioni. Tra le sue opere, il software per *Sophisticated Soiree*, un lavoro di net.art (*Farah*) e la performance *Tubocatodico*. Dal 1998 è membro del collettivo teatrale Giardini Pensili.

Ha partecipato a manifestazioni come *CODeDOC II* (Whitney Museum Artport), *Read_Me 2.3*, *negotiations 2003* (Toronto), *I LOVE YOU* (MAK, Francoforte); è



stato ospite di *Makrolab* durante la Biennale di Venezia 2003.

J. F. Sebastian / Parallel Universe -

<http://www.parallel-universe.com>
<http://www.info-wars.com>
Parallel Universe è una casa di produzione austriaca nata per realizzare *Info Wars* (regia di J. F. Sebastian, Austria 2004), un lungometraggio di 90' prodotto con i fondi dell'Austrian Film Grants. Il film mostra cosa può accadere quando le nuove tecnologie incontrano tattiche non convenzionali di sovversione del potere delle corporation. Tra i protagonisti: RTMark, The Yes Men, etoy e Ubermorgen.

I/O/D -

<http://www.backspace.org/iod>
I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green, Simon Pope) è un collettivo con sede a Londra che dal 1994 realizza progetti su Hard Disk. Nato come una pubblicazione multimediale realizzata in collaborazione con artisti, scrittori e musicisti, I/O/D



si è presto dedicato alla "esplorazione scettica" delle interfacce convenzionali, producendo "software speculativi" come *I/O/D: The Web Stalker*.

Heath Bunting -

<http://www.irational.org>
Proviene dalla strada, dove ha

attraversato esperienze come i graffiti, la performance, gli interventi urbani, le radio pirata, la fax art, la mail art e le BBS per poi diventare un attivo protagonista dell'esplosione di Internet. Il suo lavoro ruota attorno all'idea di costruire sistemi sociali e di comunicazione aperti e democratici. Tra il 1994 e il 1997 è stato uno dei pionieri della net.art. Di recente è passato alle biotecnologie, convinto che saranno il prossimo medium, e a



network performance che prevedano il coinvolgimento diretto del corpo.

Florian Cramer -

<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin>
Insegna Letteratura comparata alla Freie Universität di Berlino. È l'autore del sito *Web Permutations* e un attivista del Free Software. Studioso di neo-



ismo e neoista egli stesso, è autore di numerosi testi fondamentali su net.art e software art, co-fondatore di Runme.org, poeta del codice e artista in incognito.

etoy - <http://www.etoy.com>

Nato nel 1994 dall'iniziativa di un gruppo di artisti internazionali riunitisi in Svizzera, il collettivo etoy, poi riorganizzatosi come etoy.CORPORATION, è un controverso attore globale che utilizza la struttura aziendale per creare valore culturale. Ha organizzato il primo dirottamento digitale di massa della storia di Internet, e combattuto, vincendo, la Toywar. Come azienda cerca di esplorare il valore sociale, culturale e finanziario condividendo rischi e risorse,



mantenendo un brand forte e massimizzando il valore. I suoi azionisti partecipano a un'opera d'arte dinamica che ha luogo 24 ore al giorno nel bel mezzo della società – on e offline.

Electronic Disturbance Theater (EDT) -

<http://www.thing.net/~rdm/ecd/ecd.html>

Fondato nel 1998 da Ricardo Dominguez, Brett Stalbaum, Carmin Karasic e Stefan Wray, l'EDT è un collettivo di attivisti che pone le tecniche di disobbe-



dienza civile elettronica al servizio della lotta politica. Così *Floodnet*, il software che automatizza il principio del "sit-in virtuale", è stato lanciato nel 1998 come strumento di "digital Zapatismo", movimento a cui l'EDT si è fortemente ispirato anche dal punto di vista iconografico. Dominguez, leader e rappresentante del gruppo di fronte ai media, è stato membro del Critical Art Ensemble, e lavora come editor di *The Thing* (www.thething.net).

Eldar Karhalev e Ivan Khimin - (sito attualmente non reperibile) Karhalev (Astrakhan, Russia, 1978), dal 1999 vive a San Pietroburgo. Pittore e media artist, non fa installazioni e non ha mai preso parte ad azioni e performance. Khimin ha studiato storia dell'arte e media art al Pro Arte Institute di Mosca, dove si è laureato nel 2000. Assieme hanno realizzato *Screen Saver* (2001), che ha ottenuto un premio al *read_me festival 1.2*.

Cornelia Sollfrank - <http://artwarez.org>
Nata nel 1960 a Feilershammer (Germania), studia Belle Arti a Monaco e Amburgo. È membro fondatore dei collettivi *Frauen*

und Technik e -Innen, e dell'alleanza cyberfemminista nota come *Old Boys Network*. Il suo lavoro concettuale e performativo nell'ambito dei mixed media si concentra sulle relazioni fra arte e politica, sul potenziale sovversivo della new media art, sul nuovo ruolo dell'artista nell'età dell'informazione, sull'uso "femminista" delle nuove tecnologie



e sul networking come arte. È stata membro della giuria di *Ars Electronica* per due anni, ha tenuto conferenze e lezioni in diverse università e ha esposto il suo lavoro in decine di occasioni a livello internazionale.

Amy Alexander - <http://plagiarist.org>
Media artist, performer, programmatrice e regista, è la creatrice di *Plagiarist.org*. Tra i fondatori del *Read.me Festival* e dell'archivio di software art *Runme.org*, è attualmente Assistant Professor of Visual Arts alla



University of California, San Diego.

Alexei Shulgin -

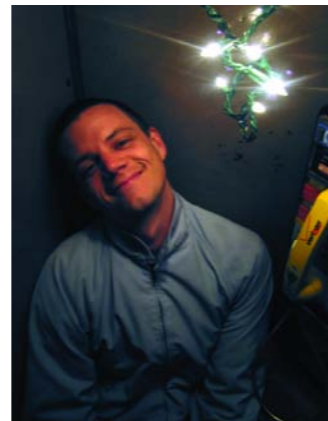
<http://www.easylife.org>
Nato a Mosca nel 1963, è artista, musicista, curatore, attivista e docente. Vive e lavora a Helsinki. Nei suoi lavori esplora i limiti tra arte, cultura e tecnologia in relazione alla vita "reale", e viceversa. È stato sin dall'inizio uno degli animatori della discussione sulla net.art sulla mailing list *Nettime*. Tra le altre attività ha realizzato la prima mostra online di Desktop, inventato la form art, scritto le tavole della legge della net.art e fondato la prima autentica Cyberpunk Rock Band. Tra i fondatori del *Read.me Festival* e dell'archivio di software art *Runme.org*, ha



partecipato a numerose mostre e simposi di fotografia, arte contemporanea e new media.

Alexander R. Galloway -

<http://itserve.cc.ed.nyu.edu/galloway>
È Assistant professor al Dipartimento di Cultura e Comunicazione dell'Università di New York. In passato ha lavorato per sei anni a Rhizome.org. È membro fondatore del collettivo software RSG (Radical Software Group) e creatore del software



artistico *Carnivore*, ispirato al noto software di sorveglianza dati. È autore di *PROTOCOL: How Control Exists After Decentralization* (MIT Press, 2004). *Gaming*, una serie di saggi sull'estetica e la politica dei videogiochi, uscirà nella primavera del 2006 per la University of Minnesota Press.

Adrian Ward -

<http://www.adeward.com>
Software artist, programmatore e docente. Sin dal 1999 la sua società londinese Signwave UK ha lavorato per un ampio numero di clienti e ha rilasciato una serie di software, alcuni dei quali esistono esclusivamente per provare quanto possa essere dilatata la definizione di software commerciale. È noto soprattutto per le sue opere di software art auto-generative che mettono in dubbio i concetti di autenticità e autorialità distribuendo parodie di noti programmi informatici nella comunità grafica e artistica: come *Autoshop*, una parodia di Adobe Photoshop, e *Auto-illustrator*, un'applicazione per il disegno vettoriale decisamente surreale. Nel campo musicale



Adrian lavora in collaborazione con Alex Mc Lean sotto il nome di Slub. Insieme, scrivono applicazioni software generative e le utilizzano nelle loro performance in tempo reale. Ha ottenuto premi da Transmediale e Real Software, e vinto una Honorary Mention al Prix Ars Electronica (2001).

[epidemicC] - <http://epidemic.ws>
Gruppo informale di collaborazione interprofessionale, osserva ed esplora i fenomeni provocati dall'intrusione delle reti di informazione digitale nelle culture considerate tradizionali. [epidemicC] nasce ufficialmente all'inizio del 2001 in occasione del festival *d-i-n-a 01*, con un manifesto sull'estetica dei codici virali. Autori, con 0100101110101101.ORG, del virus *Biennale.py*, diffuso in occasione della Biennale di Venezia del 2001. Nel 2002, al Museo di arti Applicate di Francoforte (MAK), presenta *AntiMafia*, un software peer-to-peer in grado di eliminare, automatizzandola, la figura del leader nelle azioni di protesta digitale. Nel 2003, l'ultima apparizione pubblica ad *Ars*



Electronica, dove il gruppo presenta *DoubleBlind*, programma che invita ufficialmente, ma in modo casuale, a partecipare allo stesso festival di Linz.

0100101110101101.ORG -

<http://0100101110101101.org>
0100101110101101.ORG è un'instancabile coppia di artisti (della truffa) europei. Sono stati inseguiti per un anno dalla Santa Sede per aver creato un falso sito del Vaticano e ricercati dalla Symantec Corporation come autori, con [epidemicC], del virus *Biennale.py*. Si sono battuti in tribunale contro Nike, vincendo, per una falsa campagna pubblicitaria. Hanno inventato un falso artista, hackerato la prima galleria d'arte online, inventato il *Life Sharing* e si sono sottoposti volontariamente ad un anno di sorveglianza satellitare. Sono stati definiti *media scammers*, *myth makers*, ladri d'identità,



estremisti, *Internet star*, dandy dell'informazione, geni. Hanno esposto in prestigiose sedi museali internazionali tra cui il Lentos Museum of Modern Art, Linz, e il New Museum of Contemporary Art, New York e vinto la Jerome Commission del Walker Art Center. Sono stati tra gli artisti più giovani ad avere mai partecipato alla Biennale di Venezia.

Note alle immagini

Software art, apertura capitolo [p. 20]. Fotogramma in negativo tratto dal DVD di Jodi *All Wrongs Reversed @1982* del 2004. L'effetto scia non è un difetto video, ma sono le istruzioni software che provocano un errore di frequenza tra la scheda grafica e il monitor del vecchio Sinclair. Sarebbe impossibile riprodurre l'errore su un computer odierno: i monitor sono protetti dagli sbalzi di frequenza.

National Heritage [p. 22]. Le magnifiche immagini tratte dal programma (solo per Macintosh) sono reperibili nella sezione download del sito *Mongrel Project*. <http://www.mongrelx.org>.

The Plagiarist Manifesto [p. 30]. Il brano tratto dal fax è tradotto da Gioia Guerzoni.

Auto-Illustrator [p. 48]. Le immagini sono create da noi utilizzando i filtri *Parody*, *IKEAist* e *Sportswear Logo*.

Software art, chiusura capitolo [p. 54]. Particolare di un'opera *classica* di Jodi. <http://www.jodi.org/100cc/hqx/i900.html>

Copia senza originale, apertura capitolo [p. 56]. Particolare di un *Hybrid* di 0100101110101101.ORG. <http://0100101110101101.org/home/hybrids/00012/>

Azionismo mediatico, apertura capitolo [p.76]. Rappresentanti del gruppo etoy ritirano il premio *Golden Nika* (*Ars Electronica* di Linz) nel 1996 per l'operazione *Digital Hijack*.

386 DX "World's first cyberpunk rock band" [p. 86]. La foto grande è stata scattata da *scene.org* durante il *386 DX Megashow* di *Ars Electronica* 2003. Quella piccola [p. 87], scattata da Lupo Wolf a Graz, è di tre anni prima.

Management Leisure Suit with Employee Visualization Appendage [94]. Le immagini della conferenza di Tampere, intitolata "Tessuti del futuro", sono tratte dal film documentario *The Yes Men* (2004) diretto da Dan Olman, Sarah Price, and Chris Smith. Courtesy of United Artists.

[V]ote-auction [p. 100]. La schermata del sito *vote-auction.com* (7 novembre 2000) è uno dei numerosi documenti legali prodotti da Vote-Auction (<http://www.vote-auction.net/ARCHIVE/>).

Nike Ground [p. 102]. La foto con il progetto per il monumento in Nikeplatz è stata gentilmente concessa da Fabio Paris Art Gallery, Brescia.

The Yes Men [p. 106]. Granwyth Hulatberi, uno dei tanti nome-cognome utilizzati da Andy Bichlbaum. L'immagine è tratta da un dibattito in diretta televisiva sulla CNBC. Il "faccia a faccia" era tra Hulatberi, rappresentante WTO a Parigi e Barry Coates importante leader no-global inglese. Due anni dopo la trasmissione diventeranno amici.

Ringraziamenti

Ringraziare gli artisti per la collaborazione e la disponibilità è d'obbligo, ma non basta. Di fatto, il progetto *Connessioni Leggendarie* nasce dal desiderio di render loro un omaggio, una dichiarazione di riconoscenza pubblica e visibile. Ma non basta ancora. La scena net.art non è stata prodotta da strategie o denaro, ma da persone con particolari entusiasmi e attenzioni verso un mutamento epocale. Persone che, per sfatare una leggenda, si muovevano e si incontravano nel mondo fisico quanto in quello virtuale. Case e ospitalità, feste e cene, treni e aerei verso città dove qualcuno, dal nulla, si era inventato un festival, un'appuntamento... migliaia di chilometri per presentare una propria *mailing list*, un falso sito, un programmino o un'idea, oppure solo per esserci, esserci era già sufficiente per essere stimati, non importa per cosa. Artista, artefice, promotore, curatore, rompiscatole, erano sovente la stessa persona in posti diversi. Tutto questo non sarebbe potuto esistere senza un immaginario vivo, forte e virale, non tanto collettivo quanto individualmente condiviso. Così va meglio. Ora possiamo ringraziare tutte le persone che si sono riconosciute nelle righe precedenti.

Ringraziamo Massimo Ferronato che per talento grammaticale riesce a far diventare la parola 'problema' un sinonimo di 'soluzione'. Grazie a Flaminio Gualdoni che con obiettivo panoramico aveva 'previsto', quindi contribuito a immaginare, questo libro e questa mostra. ACravan Foundation ed Helga Franza ([http://analfabestia.com/helgi/](http://analfabestia.com/helghi/)) per la ricerca, redazione e collaborazione praticamente quotidiana. Elena Miele per aver salvato la vita a sei *cowboy* da una minuscola JPEG. Uno splendido manifesto di *C'era una volta il west* (autore purtroppo sconosciuto). Il vecchio festival *d-i-n-a*, oggi divenuto *The Influencers* e Vanni Brusadin per i materiali e il supporto morale. *Tekfestival* per i sottotitoli italiani del film *info wars*. Simona Lodi e *Piemonte Share Festival* per averci riportato più volte alla realtà. Vincenzo Saponara, del Consiglio di Amministrazione della Fondazione Pini, che ha creduto con coraggio ed entusiasmo a questo progetto, che ha seguito in tutte le sue fasi: anche quelle più criptiche.



Finito di stampare presso
le Arti Grafiche Leva
nel mese di ottobre 2005