Più sfruttamento commerciale della cooperazione tra artisti, meno conflitto e guerriglia comunicativa

Creatività al capolinea. Il paradosso del Web 2.0

[di Marco Deseriis]

E' cambiato il modo di raccontarsi, si è rafforzata la funzione dell'autore, si produce pensando più alle gallerie che alla rete. Risultato: l'addomesticamento di una pratica che nei primi anni sfuggiva a ogni definizione.

Arte in rete, net art, web art, network art: una pioggia di etichette allaga da qualche anno l'infosfera. Ciascuna rimanda a un diverso campo semantico: se ad esempio l'arte in rete usa internet come semplice strumento di distribuzione di opere prodotte "altrove", net art evoca un'arte creata appositamente per la rete. La web art dal canto suo risiede esclusivamente sul web, mentre la network art pone l'accento sul processo e sulla collaborazione, disinteressandosi relativamente del prodotto finale. Sia quel che sia, net art sembra essere ad oggi il termine più usato da critici e curatrici, forse perché riesce a contenere molte delle tensioni appena descritte. Tuttavia l'elasticità del termine lo rende anche poco affilato.

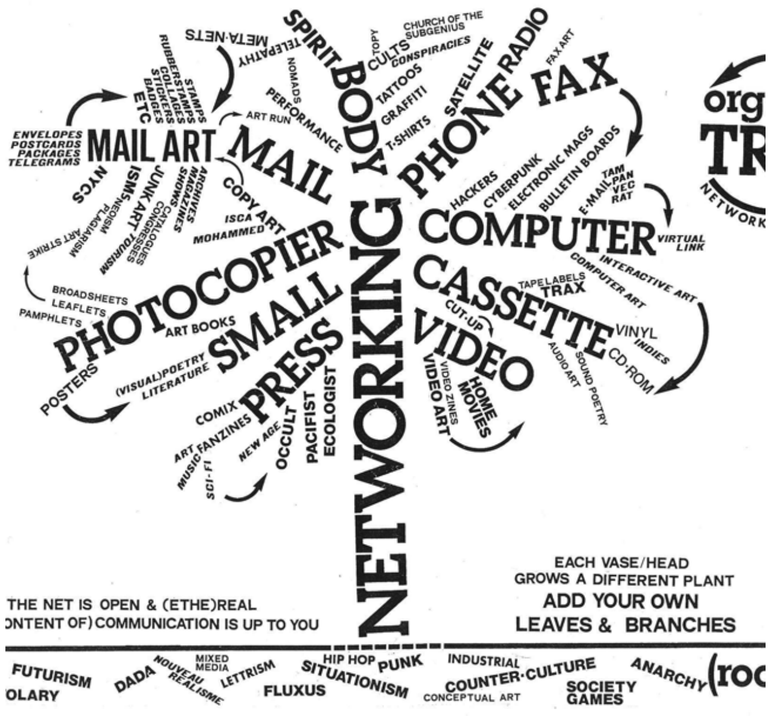
Se fino agli anni Novanta la net.art (dove il punto "sincopava" network art) era una pratica sperimentale e d'avanguardia, in cui la distinzione tra creatori e fruitori era quasi inesistente, dall'inizio del nuovo millennio la net art (senza punto) ha trovato un suo pubblico. A contribuire allo iato tra autori e fruitori non è tanto l'allargamento del bacino d'utenza della rete quanto la funzione di mediazione svolta dalle istituzioni dell'arte, dai media tradizionali e dai circuiti formativi. Del resto basta guardare alle pubblicazioni americane: volumi come *Digital Art* (2003) di Christian Paul, *Internet Art* (2004) di Rachel Greene, *New Media Art* (2006) di Mark Tribe e il recente *Art at the Edge of Art* di Joline Blais e Jon Ippolito sono tutti firmati da curatori di istituzioni newyorkesi come il MoMA, il Guggenheim e Rhizome. Senza considerare che molti artisti della rete producono pensando più alle gallerie che alla rete. Il che finisce per addomesticare una pratica che sembrava, nei primi anni di vita, sfuggire a ogni definizione.

Nella prima onda della net.art infatti l'estetico e il politico si intrecciano con leggerezza, dando vita a nuovi modi d'intervenire e partecipare che da un lato mettono in crisi i meccanismi di valorizzazione propri del sistema dell'arte e dall'altro la politica tradizionale basata sulla rappresentanza. Accanto a un filone che riflette sulle possibilità del medium - che sfocerà, all'inizio del nuovo millennio, nella software art - la net.art si contamina con pratiche più attivistiche. Dagli Stati Uniti, gruppi come RTmark, Electronic Disturbance Theater e Critical Art Ensemble non si limitano a veicolare vecchi argomenti con nuovi strumenti, ma forgiano 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.

Un gruppo come 0100101110101101.org ad esempio, attaccava l'unicità dell'opera d'arte clonando e duplicando sul web siti di net.artisti e delle prime gallerie virtuali. Il gruppo austriaco etoy (www.etoy.com) sfruttava l'anonimato e la velocità d'esecuzione della rete per dirottare centinaia di migliaia di navigatori dai motori di ricerca al proprio sito, abbattendo gli steccati tra arte, marketing e manipolazione diretta dei media. Gli Yes Men (www.theyesmen.org) allestivano finti siti del Wto e di varie corporation per usurparne e "correggerne" l'identità in conferenze internazionali e in televisione. Ubermorgen (www.ubermorgen.com) riusciva addirittura a interferire con la campagna elettorale delle presidenziali Usa del 2000 lanciando una piattaforma online per la messa all'asta dei voti al miglior offerente.

Se si guarda all'evoluzione di questi gruppi, ci si accorge di come la loro pratica sia almeno in parte migrata verso i media tradizionali: con il progetto 13 Most Beautiful Avatars, gli 0100101110101101.org producono quadri digitali ispirati a Second Life. Dopo il successo del loro primo lungometraggio, gli Yes Men continuano a raccontare il loro surreale rapporto con Ceo e multinazionali attraverso il cinema. Dal 2005 gli etoy si sono lanciati in Mission Eternity, un monumentale progetto di memorizzazione e archiviazione della "biomassa di dati" lasciata dalle persone prima di lasciare la vita terrena. Una missione di grande impatto, ma meno aperta al conflitto e alla guerriglia comunicativa del dirottamento digitale e della Toywar. L'unico gruppo che sembra ancora muoversi in uno spirito di sfida aperta ai nuovi Moloch dell'economia di rete è Ubermorgen. Nel 2005 il gruppo ha realizzato Google With Eat Itself, paradossale iniziativa di "azionariato popolare" di Google, attraverso cui i gestori di siti beneficiari degli introiti pubblicitari del programma AdSense di Google venivano invitati ad acquistare azioni della corporation.

Tuttavia, al di là della scelta di puntare il dito sulle relazioni di potere, ciò che contraddistingue la net art di seconda generazione è il diverso modo di raccontarsi. Se negli anni Novanta la rete era al tempo stesso strumento di produzione e distribuzione delle informazioni, negli ultimi anni quadri, film e libri hanno rafforzato la funzione-autore, limitando il carattere aperto e imprevedibile delle operazioni di net.art. Certo, anche nel primo periodo della net.art non tutti partecipavano nella stessa misura. Eppure la percezione che la cooperazione avvenisse in campo aperto, senza esiti predefiniti, portava con sé una sensazione di freschezza ed elettricità che manca alla net.art di oggi. Il paradosso è che la cosiddetta transizione al Web 2.0 stia avvenendo proprio attraverso lo sfruttamento commerciale della creatività e della cooperazione di cui la net.art era stata uno dei laboratori. Tale appropriazione avviene tutta al livello dei software che estraggono valore dall'enorme massa di dati prodotti dalle reti sociali online. La sfida è dunque, oggi più che mai, quella di riuscire a mantenere questo valore nel pubblico dominio tramite programmi open source e nel riuscire a raccontare la storia di questa ricchezza comune tramite storie (o, come avrebbero detto Walter Benjamin ed Ernst Bloch "favole") che possano essere tramandate rendendo visibile il loro farsi.



Vittore Baroni, "Organic Tree" (Albero organico), 1992

Federico Bucalossi, "nothuman.net" video e sito web, 2001-2006. Sequenze di frequenze audiovisive de-umanizzanti: "Sei ancora umano? - Dichiarati NonUmano".

Cartografia del metodo tattico italiano: da Radio Alice degli anni '70 alla comunità hacker del 2000

Quando networking fa(ceva) rima con underground

[di Tatiana Bazzichelli]

Bisogna attuare una critica (e autocritica) politica. Le azioni finora praticate risultano efficaci solo per un passato che sembra aver lasciato molte crepe.

Fare network significa creare reti di relazione, condividere esperienze e idee, per una comunicazione in cui emittente e destinatario agiscono sullo stesso piano. Networking è creare connessioni, processi in divenire che coinvolgano le persone e la loro voglia di comunicare. Sul versante artistico networking significa dare vita a piattaforme di comunicazione e circuiti aperti di scambio, dove l'artista diviene il "networker", l'operatore di rete. Come nelle pratiche artistiche di Fluxus degli anni Sessanta, fino alla Mail Art, il Neoismo e le sperimentazioni artistiche in rete dei giorni nostri, meglio conosciute come net art, l'idea di arte abbandona la modalità di produrre oggetti da osservare per realizzare "work in progress", contesti in cui poter intervenire personalmente nella creazione dell'opera, superando la tradizionale dicotomia rigida artista-pubblico.

In Italia tutto questo ha avuto origine sin dalla fine degli anni Settanta, attraversando diversi ambiti strettamente connessi alla storia della telematica alternativa e agli ambienti di movimento. Dalla nascita di Radio Alice a Bologna (1976), al Luther Blissett Project (1994-1999), fino alla formazione di una comunità hacker italiana la cui attività è ben visibile durante gli Hackmeeting (1998, il primo), i piani di sperimentazione politica, tecnologica e artistica sono entrati in connessione con l'idea di proporre un uso creativo, condiviso e consapevole delle tecnologie. Rispetto alla scena internazionale, rappresentata in larga parte nella seconda metà degli anni Novanta dal fenomeno della net.art, da noi le pratiche artistiche di rete sono avvenute principalmente in ambienti underground, dando vita a un network di progetti nazionali grazie a collettivi attivi soprattutto nei circuiti dell'autogestione e dei centri sociali. Basta ricordare il percorso iniziato negli anni Ottanta con l'uso alternativo delle BBS (Bulletin Board System), la prima FidoNet seguita poi dall'European Counter Network (ECN) e le reti CyberNet e FreakNet, per capire come l'uso della tecnologia sia divenuto uno strumento di conflitto critico e forma di attivismo politico.

Alla fine degli anni Settanta Radio Alice gridava «abbasso la separazione fra l'arte e la vita quotidiana». Negli anni Ottanta la sperimentazione tecnologica, ovvero l'hacktivism - termine che unisce il concetto di hacking a quello di activism, dove la componente politica è centrale - diventa occasione per sovvertire i media proponendo un loro utilizzo decentrato e dal basso. Riferimento diretto alla cultura punk dell'autogestione dei mezzi e delle risorse espressive e dell'autoproduzione musicale e di materiale informativo (le cosiddette punkzines), che vedono saltare la distinzione fra dilettante e professionista. In questo scenario si sviluppa il network delle reti telematiche BBS, zone indipendenti la cui filosofia è strettamente legata a un immaginario cyberpunk, un network attivo per garantire determinati diritti (i cosiddetti cyber rights) e promuovere una diffusione aperta delle informazioni. Concezione di networking ben rappresentata all'inizio del Duemila da progetti come Telestreet (www.telestreet.it), New Global Vision (www.ngvision.org) e da server liberi come Autistici/Inventati (www.autistici.org; www.inventati.org) e portata avanti già prima dagli incontri nazionali della comunità hacker italiana (www.hackmeeting.org). Applicando un'attitudine hacker alla tecnologia - libertà di comunicazione, accessibilità all'informazione e scambio di saperi -, la "tactical strategy" diviene agire in quegli interstizi, fratture sociali e culturali apparentemente ai margini della vita quotidiana che in realtà costituiscono un territorio importantissimo per la reinvenzione e riscrittura di codici simbolici ed espressivi con cui trasformare e decodificare il nostro presente.

Negli anni Novanta questo "metodo tattico" si è espresso attraverso pratiche artistiche e sperimentazioni mediatiche che presuppongono l'uso di identità multiple, la collettivizzazione di pseudonimi, la messa in discussione di concetti come identità e originalità e la realizzazione di pranks, paradossi, plagiarismi e fakes, come mostrano il Luther Blissett Project (LBP) e l'azione di diversi net.artisti, fra cui gli italiani 0100101110101101.org. In tempi recenti la cultura del networking in Italia si sviluppa attraverso il proliferare di progetti collettivi che sperimentano criticamente con il computer, il video e la rete internet, proponendo un modello di utilizzo accessibile a tutti e non solo a pochi esperti e appassionati («Don't hate the media, become the media» era il motto di Indymedia alla sua nascita). Un punto di vista critico di fusione fra attivismo, sperimentazione creativa e criticismo tecnologico che ha permesso la nascita di collettivi come Candida TV (candida.thing.net), Serpica Naro (www.serpicanaro.com), Molleindustria (www.molleindustria.it) e altri gruppi che ancora oggi si confrontano attivamente con le problematiche sociali post-new economy, come i ChainWorkers e i Guerrigliamerketing.it. Oppure, rispondendo alle strategie oppositive con frivolezza ludico-tattica, tessono un filo rosa che sovverte l'idea di azione politica come resistenza, mettendo in gioco il proprio corpo e la propria sessualità, dando forma a un network queer (si veda l'attività del Sexyshock di Bologna - www.ecn.org/sexyshock -, il PhagOff di Roma - www.phagoff.org - e i Pornflakes di Milano - www.pornflakes.it).

Con piattaforme di social networking come YouTube e MySpace oggi le pratiche di networking sono diventate un modello relazionale diffuso su larga scala, ma è chiaro che gli interstizi sovversivi sono saturati da interessi economici ben evidenti e l'impulso sembra più quello di essere in rete piuttosto che quello di creare rete. Ma questo nuovo scenario di networking sta dimostrando la sua validità nel riuscire a mettere in relazione progetti e persone, perché realmente transnazionale, espanso e accessibile a tutti. In relazione alle pratiche di rete ai confini fra arte e attivismo, sembra sempre più necessario attuare una critica (e autocritica) dal punto di vista politico e tattico, atta a ridefinire determinate categorie di azione valide per un passato che sembra aver lasciato molte crepe. Ma, come le *Zone Temporaneamente Autonome* di Hakim Bey ci hanno insegnato, è sempre possibile lavorare attivamente in un territorio in espansione, ancor più efficacemente se dominato da interessi commerciali, per far sì che tali crepe diventino nuovamente un bacino di intervento artistico ed espressivo. L'invito è quindi quello di essere dei camaleonti, contribuendo a rigenerare nuovi immaginari di rete, di arte e di vita quotidiana, portando un po' di anti-struttura dove tutto sembra perfettamente confezionato e pronto per l'uso.