

# Net Art e *hacktivism*. L'*artivismo* nella rete dagli anni Novanta ad oggi

Laura Cocciolillo

## **Abstract**

All'inizio degli anni Novanta, sull'onda dell'entusiasmo per la rivoluzione tecnologica che negli stessi anni vide l'avvento del computer, i primi Net Artisti abbracciano l'*hacktivism* e il World Wide Web di Berners-Lee come mezzi di condivisione libera e illimitata, un modo per fare arte al di fuori delle dinamiche collezionistiche, per uscire dal sistema, incluso il sistema dell'arte. Questo rivoluzionerà radicalmente il concetto stesso autore, fruitore e di originalità dell'opera, idealmente approdando ad una nuova concezione dell'arte come bene primario, accessibile in qualunque momento a chiunque sia in possesso di un device e di una connessione Internet. Approfondendo prima gli aspetti teorici e ideologici che rendono la Net Art degli albori una delle forme d'arte più rivoluzionarie e politicamente attive, affronteremo l'*artivismo* nelle opere di Net Artisti come Vuk Ćosić, Ubermorgen, 0100101110101101.org, analizzandone la portata rivoluzionaria lasciata in eredità alla cultura contemporanea.

In the early Nineties, on the wave of the enthusiasm for the technological revolution that in the same years saw the advent of computers, the first Net Artists embraced *hacktivism* and the World Wide Web of Berners-Lee as means of free and unlimited sharing, a way to make art outside of the collecting dynamics, to elude the system, including the art system. This will radically revolutionize the concepts of author, user and originality of the work, ideally leading to a new conception of art as a primary good, accessible at any time to anyone who has a device and an Internet connection. By first delving into the theoretical and ideological aspects that makes early Net Art one of the most revolutionary and politically active art forms, we will face *artivism* in the works of Net Artists such as Vuk Ćosić, Ubermorgen, 0100101110101101.org, analyzing the revolutionary impact left in heritage to contemporary culture.

## **Parole chiave/Key Words**

*Net Art; Internet; Hacker; Immaterialità; Artivismo.*

*Net Art; Internet; Hacker; Immateriality; Artivism.*

## Introduzione

Tra il 1993 e 1995 una nuova forma d'arte si insinua tra le prime comunità online, prendendo forma concreta in siti web: la Net Art. Tale termine non indica la semplice riproduzione digitale di un'opera preesistente, ma una tipologia di opere che è concepita per vivere su Internet ed essere potenzialmente fruita da chiunque navighi in rete, caratteristica che rende particolarmente complesso il suo rapporto con le istituzioni e con le soluzioni espositive. La forte inclinazione etica della Net Art degli albori fa sì che questa sia una delle forme d'arte più rivoluzionarie e politicamente attive di sempre, uno strumento per una rivoluzione che parte dal basso e che punta alla decentralizzazione del potere, nel solco della filosofia hacker. Con la Net Art si approda ad una nuova concezione dell'arte come bene primario, accessibile in qualunque momento a chiunque sia in possesso di un *device* e di una connessione Internet.

## Immaterialità

La matrice computazionale e ripetibile delle opere di Net Art ci costringe ad interrogarci sul valore materiale dell'opera, che si suppone possa venir meno a causa della sua natura *intangibile*. In *Curating Immateriality* Jacob Lillemose parla di *dematerializzazione* – termine già usato da John Chandler e Lucy Lippard nel saggio *The Dematerialization of Art* (1968) in relazione ad un'arte *ultra-concettuale* – definendola «an aesthetic in which the conceptual is always already material, and vice versa»<sup>1</sup>. In effetti, nel contesto della Net Art e della New Media Art in generale, ci si trova di fronte ad una dematerializzazione che è sempre in stretto contatto con la materialità, dal momento in cui la parte più astratta dell'opera – il software – è sempre legata alla sua interfaccia fisica, l'hardware. In ogni caso, secondo Lillemose, esiste una differenza sostanziale che intercorre tra i termini *dematerializzazione* e *immaterialità*, poiché il primo indica un'azione, mentre l'altro una vera e propria *condizione*.

---

<sup>1</sup> J. Lillemose, *Conceptual Transformation of Art: From Dematerialisation of the Object to the Immateriality in Networks*, in J. Krysa, *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Autonomedia, New York 2006.

Joasia Krysa interpreta la tesi di Lillemose mettendo in evidenza il punto più interessante della sua ricerca, ovvero la concezione dell'immaterialità come una *nuova condizione materiale, una new materiality*:

The concept of Immateriality has been much misunderstood and perhaps confused with other popular uses of the term, such as “of no importance or relevance”; “inconsequential or irrelevant”, or even more commonly as “having no material body or form substance”. [...] In the context of art, the term is often used to describe the “new condition of digitisation of artistic and cultural practices” where “software and digitalised data are replacing the traditional physical dimensions of artworks”. In contrast to this descriptive account, Lillemose relates the term “immateriality” to the tradition of conceptualism and its central notion of “dematerialization” of the art object. He offers a thoroughly materialistic understanding of immateriality and explains that «dematerialisation designates a conceptual approach to materiality whereas immateriality designates the new material condition – or just the new materiality – that network artists taking such a conceptual approach are dealing with».<sup>2</sup>

Non si tratta quindi dell'immaterialità come sparizione dell'oggetto: Lillemose sostiene che la dematerializzazione – intesa quindi come azione, come divenire – sia nient'altro che un approccio alla materialità, mentre l'immaterialità sia una vera e propria nuova condizione materiale. Per sviluppare questa nozione, Lillemose si ispira al termine *immatériaux* di Jean-Francois Lyotard, che, pur non riferendosi esclusivamente al contesto digitale, risulta essere particolarmente coerente. Successivamente Lillemose analizza l'immaterialità all'interno della *network society*. I network – spesso basati su una struttura orizzontale, dislocata e aperta – conferiscono importanza al concetto di immaterialità. Di conseguenza anche gli artisti che producono Net Art, avendo a che fare con la tecnologia e l'esperienza vissuta nel mondo globalizzato e basato sull'informazione, giovano delle possibilità e soffrono delle problematiche che i network presentano.

Tiziana Terranova descrive l'immaterialità come «collegamento tra materialità»<sup>3</sup>, definizione che ricorda l'*inframince* duchampiano. Non a caso il riferimento dadaista torna anche nelle parole di Christiane Paul:

---

<sup>2</sup>J. Krysa, *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Autonomedia, New York 2006.

<sup>3</sup>T. Terranova, *Immateriality and Cultural Production*, (presentazione al simposio «Curating, Immateriality, Systems: On Curating Digital Media», Tate Modern, 4 Giugno 2004, Londra)

The challenges posed by new media art are often discussed in the context of the art form's "immateriality" – its basis in software, systems, and networks. From an art-historical perspective, new media art has strong connections to the often instruction-based nature of previous movements such as Dada and Fluxus and continues the "dematerialization" of the art object that lies at the core of conceptual art. While immateriality and dematerialization are important aspects of new media art, it would be highly problematic to ignore the art's material components and the hardware that makes it accessible. Many of the issues surrounding the presentation and particularly preservation of new media art are related to its materiality<sup>4</sup>.

Possiamo ritenere corretto l'assunto secondo il quale immaterialità e dematerializzazione sono due aspetti fondanti della Net Art, ma sarebbe errato sottovalutarne l'aspetto fisico, senza il quale l'opera non sarebbe accessibile. Trattare la Net Art come "immateriale" potrebbe risultare superficiale, e portare a sorvolare una serie di imprescindibili problematiche legate all'aspetto tecnico, ovvero riguardanti l'hardware e il software. È Domenico Quaranta a far notare che sebbene non sia possibile "toccare" il software su cui si basa un'opera di Net Art, l'ecosistema in cui vive il software è programmato tramite l'hardware, ovvero l'insieme delle componenti fisiche di un computer<sup>5</sup>. Per questo Christiane Paul, nel suo intervento al ventunesimo *International Symposium on Electronic Art* (2015)<sup>6</sup>, conia il termine *neomateriality*, ovvero – anche alla luce degli studi di Lillemose un'immaterialità intesa come nuovo tipo di materialità che nasce nel contesto dei network digitali.

## **Etica hacker, free software e Hacktivism**

Nel 1984 Steven Levy pubblica il libro *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*, con l'obiettivo di ripercorrere la storia degli hacker, dagli albori presso il MIT negli anni Cinquanta e Sessanta, fino agli sviluppi degli anni Ottanta. Nel suo libro, Levy stila cinque principi fondamentali dell'etica hacker: condivisione, apertura, decentralizzazione, libero accesso alle tecnologie informatiche, miglioramento del mondo. Secondo Levy gli hacker, essendo contrari a ogni forma di burocrazia, devono dubitare dell'autorità – che sia di ti-

---

<sup>4</sup> C. Paul, *The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media*, in O. Grau, *MediaArHistories*, MIT Press, Cambridge 2007, p. 2.

<sup>5</sup> D. Quaranta, *It Isn't Immaterial, Stupid! The Unbearable Materiality of the Digital*, in «Artecontexto», Madrid 2009.

<sup>6</sup> P. Christiane, *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*, ISEA2015, 21st International Symposium on Electronic Art.

po aziendale, governativo o universitario – perché di ostacolo alla libera circolazione delle informazioni e al loro apprendimento, nonché alla decentralizzazione del potere. Gli hacker sono inoltre contrari alle discriminazioni di genere, etnia, età ed estrazione sociale, punto estremamente innovativo e moderno. Infine, Levy afferma che il codice di un programma può essere considerato un'opera d'arte, in quanto l'eleganza e la pulizia della scrittura di un programmatore possono essere paragonate alle abilità artigiane di un artista. I net artisti degli albori ereditano sia l'ambizione alla decentralizzazione del potere e alla libera circolazione delle informazioni che l'idea per la quale – in senso più lato – la scrittura di un codice informatico possa essere equiparata al lavoro di un artista.

La Net Art nasce cavalcando l'onda dell'entusiasmo prima per l'avvento del computer e poi del World Wide Web, di cui il mercato dell'arte ancora non capiva le potenzialità. Come spiegava nel 1996 il Net Artist Joachim Blank,

The art market has discovered the net for the distribution of art. It uses the net to promote art just like ordinary companies. Gallerists, museums and other art brokers provide information about their artists, exhibitions and events. For them, the net is nothing more than a big telephone book in which they too want to (have to) be represented<sup>7</sup>.

La presenza delle varie articolazioni del mercato dell'arte sul web era vista dai net artisti come una sorta di infiltrazione urticante. Questi ultimi avevano invece fin da subito recepito l'enorme potenziale del Web e ne avevano compreso il potere politico: ben presto abbracciarono l'hacktivismo, movimento che fece il suo ingresso nella scena internazionale nel 1996, con la pubblicazione di *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas* del collettivo *Critical Art Ensemble* (CAE). Il testo, che faceva eco a *Civil Disobedience* (1848) di Henry David Thoreau, era in realtà già apparso nel 1994 come parte di un'installazione per l'*Anti-Work Show* organizzato dalla *Printed Matter*, organizzazione no-profit che dal 1976 si occupa di libri d'artista<sup>8</sup>. Con *Electronic Civil Disobedience*, il CAE teorizzava l'attuazione di proteste non-violente su Internet tramite sit-in digitali e delineava il profilo dell'hacker attivista. Per molti hacker, Internet era un potenziale strumento di libe-

---

<sup>7</sup> Intervento al congresso (*History of*) *Mailart in Eastern Europe* tenutosi presso lo Staatliches Museum Schwerin (Germania) nel 1996, <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.

<sup>8</sup> Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, Autonomedia, New York 1996.

razione, un'opportunità per una presa di coscienza collettiva, una rivoluzione sociale che partisse dal basso e coinvolgesse tutti, nessuno escluso. Il cambiamento era finalmente possibile: comunicazione illimitata, condivisione e accesso al sapere libero avrebbero portato alla decentralizzazione del potere e all'abolizione dei privilegi di classe.

Il termine, che in realtà ha negli Usa un senso diverso da quello "antagonistico" con cui si identifica parte dell'hacktivismo europeo, viene usato per indicare coloro che cercano di migliorare il mondo "dal basso", all'interno dei movimenti sociali, nei collettivi politici, nell'underground artistico, ecc. Una definizione questa, che descrive un implicito agire sociale, politico o culturale, o entrambe le cose. Per quel poco e vago che per adesso si è ottenuto come definizione, l'unione di "hacker" e "attivismo" in "hacktivismo" tende a significare un uso del computer, praticato in modo non convenzionale, finalizzato al miglioramento di qualcosa di utile per il mondo con implicazioni sociali, politiche o culturali<sup>9</sup>.

Nell'ottica dell'accesso al sapere i net artisti sottoscrivono ampiamente gli ideali dell'*hacktivism*, condividendo con questa corrente la convinzione che l'accesso alla cultura e all'arte sia una necessità, un diritto imprescindibile che dovrebbe essere garantito in maniera gratuita. L'arte diventa così un bene primario che dovrebbe idealmente emanciparsi dal mercato, ma anche un mezzo di comunicazione il quale può essere utilizzato per recapitare messaggi rivoluzionari, che tramite Internet avevano finalmente la possibilità di raggiungere il più ampio bacino d'utenza possibile.

Dall'etica hacker nasce il movimento del software libero. Pioniere di questo movimento è Richard Stallman, definito da Levy «The Last of the Hackers, who vowed to defend the principles of Hackerism to the bitter end. Remained at MIT until there was no one to eat chinese food with»<sup>10</sup>. Stallman è un hacker del laboratorio di Intelligenza Artificiale del MIT che nel 1983 avvia il progetto GNU, un sistema operativo per computer composto interamente da software libero. Una specifica sull'aggettivo "libero" è avanzata dallo stesso Stallman: «When we call software "free", we mean that it respects the users' essential freedoms: the freedom to run it, to study and change it, and to redistribute copies with or without changes. This is a matter of freedom, not price, so think of "free speech," not "free beer"»<sup>11</sup>. Secondo Stallman, al fruitore devono essere garantiti quattro livelli di libertà:

---

<sup>9</sup> A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma 2002.

<sup>10</sup> S. Levy, op. cit., cap. 1 e 2 online: <http://www.dvara.net/HK/LevyStevenHackers1&2.pdf>

<sup>11</sup> R. Stallman, *What is Free Software?*, <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html>

1. di eseguire il programma come si desidera;
2. di studiare come funziona il programma e, volendo, la possibilità di cambiarlo a proprio piacimento. A tale scopo, deve essere garantito l'accesso al codice sorgente, senza il quale non si potrebbe cambiare il programma;
3. di distribuire copie del programma originale;
4. di distribuire la propria versione modificata del programma<sup>12</sup>.

Da qui nasce l'idea di *copyleft* che, prendendo il nome da un gioco di parole con il termine *copyright*, in realtà ne capovolge le regole: «We give everyone permission to run the program, copy the program, modify the program, and distribute modified versions—but not permission to add restrictions of their own. Thus, the crucial freedoms that define “free software” are guaranteed to everyone who has a copy; they become inalienable rights. For an effective copyleft, modified versions must also be free»<sup>13</sup>. La Net Art nasce sulle orme di questa mentalità, facendo propri i principi della decentralizzazione del potere, della libera circolazione delle informazioni dall'etica hacker e la libertà di acquisizione e modifica dei programmi dal copyleft. Si parla quindi di un'arte che nasce libera, su un supporto pensato per mantenerla tale, a portata di chiunque (ammesso che si disponga di una connessione internet e di un device), gratuitamente. Secondo i principi del free software, pertanto, non solo dovrebbe essere garantita la libera fruizione dell'opera di Net Art, ma anche la riproduzione.

Il copyright ha il ruolo di tutelare un'idea, impedendo che venga “rubata”. L'obiezione avanzata dai net artisti è che un'idea, essendo un pensiero, ovvero qualcosa di astratto, non può essere rubata, perché può essere condivisa da infinite persone, moltiplicata all'infinito, posseduta da tutti allo stesso tempo. Il copyright, infatti, non difende l'idea ma la possibilità di chi l'ha avuta per primo di utilizzarla a scopo di lucro. Il copyright non è quindi, secondo gli hacker e i net artisti, un mezzo di tutela per la proprietà intellettuale, ma un mero meccanismo capitalista che permette di lucrare su fonti di creatività illimitata. Inoltre, esso si basa sul concetto di originalità dell'opera che spesso nelle opere di Net Art diviene talmente relativo da venire meno. Essendo principalmente composta da software, l'opera di Net Art può essere copiata e la copia può essere in tutto e per tutto un

---

<sup>12</sup> R. Stallman, *op. cit.*

<sup>13</sup> *Ibidem.*

clone dell'originale. A questo punto è difficile stabilire quale dei due sia l'originale, dal momento che non vi sono effettive differenze. Inoltre, il processo di clonazione può essere ripetuto quante più volte si desidera. Come può questo influire sul valore dell'opera? Prendiamo come esempio l'azione svolta dagli 0100101110101101.org – gli artisti Eva e Franco Mattes, oggi residenti a New York – verso il sito di Olia Lialina, Art.Teleportacia. Qui l'artista aveva intenzione di vendere le proprie opere di Net Art assicurando al compratore l'accesso esclusivo all'url originale tramite certificato. Nel giugno del 1999 i Mattes, che vedono nel tentativo di Lialina un affronto all'etica della Net Art, copiano il sito che si ritrova ad avere dei duplicati gratuiti delle opere che sta vendendo. Per i Mattes,

Copiando un sito, stai interagendo con esso, lo stai usando per esprimere contenuti che l'autore non aveva previsto. Interagire con un'opera d'arte significa essere fruitore/artista; i due ruoli coesistono nello stesso momento. [...] La condizione necessaria al fiorire della cultura del ri-uso è il completo abbandono del concetto di copyright, che è anche un bisogno "naturale" dell'evoluzione del digitale<sup>14</sup>.

Allo stesso modo, nel 1997 Vuk Ćosić realizza *Documenta Done* (Fig. 01).



Fig. 01. Vuk Ćosić, *Documenta Done* (1997).

Foto: Rhizome, *Net Art Anthology*, <https://anthology.rhizome.org/documenta-done>

Sono gli anni più fortunati della Net Art, che pur iniziando ad entrare nelle istituzioni continua a mantenere la sua purezza ideologica, problematizzando spesso il rapporto con

<sup>14</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, ShaKe, Milano 2008, pp. 82-83.



la musealizzazione. *Documenta Done* è un «act of artistic piracy»<sup>15</sup> avvenuto subito dopo la decima edizione di *Documenta*, esposizione quinquennale presso Kassel, Germania. Quell'anno l'evento ospitò diversi padri fondatori della Net Art – tra cui lo sloveno Vuk Ćosić – prevedendo, al termine dell'evento, di chiudere il sito che era stato creato appositamente per l'esposizione e conteneva diverse opere di Net Art per poi venderlo in versione offline sotto forma di CD-ROM. Tale iniziativa incastrava la Net Art nella logica di profitto capitalista che tanto gli artisti avevano rifiutato e infrangeva il principio fondante condiviso da net artisti e hacker che prevede il libero e illimitato accesso a qualsiasi tipo di contenuto. La risposta di Ćosić fu quella di copiare il sito sul proprio, Ljudmila.org, chiamandolo *Documenta Done* e facendo circolare un falso comunicato stampa sull'accaduto, imputando l'hackeraggio ad un presunto quanto vago “Eastern European hacker”<sup>16</sup>. Ćosić utilizza il plagio per dichiarare l'impossibilità e l'insensatezza del possesso al fine dell'inserimento nel mercato di un'entità astratta e altera come la Net Art. Copiarla è un mezzo immediato quanto efficace: la copia è in tutto e per tutto identica all'originale, quindi come stimarne il valore? Ritornano echi dadaisti, tanto che lo stesso Ćosić dichiarerà «*Documenta Done is my little love child of Duchamp and Debord*»<sup>17</sup>.

## Net Art come attivismo

L'intersezione tra arte e attivismo politico ha generato una moltitudine di opere e azioni, raccolte sotto il termine *attivismo*, «an artistic-political practice giving voice to the opposition to capitalism and consumerism»<sup>18</sup>. È chiaro che l'origine di questa corrente precede l'avvento della Net Art, ma il contesto in cui quest'ultima prende forma la rende uno dei più coerenti mezzi di attivismo.

Si può parlare di attivismo nel caso di *Vote Auction* (2000-2006 degli Ubermorgen, duo svizzero-austriaco-americano fondato nel 1995 da lizvix and Hans Bernhard) (Fig. 02).

---

<sup>15</sup> <https://anthology.rhizome.org/documenta-done>.

<sup>16</sup> M. Connor (a cura di), *The Art Happens Here: Net Art Anthology* (catalogo della mostra), Rhizome, New York, April 23, 2019, p. 71.

<sup>17</sup> <https://anthology.rhizome.org/documenta-done>

<sup>18</sup> D. Danko, *Artivism and the Spirit of Avant-Garde Art*. In: V. Alexander, S. Hägg, S. Häyrynen, E. Sevänen (eds.) *Art and the Challenge of Markets Volume 2. Sociology of the Arts*. Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-64644-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-64644-2_9)



**Fig. 02. Ubermorgen.com, *Vote Auction* (2000-2006).  
Foto: Rhizome, *Net Art Anthology*, <https://anthology.rhizome.org/vote-auction>**

L'opera consiste in una piattaforma di aste online, progettata in vista delle elezioni presidenziali americane del 2000 tra Al Gore e George W. Bush. Il sito, rimasto attivo fino al 2006, invitava i cittadini a mettere in vendita il proprio voto. Sebbene la transazione non avvenisse realmente, ed in termini effettivi nessun voto sia stato venduto o acquistato, il progetto acquistò immediatamente una notevole risonanza soprattutto a seguito del tentativo delle autorità di chiudere il sito (*Vote Auction* ha infatti dovuto cambiare tre domini, [voteauction.com](http://voteauction.com), [vote-auction.com](http://vote-auction.com) e [voteauction.net](http://voteauction.net)). La notizia fu riportata da più di 2500 media tra giornali, radio e televisione (tra gli altri, la CNN dedicò all'azione degli Ubermorgen un servizio speciale di 27 minuti intitolato "Burden of Proof"<sup>19</sup>) e si stima che

---

<sup>19</sup> M. Connor, *op. cit.*, p. 264.

abbia raggiunto 450 milioni di persone in tutto il mondo<sup>20</sup>. Il sito era inizialmente un dominio di proprietà di James Baumgartner, all'epoca studente al *Rensselaer Polytechnic Institute*, che aveva ideato *Vote Auction* come progetto per la propria tesi di laurea: «In the current election system, the voter is a product to be sold to the corporations. But they're being sold through this convoluted method of advertising, consultants, (and) traveling. Voteauction is making a more direct line – the old cutting-out-the-middle-man approach»<sup>21</sup>. Il progetto sollevava quindi le importanti questioni dell'affidabilità del sistema elettorale e della trasparenza della democrazia nel contesto capitalista in cui tutto ha un prezzo. Ubermorgen, con la mediazione del collettivo americano RTMark, comprò il dominio e gestì il sito dal primo agosto al 7 novembre del 2000. In seguito, il materiale raccolto – circa 700 kg di reclami, documenti giudiziari, ingiunzioni, registrazioni del servizio CNN – è stato esposto all'Aldirch Contemporary Art Museum (2001), alla Premises Gallery Johannesburg (2002), al Museo d'Arte Contemporanea di Barcellona (2003), al Read\_me 2.4 Helsinki (2003), Konsthall Malmoe (2004), Kunsthaus Graz (2004), Lentos Museum of Modern Art (2005), Ars Electronica (2005) e ARCO Madrid (2006)<sup>22</sup>.

La Net Art, nell'ambito dell'attivismo politico, trova un'efficace applicazione anche ai temi della discriminazione razziale e della xenofobia. In quest'ottica è significativo il lavoro dell'artista concettuale afroamericana damali ayo. damali ayo preferisce che il suo nome sia riportato in caratteri minuscoli, e ha legalmente abbandonato il proprio cognome (Patterson) nel 1995. Il perché di questa scelta può essere interpretato alla luce di ciò che troviamo nel suo libro *How to Rent a Negro* (2005)<sup>23</sup>, in cui, in chiave satirica, scrive:

In any situation where you are referencing a black author, actor, sports figure, or politician, use the opportunity to display your comfort with black people in general. An easy way to do this is make sure you refer to the star only by a first name. Never use last

---

<sup>20</sup> I. Arns, H. Bernhard, Lizvlx, A. Ludovico (eds.), *Ubermorgen.com: Media Hacking Vs. Conceptual Art*, UBERMORGEN.COM, 2009 pp. 66.

<sup>21</sup> M. K. Anderson, *Close Vote? You Can Bid on It*, <https://www.wired.com/2000/08/close-vote-you-can-bid-on-it/>

<sup>22</sup> I. Arns, H. Bernhard, Lizvlx, A. Ludovico (eds.), *Ubermorgen.com: Media Hacking Vs. Conceptual Art*, UBERMORGEN.COM, 2009 pp. 66.

<sup>23</sup> damali ayo, *How to Rent a Negro*, Chicago Review Press, Chicago 2005.

names and avoid using titles like Dr., Mr., or Mrs. Just say Condry, Denzel, Tiger or Jesse. Talk about this black celebrity as if you know them personally<sup>24</sup>.

*How to Rent a Negro* è una provocazione, un libro che analizza in chiave critica e satirica le interazioni interrazziali sotto forma di una finta guida diretta agli uomini e le donne bianche per affittare una persona di colore. Due anni prima, nel 2003, damali ayo realizzava l'opera di Net Art *Rent-a-Negro*<sup>25</sup>: un sito web che invitava persone bianche ad "affittare" una persona di colore perché svolgesse delle mansioni a titolo gratuito (Fig. 03).

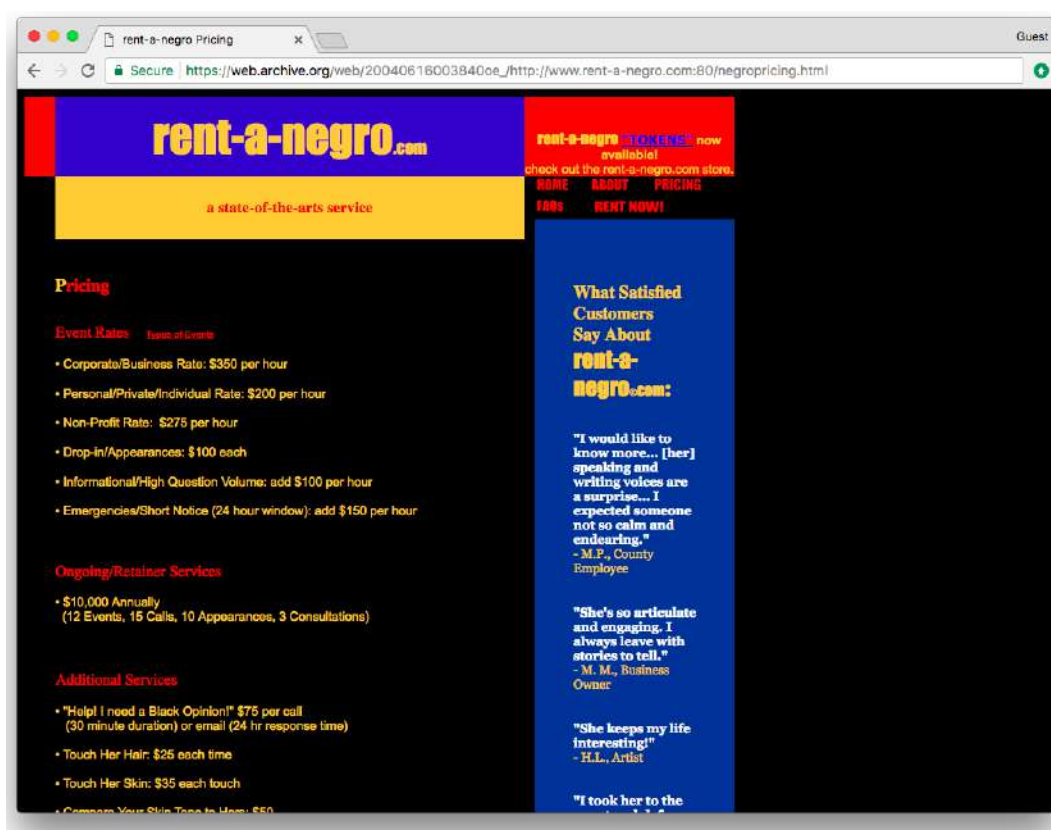


Fig. 03. damali ayo, *Rent-a-Negro* (2003).

Foto: Rhizome, *Net Art Anthology*, <https://anthology.rhizome.org/rent-a-negro>

L'artista è stata purtroppo costretta ad abbandonare il progetto quasi immediatamente, a seguito di una serie di richieste da parte di utenti che sconfinavano nella violenza. Con questa semplice performance, damali ayo ha efficacemente reso visibile il modo in cui le persone bianche continuano a percepire il rapporto con le persone nere in un'ottica di

<sup>24</sup> damali ayo, *op. cit.*, p. 37.

<sup>25</sup> M. Connor, *op. cit.*, p. 202.

subordinazione profondamente oggettificante. Sugli stessi temi agisce l'opera del collettivo artista Electronic Disturbance Theater 2.0/b.a.n.g. *lab Transborder Immigrant Tool* (2007 – in corso)<sup>26</sup>, un'applicazione per cellulari ideata per accompagnare il percorso dei migranti attraverso il deserto messicano fino al confine degli Stati Uniti (Fig. 04).



Fig. 04. Electronic Disturbance Theater 2.0/b.a.n.g. lab, *Transborder Immigrant Tool* (2007 – in corso) (2003).  
Foto: Rhizome, *Net Art Anthology*, <https://anthology.rhizome.org/transborder-immigrant-tool>

L'applicazione fornisce indicazioni per la sopravvivenza nel contesto ostile del deserto, ma inoltre recapita giornalmente una poesia, con l'obiettivo di non trascurare il benessere psicologico ed emotivo del migrante. Questo aspetto è fondamentale per l'umanizzazione del soggetto migrante, troppo spesso spersonalizzato. Sebbene questo strumento non sia mai arrivato nelle mani degli utenti designati, il progetto ha avuto una forte risonanza mediatica che ha contribuito a riportare l'attenzione sul problema del confine messicano.

In tempi recenti lo sguardo dei net artisti si è fatto più critico e ha assunto derive esegetiche ed esaminatrici. L'Internet libero che dava voce alle minoranze e alle sottoculture è stato fagocitato dal capitalismo globale, diventando uno strumento nelle mani di potenti aziende, un'arena per la propaganda politica e il controllo egemonico del pensiero e delle relazioni. Inoltre, il presente ha aperto nuove possibilità al plagiarismo:

<sup>26</sup> M. Connor, *op. cit.*, p. 245.

At present, new conditions have emerged that once again make plagiarism an acceptable, even crucial strategy for textual production. This is the age of the recombinant: recombinant bodies, recombinant gender, recombinant texts, recombinant culture<sup>27</sup>.

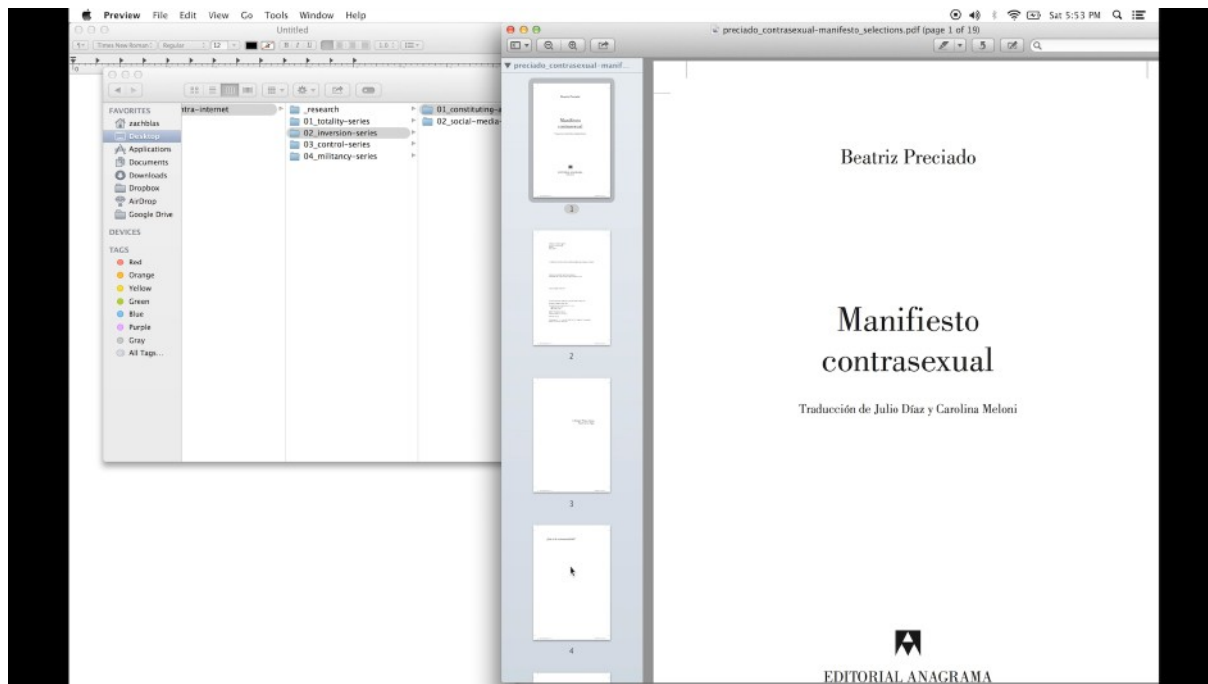
Sono questi i temi che muovono l'americano Zach Blas verso la realizzazione di *Contrainetnet* (2014-2018), con cui l'artista torna a parlare di *plagiarismo utopico* attraverso le lenti della teoria queer e femminista. L'opera consiste in un'installazione video dal titolo *Jubilee 2033*, una *science fiction queer* ispirata al film di Derek Jarman del 1978, realizzata sia in *live action* che in *CGI*, che narra il viaggio nel tempo di Any Rand in una distopica Silicon Valley del futuro<sup>28</sup>. Il film, distribuito dall'Arsenal Institut für Film und Videokunst, è stato nominato ai Teddy Award come miglior cortometraggio al Festival Internazionale del Cinema di Berlino 2018. Con l'installazione video viene esposta una pietra di silicio, ancora un riferimento al futuro e alla sua interpretazione e lettura, in contrapposizione alla trasparenza della palla di cristallo, e il prodotto editoriale in edizione limitata *The End of Internet As We Knew It* (2015) – chiaro riferimento al saggio *End of Capitalism (As We Knew It)* di J.K. Gibson-Graham The.

Nell'ambito del progetto *Contrainetnet* nel 2015 Zach Blas realizza *Contra-Internet Inversion Practice #1: Constituting an outside (Utopian Plagiarism)* (Fig. 05), in cui riprende – tramite la funzione di registrazione dello schermo del software *QuickTime* – un utente mentre copia, incolla e modifica diversi frammenti di testi critici di Paul B. Preciado (*Manifiesto Contrasexual*, 2002), di Fredric Jameson (*The Cultural Turn*, 1998) e gli scritti del Subcomandante Marcos, leader del movimento Zapatista messicano. Le modifiche apportate dall'utente sostituiscono le parole "capitalismo" ed "economia" rispettivamente con "Internet" e "network". Allo stesso tempo iTunes, aperto in un'altra finestra, riproduce la traccia musicale *Get Off the Internet* di Le Tigre, e una voce digitale recita il testo "rettificato". Quello di Blas è un appello per immaginare una via d'uscita dal capitalismo tramite l'assimilazione e la modificazione di teorie innovative.

---

<sup>27</sup> S. Penny, *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York, New York 1995, "Utopian Plagiarism, Hypertextuality, and Electronic Cultural Production", p. 105.

<sup>28</sup> Connor M., *op. cit.*, p. 364.



**Fig. 05.** Zach Blas, *Contra-Internet Inversion Practice #1: Constituting an outside (Utopian Plagiarism)* (2015).  
Foto: Rhizome, *Net Art Anthology*, <https://anthology.rhizome.org/contra-internet>

## Conclusioni

Sebbene con il tempo la Net Art sia stata ampiamente inglobata nell'istituzione museale – come è spesso accaduto per le avanguardie nate in opposizione allo *status quo* – ed abbia così perso parte della sua iniziale carica ideologica che la portava ad opporsi fermamente al sistema dell'arte, non ha mai smesso di affrontare questioni politiche e sociali. Lavori come *Vote Auction* e *Rent-a-Negro* dimostrano che l'identità relazionale, immateriale e computazionale della Net Art la renda naturalmente predisposta ad essere condivisa e fruita con grande facilità su scala mondiale, dando vita a fenomeni mediatici di grande risonanza. Possiamo quindi dire che la contemporaneità ha confermato il potenziale che i primi net artisti vedevano in Internet, ma allo stesso tempo – come messo in luce dall'opera *Contraineternet* – non bisogna cadere nell'errore di idealizzare il web, che può facilmente rappresentare uno strumento dalle illimitate risorse al servizio di dinamiche capitaliste.

## Riferimenti Bibliografici

M. K. Anderson, *Close Vote? You Can Bid on It*, <https://www.wired.com/2000/08/close-vote-you-can-bid-on-it/>

- I. Arns, H. Bernhard, Lizvlx, A. Ludovico (A cura di), *Ubermorgen.com: Media Hacking Vs. Conceptual Art*, UBERMORGEN.COM, 2009.
- T. Bazzichelli, Dell'arte, del cyberpunk, dell'hacking, Punto informatico.it, web, 27 luglio 2001 <https://www.punto-informatico.it/dellarte-del-cyberpunk-e-dellhacking/> (ultimo accesso 10/01/2021)
- T. Bazzichelli, *Networking: la rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006.
- J. Blank, *(History of) Mailart in Eastern Europe*, atti del congresso, Staatliches Museum Schwerin, Schwerin 1996 <http://www.irational.org/cern/netart.txt> (ultimo accesso 22/11/2020)
- P. Christiane, *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*, ISEA2015, 21st International Symposium on Electronic Art.
- M. Connor (ed.), *The Art Happens Here: Net Art Anthology* (catalogo della mostra), Rhizome, New York, April 23, 2019
- Critical Art Ensemble, *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, Autonomedia, New York 1996.
- damali ayo, *How to Rent a Negro*, Chicago Review Press, Chicago 2005.
- D. Danko, Artivism and the Spirit of Avant-Garde Art. In: V. Alexander, S. Hägg, S. Häyrynen, E. Sevänen (eds) *Art and the Challenge of Markets Volume 2. Sociology of the Arts*. Palgrave Macmillan, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-64644-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-64644-2_9)
- M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, ShaKe, Milano 2008.
- A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hactivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma 2002.
- O. Grau, *MediaArtHistories*, MIT Press, Cambridge 2007.
- B. Groys. On Art Activism. e-flux Journal n.56, 2014 <http://www.e-flux.com/journal/on-art-activism>
- F. Jameson, *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*, Verso Books, New York 1998.
- J. Krysa, *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Autonomedia, New York 2006.
- S. Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, collana Cyberpunkline, Shake edizioni, Milano 2002.
- M. Pasquinelli, (a cura di), *Media activism: strategie e pratiche della comunicazione indipendente*, Derive e Approdi, Roma 2002.



- S. Penny, *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York, New York 1995, “«Utopian Plagiarism, Hypertextuality, and Electronic Cultural Production».
- P. B. Preciado, *Manifiesto Contrasexual*, Editorial Anagrama, Barcellona 2016.
- D. Quaranta, *It Isn't Immaterial, Stupid! The Unbearable Materiality of the Digital*, in «Artecontexto», Madrid 2009.
- A. E. Smith, *Zapatismo in cyberspace: Interview with Ricardo Dominguez*, Rhizome.org, Jan 26, 2016 <https://rhizome.org/editorial/2016/jan/26/interview-with-ricardo-dominguez/>
- R. Stallman, *What is Free Software?* <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html> (ultimo accesso 22/11/2020)
- P. Weibel. *Global Activism: Art and Conflict in the 21st Century*, Mit Press, Boston 2015.
- S. Wray, *The Electronic Disturbance Theater and Electronic Civil Disobedience*, The thing.net, web, 17 giugno 1998. <http://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html> (ultimo accesso 10/01/2021)

## Sitografia

<https://anthology.rhizome.org/>

<http://art.teleportacia.org/>

## Biografia degli autori/ Author biography

**Laura Cocciolillo** si laurea nell’A.A. 2018/2019 in Studi Storico-Artistici presso la Sapienza di Roma con la tesi *Pratiche Curatoriali per la Net Art nel XXI secolo* e attualmente frequenta il corso di laurea magistrale in Management and Economics of Arts and Culture presso la Ca’ Foscari di Venezia. La sua ricerca è incentrata principalmente sul rapporto tra arte e nuove tecnologie, in particolare sulle culture digitali e la cybercultura. Dal 2019 collabora con *Artribune*.

**Laura Cocciolillo** graduated in the A.Y. 2018/2019 in Historical-Artistic Studies at the Sapienza University of Rome with the thesis *Curatorial Practices for Net Art in the 21st century* and currently attends the master's degree course in Management and Economics of Arts and Culture at Ca 'Foscari in Venice. Her research is mainly focused on the relationship between art and new technologies, in particular on digital cultures and cyberculture. Since 2019 she collaborates with *Artribune*.

**Articolo sottoposto a double-blind peer review**