

# Non più arte, solo vita. 4.0. Dall'attivismo simulativo alle tattiche di soppiantamento nella rete<sup>1</sup>

Laura Baigorri

*Universidad de Barcelona*

## **Abstract**

I progetti artistici di natura attivista che trovano esecuzione su internet sono solitamente simulatori, fanno appello fondamentalmente alla riflessione e modificano poco o nulla della vita delle persone interessate. Sebbene ci siano anche alcune proposte attiviste che sono riuscite a intervenire sulla realtà e a cambiare i fatti, a volte grazie alle potenzialità comunicative della rete, altre perché il contesto dell'arte ha fermato i colpi... ma questa posizione richiede un equilibrio che è sempre più difficile da mantenere. Quali sono i vantaggi e gli svantaggi dello sviluppo di progetti attivisti nel campo dell'arte? Questo testo solleva una riflessione su questa questione attraverso l'analisi dei lavori paradigmatici dei primi collettivi artistici attivisti che utilizzarono internet alla fine degli anni Novanta: Critical Art Ensemble (CAE) con *Flesh Machine* e *Free Range Grains*, EDT. The Electronic Disturbance Theatre con *Swarm*, rtmark con *Voteauction*, 01.org (Franco e Eva Mattes) con *Nikeground*, Etoy.com con *Toy war*.

## **Parole chiave**

*Attivismo; strategie di simulazione; strategie di soppiantamento; arte = vita; efficacia; impatto sociale.*

---

<sup>1</sup> Traduzione italiana, a cura di Vincenzo Sansone, dell'articolo di Laura Baigorri, *No más arte, sólo vida. 4.0. Del activismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red*, 2006. Gentile concessione dell'autrice.

Già a partire dagli anni Settanta, quando si introdusse lo slogan *arte = vita*, chi utilizzava il video in modo alternativo viveva la propria vita culturale, sociale e politica senza stabilire barriere o distinzioni; artisti e attivisti non erano solo strettamente imparentati, ma spesso *erano la stessa persona*.

Oggi giorno, questa situazione trova la sua corrispondenza su internet: di tanto in tanto si fanno distinzioni tra artisti e attivisti, ma sono molti i casi di artisti le cui proposte derivano dalla denuncia -culturale, sociale e politica- con lo scopo di tentare di affermare la funzione sociale dell'arte. Ancora una volta quindi, artista e attivista coincidono nella stessa persona, in questo caso *l'attivista*. La rete, infatti, è sempre stata presentata come "il miglior scenario possibile" per esercitare la critica sociale dal punto di vista dell'arte.

Nel 1920 Breton affermava: «Dada è uno stato d'animo». Nel 1970, e dal punto di vista del video, Nam June Paik sottolineava: «Fluxus è uno stile di vita, non un concetto artistico». Ebbene, nel XXI secolo, il motto del collettivo tedesco Chaos Computer Club è: «Essere un hacker non è una questione tecnica. È uno stile di vita» (*hacking = vita*).

Non sorprende dunque che oggi sia difficile stabilire differenze nette tra la pratica dell'arte e l'attivismo puro, né che dalla rete si accettino con normalità tutti i tipi di incroci e ibridazioni, che dissolvono i confini tra metodi, discipline, specialità... tra le tante sfaccettature di *una singola vita*.

Al fine di stabilire quali sono i limiti e i loro presunti successi e svantaggi, vedremo adesso *gli esempi paradigmatici* di diverse strategie di simulazione e soppiantamento messe in atto dagli artisti. Alcuni progetti sono stati esplicitamente collocati nel contesto dell'arte mentre per altri si è preferito distaccarsene *a priori*.

## **Strategie di simulazione nel contesto dell'arte**

Partiamo da un classico, che potremmo definire come progetto attivante. Nel 1994, il collettivo Critical Art Ensemble (CAE) introdusse per la prima volta il modello Disobbedienza Civile Elettronica, sviluppando la strategia della minaccia simbolica basata sul blocco o sul sit-in virtuale. Nel 1998 un piccolo gruppo di cyberattivisti e artisti impegnati, EDT. The Electronic Disturbance Theatre, mise in pratica questa strategia durante la celebrazione di INFOWAR, il Festival Ars Electronica di Linz (Austria). Il progetto, deno-

minato SWARM, si basava sull'utilizzo del software FloodNet il cui funzionamento consiste nell'invio di ordini di ricarica alla pagina su cui si vuole intervenire. Pertanto, se più persone lo utilizzano contemporaneamente su un determinato sito web, la pagina viene bloccata e nessun altro può accedervi. Durante quell'edizione del festival, EDT propose un attacco a tre organizzazioni: il sito web della presidenza messicana (a sostegno dello zapatismo), il sito web del Pentagono (contro l'esercito degli Stati Uniti) e il sito web della borsa di Francoforte (simbolo del capitalismo internazionale).

### **Strategie di simulazione fuori dal contesto artistico. Progetti controversi di infiltrazione.**

#### *Voteauction*

Nel marzo del 2000 apparve in rete *Voteauction.com*, un sito web ideato dal giovane James Baumgartner che, in senso lato, proponeva di sostituire le istituzioni democratiche inefficienti (come il sistema elettorale nordamericano, per esempio) con pragmatiche soluzioni di business del settore privato. L'idea era molto semplice: mettere all'asta i voti presidenziali dei cittadini al miglior offerente aziendale. Il sito proponeva ai disincantati o dubbiosi elettori americani di vendere i propri voti in vista delle elezioni presidenziali guidate da Gore e Bush nel novembre dello stesso anno. L'operazione si concludeva con l'acquisto degli stessi voti da parte di società private che dovevano fare offerte tra di loro per ottenerli; in questo modo, settimana dopo settimana, gli utenti della pagina potevano verificare attraverso un pannello informativo semplificato la quotazione di questi voti in base allo stato di appartenenza.

Ovviamente, si trattava di un semplice progetto di simulazione che Baumgartner si occupava di aggiornare periodicamente con dati inventati, ma la ripercussione mediatica non si fece attendere: numerosi furono gli articoli di stampa e le interviste televisive sia ai politici indignati e perplessi, sia alla persona responsabile della pagina. In qualsiasi parte del mondo, i giornalisti che seguirono la vicenda non poterono evitare di menzionare ciò che il suo autore si aspettava: che le società private hanno sempre comprato voti durante le elezioni nordamericane. Per il suo ambito indipendente - e, soprattutto, estraneo al mondo dell'arte - e anche per il suo *aspetto* aziendale impeccabile, *Voteauction*

funzionò, almeno per alcuni mesi, come paradigma del “Cavallo di Troia” mediatico<sup>2</sup>. La principale virtù di questa esperienza risiede nell’aver mantenuto il suo spazio di convocazione e diffusione in rete, mentre i suoi effetti causavano una serie di conseguenze mediatiche nel *mondo reale*. Nel corso del tempo però il progetto si dissolse a causa di un errore fatale che avrebbe commesso Baumgartner: affermare in una delle interviste di essere uno studente d’arte. Questa affermazione - insieme, va detto, alla dettagliata spiegazione che fu costretto a dare agli agenti dell’FBI che si recarono a casa sua intimandolo - fu decisiva affinché l’iniziativa iniziasse a perdere consistenza, e vale sempre la pena chiedersi quale sarebbe stata la ripercussione dei suoi atti oggi se avesse deciso di mantenere segreta la sua provenienza artistica.

L’esperienza di Voteauction fu sponsorizzata dal collettivo di sabotaggio rtmark specializzato nelle pagine di infiltrazione: la creazione di pagine web alternative costituite da *simulazioni quasi identiche* di altre pagine istituzionali o aziendali. Tra i suoi risultati di contropropaganda politica si riscontrano i “duplicati” delle pagine *dell’allora governatore del Texas, George W. Bush* o del sindaco di New York Rudy Giuliani.

Sebbene sia ovvio che si tratti di testi ironici / parodici, molti dei suoi seguaci li scambiano per pagine originali e inviano le loro lettere di sostegno. A volte, anche se si risponde chiaramente - dicendo che non si tratta in nessun caso della pagina di quei politici - i follower ostinati continuano a insistere con le loro email come se parlassero direttamente con il politico in questione.

### *01-org e NIKE: il controllo aziendale e la sua ingerenza nella vita pubblica dei cittadini*

Il 6 ottobre 2003, i giornali austriaci lanciarono un titolo sorprendente: “Nike compra strade e piazze”. In uno degli angoli della piazza Karlsplatz di Vienna, apparve un Infobox sponsorizzato da Nike che annunciava ai cittadini il cambio di nome, Nikeplatz, completando la proposta con il posizionamento di un monumento di 36 metri che riproduce il famoso logo della marca. Per l’occasione crearono anche una serie limitata di una

---

<sup>2</sup> «Lo spazio di una tattica è lo spazio dell’altro: è una manovra nel “campo visivo nemico” e all’interno del territorio nemico. Un approccio tattico al lavoro artistico e politico su internet deve essere un dispositivo di inganno, di deviazione, deve essere un lavoro di intercettazione e reindirizzamento. Un dispositivo che funzioni su grandi dimensioni per segmentarle» (J. Claramonte, *Un Proyecto de Intervención en la Red (sobre Area Táctica)*).

nuova scarpa sportiva chiamata *Ground Turbulence III* che doveva essere rilasciata sul mercato il giorno dell'inaugurazione di Nikeplatz. Questa azione è la prima di una campagna che mira a estendersi in diverse città del mondo. Il 10 ottobre, all'interno dello stand informativo, una coppia, che indossava abbigliamento sportivo del brand, annunciava che Nike sarebbe entrata nei quartieri, nelle strade, nei parchi e nei viali delle principali capitali con i nomi di Nikesquare, Nikestreet, Piazzanike, Plazanike o Nikestrasse. La reazione dei viennesi fu quella di protestare contro questa appropriazione dello spazio pubblico e le loro lettere di indignazione, insieme agli articoli dei giornalisti, furono inoltrate dallo 01 alla Nike. La reazione di Nike (14 ottobre) fu quella di avviare un'azione legale contro 01.org e Public Netbase.

Diciamo che si tratta di una causa ricercata in cui la reazione di Nike fa parte dell'operazione, tuttavia, in conferenza stampa, gli 01 rispondevano di non aver compreso gli attacchi di Nike, dato che era la prima volta che qualcuno li aveva pubblicizzati gratuitamente.

Dov'è lo spirito Nike? Ci aspettavamo la sua sportività, non un branco di noiosi avvocati. Molti artisti hanno lavorato con prodotti commerciali in passato (Andy Warhol e le zuppe Campbell). L'arte contemporanea non mantiene un ruolo predeterminato nella nostra società; al contrario, opera in una sfera in cui si possono fare manifestazioni che non sono possibili in nessun altro contesto.

E qui ci stanno già dando un indizio di cui ci occuperemo in seguito. Teniamo anche presente però che ogni volta che qualcuno mette in dubbio il proprio lavoro, la sua risposta si limita a una dichiarazione provocatoria: «Come parte di un'organizzazione che produce arte, la mia unica responsabilità è essere irresponsabile». Il loro lavoro si basa su una strategia di simulazione che persegue la confusione e la qualità principale consiste nel riuscire a staccarsi dal contesto ridotto della rete, dove stabiliscono le loro basi, per spostarsi in un contesto mediatico più ampio - quello della stampa scritta e della televisione che esercita una maggiore influenza sull'opinione pubblica.

## **Vantaggi e svantaggi dei progetti di simulazione**

Partiamo dagli svantaggi: il mondo dell'arte in generale - quello in presenza e quello online - è ancora un contesto innocuo in cui sviluppare la critica perché si trova nel

*territorio della simulazione*. I patrimoni politici della nostra cultura occidentale non sono mai stati destabilizzati dall'effetto di proposte artistiche che ne mettono in discussione gli interessi, poiché l'endogamia del mezzo stesso ha già reso difficile la diffusione al di fuori del contesto puramente artistico. Di fronte a questo tipo di evenienza, la risposta istituzionale tende a coincidere: «Non è un problema, sono solo artisti».

Questa perdita di credibilità si basa su tre premesse:

- Uno: le connotazioni ironiche e umoristiche, implicite nella maggior parte delle opere d'arte politiche, favoriscono l'assenza di "pericolosità", così che è molto più facile digerire tutto come un gioco che non comporta conseguenze.
- Due: gli artisti intendono stimolare la riflessione a una popolazione che rifiuta di farlo. «Le masse resistono scandalosamente all'imperativo della comunicazione razionale che produce significato. Viene dato loro un significato, vogliono uno spettacolo»<sup>3</sup>. E nell'era del marketing spettacolare, il primo ostacolo che l'*artivismo* deve affrontare continua a essere la mancanza di desiderio.
- Tre: la capacità di assorbimento istituzionale dell'arte politica è devastante e favorisce la perdita di significato. «Ogni atto di ribellione, almeno per come era stato concepito dalla modernità, finisce per essere assimilato dal sistema che lo rende possibile»<sup>4</sup>.

Dal momento in cui un'azione attivista viene contestualizzata in campo artistico, perde il suo potere perché «si sa che è solo una simulazione». L'arte ha cessato di essere

---

<sup>3</sup> «Qualunque sia il suo contenuto politico, pedagogico e culturale, lo scopo è sempre quello di includere un certo significato, per mantenere le masse sotto il significato. Imperativo di produzione di significato che si traduce nell'imperativo costantemente rinnovato di moralizzazione delle informazioni: migliore informazione, migliore socializzazione, innalzamento del livello culturale delle masse, ecc. Sciocchezze: le masse resistono scandalosamente all'imperativo della comunicazione razionale che produce significato. Viene dato loro un significato, vogliono uno spettacolo. Nessuno sforzo potrebbe convertirli alla serietà dei contenuti, nemmeno alla serietà del codice. Vengono dati loro messaggi, non vogliono altro che segni, idolatrano il gioco dei segni e degli stereotipi, idolatrano tutti i contenuti mentre vengono risolti in una sequenza spettacolare. Ciò che rifiutano è la "dialettica" del significato. Ed è inutile affermare che sono mistificati» (J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona 1978).

<sup>4</sup> «La maggior parte degli artisti inclusi in questa mostra sono consapevoli del rischio che comporta agire nella cultura e, allo stesso tempo, opporsi a quella stessa cultura e anche a tutta la cultura intesa come entità separata dalla realtà del mondo. Uno degli aspetti che cercano di chiarire è come affrontare individualmente quella che oggi sembra la forzata assimilazione istituzionale dell'arte» (M. J. Borja-Villel, *Arte crítico y conflictos sociales*, Exposición Antagonismos, Macba, julio-octubre 2001).

vita per diventare un *simulatore di vita*. E quando la *simulazione* dell'arte avviene nel *territorio della simulazione per eccellenza*, nel territorio della rete, l'azione corre il rischio di diluirsi nella mera ingegnosità dell'aneddoto.

Non si tratta di ripensare genericamente il ruolo dell'arte e dell'artista nella società spettacolare (Debord lo fece già in modo lucido e implacabile cinquant'anni fa), ma di pensare all'attivismo ai margini del mondo dell'arte - che non vuol dire mancante di una visione creativa o artistica. Non si tratta di distorcere o minimizzare la funzione teorica essenziale dell'arte, ma piuttosto di determinare con precisione la singolarità di un'arte attivista, il cui valore o beneficio si misura dal contributo di contenuti teorico-plastici, o dal suo potenziale riflessivo, ma, soprattutto, dall'efficacia delle sue azioni: cioè, dal suo *reale impatto sociale*. E sul web i progetti *attivisti* sono tanto più efficaci quanto più riescono a prendere le distanze dalla ridotta simulazione dell'arte.

E qual è allora il grande vantaggio? Il contesto dell'arte protegge in una certa misura dalle conseguenze sociali e legali delle azioni degli attivisti. Ricordiamo 01.org: «L'arte contemporanea non mantiene un ruolo predeterminato nella nostra società; al contrario, agisce in una sfera in cui si possono fare manifestazioni che non sono possibili in nessun altro contesto». Ricardo Domínguez parte da questa premessa e si colloca espressamente nel territorio artistico per tutelare le sue azioni, mentre Baumgartner e 01.org preferiscono starne fuori a priori, ma, appena sorgono problemi, usano il contesto legittimante dell'arte come arma di difesa, collocandosi tra i due territori. In un'intervista realizzata da Mercé Molist, nel novembre 2002, Ricardo Domínguez pronunciò una frase forte che Mercé usa come titolo: "È meglio abbattere un server che farsi sparare". Come riuscì a vincere 01 la causa contro Nike? Per due ragioni. Uno: «Perché Nike non era preparata ad affrontare un processo legale contro un'opera d'arte. I suoi avvocati erano preparati per occuparsi dei processi sociali abituali o contro gli attivisti politici, ma non siamo né una cosa né l'altra». I suoi avvocati sostennero sempre la causa nel campo dell'arte. Questa è la ragione romantica. Due: che la battaglia legale non si svolse negli Stati Uniti, ma in Austria, dove le prerogative di Nike non erano le stesse del paese in cui le multinazionali sono legalmente onnipotenti. E questa è la vera ragione.

## Due strategie di soppiantamento nel contesto dell'arte

Etoy.com è un gruppo artistico nato nel 1994 con l'obiettivo di rivelare i dettagli del commercio online. Nel 1999, fu attaccato da una società di giocattoli online chiamata eToys.com che voleva mantenere il suo dominio (che era stato registrato prima ancora che la società di giocattoli esistesse). Provò a comprarlo per 500.000 \$ e prima del rifiuto intentò una causa accusandoli di confondere i loro clienti e di offrire pornografia. Un giudice di Los Angeles si pronunciò a favore della compagnia di giocattoli e costrinse etoy.com a lasciare il dominio.

Etoy.com diede vita a un'azione di guerriglia contro i giocattoli (*TOYWAR*) a cui si unirono gruppi come <sup>®</sup>TMark, *The Thing*, *Rhizome*, *Nettime*, EDT, Hell.com, per un totale di 1798 partecipanti - basata sulle tattiche di DCE: informare, ottenere supporto e partecipanti, bombardare i dipendenti di eToys.com con e-mail e organizzare sit-in virtuali grazie a una modifica del *Flood Net*. Tutto questo fu realizzato attraverso una piattaforma sotto forma di videogioco che permetteva di attaccare simbolicamente l'azienda produttrice di giocattoli sul proprio territorio, la rete.

Dopo due mesi, il risultato fu il crollo delle azioni della società che da 67 \$ (il giorno in cui iniziò la battaglia) scesero a 15 \$ il giorno in cui eToys.com abbandonò il contenzioso. L'atmosfera di ansia e instabilità creatasi intorno all'azienda portò a un calo del 70% del valore delle sue azioni. *TOYWAR* fu la performance più costosa nella storia dell'arte, costando 4,5 miliardi di dollari. Gli attivisti realizzarono gesti simbolici, come scrivere messaggi agli azionisti e mandare in crash il loro server un paio di volte durante la Vigilia di Natale, gesti che non potevano essere considerati un crimine in quanto non causavano danni irreparabili, ma furono sufficienti per ottenere un effetto reale costringendo eToys.com a riconoscere il diritto del gruppo svizzero di utilizzare il proprio dominio e di sostenere i costi del contenzioso. Nel mezzo di questa grande strategia di simulazione si possono rilevare due specifiche attività di soppiantamento. Una: la creazione di un software chiamato *Virtual Shopper* che operava come un consumatore virtuale che acquistava un giocattolo dal sito eToys.com, ma che se ne pentiva all'ultimo minuto annullando la registrazione finale. L'elevato numero di procedure nulle rallentava il database

dell'azienda. Simulare un acquisto, ma generando procedure di acquisto nulle che sono reali: spacciarsi per acquirenti.

Due: TOYWAR non fu un'azione portata avanti da un collettivo di artisti, ma da una azienda di artisti, e questa circostanza fu fondamentale. Poiché il loro obiettivo era, come detto prima, quello di rivelare i dettagli aziendali del commercio online, avevano adottato e attuato le stesse linee guida legali per l'azione commerciale: avevano registrato il marchio *etoy.brand*; avevano azionisti *etoy.shareholders* e operavano come una società *etoy.corporation*. Non fingono di essere un'azienda, ma piuttosto sono un'azienda. Negli Stati Uniti questa decisione fu fondamentale per la sopravvivenza. Il progetto si basa sulla simulazione - la lotta fu formalizzata in un gioco online, utilizzando la Disobbedienza Civile Elettronica - ma era nato con alcune condizioni di soppiantamento che li protessero legalmente nel paese in cui le società godono di più vantaggi legali rispetto alle persone.

La risposta ai problemi di "dissoluzione e invisibilità" sta nell'estrapolare le azioni realizzate dal contesto artistico, nel perseguire *il soppiantamento (che si verifica nella vita)* piuttosto che *la simulazione (che si verifica nell'arte)*. Simulare è fingere di avere ciò che non si ha o fingere di essere ciò che non si è: apparire, imitare, camuffare, falsificare; soppiantare è occupare il posto di un altro: sostituire, spodestare, rimpiazzare, supplire. I due termini sono così vicini che anche Baudrillard li usa in modo intercambiabile nei suoi testi<sup>5</sup>, ma da qui proponiamo una differenza - definitiva - tra i due: che il secondo significato non ha ritorno.

Nella simulazione (*dell'arte*) la coscienza dell'inganno è presente per tutto il tempo in cui dura la rappresentazione, ma quando si stabilisce il soppiantamento (*della vita*), la volontà di sostituzione è netta e permanente; non c'è inganno, solo una nuova versione degli eventi che sostituisce e rimpiazza quella precedente.

---

<sup>5</sup> «In questo passaggio a uno spazio la cui curvatura non è più quella del reale, né quella della verità, si apre, dunque, l'era della simulazione con la liquidazione di tutti i referenti. [...] Non si tratta più di imitazione o reiterazione, o addirittura di parodia, ma piuttosto di un soppiantamento del reale con i segni del reale, cioè un'operazione per scoraggiare qualsiasi processo reale con la sua doppia operazione, una macchina riproduttiva, programmatica, impeccabile che offre tutti i segni della realtà e, in breve, tutte le sue traversie». (J. Baudrillard, *op. cit.*)

Il passaggio successivo dovrebbe assumere questo senso. Distaccarsi completamente dal mondo dell'arte, trascenderlo, superarlo. Dimenticare l'*importanza relativa* di "essere un artista", abbandonare finalmente la sua zavorra romantica e mistificante... perché ciò che più conta in questo caso non è la possibilità di sopravvivenza dell'arte, ma la possibilità di sopravvivenza dell'azione.

In una delle sequenze del film *Fight Club* (David Fincher, 1999), il protagonista Jack/Tyler Durden propone ai suoi seguaci una serie di *doveri* o azioni di sabotaggio che, per il momento, sono solo il preludio del *Project Mayhem*, un piano supremo volto a *cambiare il mondo*: fanno saltare in aria un negozio di computer, catapultano escrementi di piccioni su una concessionaria di auto di lusso, sostituiscono le tipiche istruzioni di soccorso in caso di incidente, che di solito si trovano nelle tasche dei sedili degli aerei, con alcuni fogli con disegni di passeggeri inorriditi all'interno di un aereo in fiamme, cancellano le videocassette di una nota società di vendita e noleggio (Blokbuster), cambiano il contenuto dei messaggi sui cartelloni pubblicitari dell'Agenzia statale per l'ambiente... Questa serie di dispetti, a metà tra attivismo e vandalismo, culmina in un'*opera unica* che si distingue da entrambi e che potrebbe benissimo essere *non-firmata* da Debord: la minaccia di morte a un povero impiegato notturno se non cambia subito la sua vita per realizzare il suo sogno, quello di studiare medicina veterinaria. *Project Mayhem* attacca direttamente istituzioni e corporazioni, ma i suoi militanti anonimi non mostrano né un orientamento artistico espresso, e nemmeno una volontà attivista, si tratta solo di *azioni di vita*. Non più arte, solo vita.

Come accade nella vita reale, la stampa rende conto di tutti questi atti negli unici due modi in cui fa di solito, criminalizzandoli o inserendoli nel contesto artistico... ma cosa succede quando queste due variabili di arte e crimine si uniscono? Passiamo al caso "non riuscito" o, meglio, all'assurdità totale.

Critical Art Ensemble è un collettivo di artisti e attivisti dediti a esplorare le intersezioni tra arte, tecnologia, politica radicale e teoria critica e sono loro che svilupparono, già nel 1994, il concetto di Disobbedienza Civile Elettronica basato sul modello della disobbedienza civile di strada.

Nei loro progetti di biotecnologia, si interessano delle conseguenze sociali della ricerca tecnologica e denunciano l'uso dell'essere umano come merce, come forza lavoro, in modo da richiamare il governo a promuovere una ricerca in questo campo che non sia soltanto un altro modo per migliorare la produttività in un sistema capitalista.

Alcuni siti web sono pagine di false aziende e istituzioni che cercano di venderci come fondatori del migliore di tutti i mondi possibili, rivelando informazioni messe a tacere che gli autori ottengono attraverso la ricerca. *Flesh Machine* è una pagina con l'aspetto di una società commerciale, *BIO.COM*, dedita a sostenere e promuovere la ricerca nella tecnologia genetica che favorisca la comparsa di lavoratori migliori le cui scoperte servano ad aumentare i profitti aziendali. I CAE però non lavorano solo nel campo della simulazione, ma svolgono anche ricerche scientifiche per supportare i loro approcci critici e per offrire alternative di risposta sociale; cioè, entrano nel territorio del soppiantamento; cioè, si presentano nei centri d'arte (simulazione) ma insegnano alle persone a fare esperimenti reali (soppiantamento). Ad esempio, nel 2004 Steve Kurtz, professore di arte presso l'Università di Buffalo, NY e co-fondatore di CAE, preparò un progetto che consisteva nella creazione di un laboratorio di risorse di base (*DIY do-it-yourself*) al fine di rilevare la presenza di OGM in alcuni alimenti e che doveva essere presentato al festival *The Interventionists: Art in the Social Sphere* presso il Museo di Arte Contemporanea del Massachusetts, nel 2005.

*Caso Patriot Act*: la mattina dell'11 maggio 2004 Steve Kurtz si svegliò e scoprì che sua moglie era morta di infarto nel sonno. Quando la polizia e i paramedici, che aveva chiamato, entrarono in casa sua e trovarono le provette, i microscopi e i terreni di coltura del suo progetto artistico, chiamarono l'FBI, che sigillò tutto, mandò alcuni esperti in tuta bianca a cercare armi biologiche e sequestrò il corpo della moglie, il suo laboratorio, i suoi libri e il suo gatto. 24 ore dopo, l'FBI aveva già verificato che questo materiale non presentava alcun rischio, ma fissò una quarantena di 6 giorni, mentre Steve Kurtz e gli altri membri del CAE furono indagati dall'FBI ai sensi delle nuove leggi sul terrorismo (Patriot Act) e per molto tempo furono sul punto di essere processati con accuse che andavano dal bioterrorismo all'omicidio (si stava indagando anche sulla morte della moglie). Alla fine, Kurtz e il suo collega, il professor Robert Ferrell, furono accusati di frode finanziaria per lo scambio di un batterio per il quale potrebbero essere condannati a vent'anni di carcere. Artisti

da tutto il mondo si sono riuniti per sostenere Kurtz, Ferrell e CAE e aprire un nuovo dibattito sui limiti dell'abuso di potere, dell'impegno e dell'azione artistica.

Per il progetto *Free Range Grains*, CAE istituì un laboratorio di estrazione del DNA in diversi musei e centri d'arte europei e invitò le persone a portare del cibo per testarlo e per vedere se era contaminato o era stato manipolato geneticamente. Il gruppo creò semplici "kit di difesa" contro la manipolazione genetica. Ottennero copie dei brevetti di una delle piante resistenti ai pesticidi della Monsanto e inventarono un modo per distruggere questa resistenza utilizzando un componente che può essere acquistato in qualsiasi negozio di macrobiotici. Steve Kurtz dice che «fu qui che probabilmente superammo il limite».

La reazione è stata sproporzionata e si sospetta che risponda a due ragioni: lo stato di isteria che il governo Usa soffre a partire dall'11 settembre e che ha inoculato in molti dei suoi cittadini; e che forse dietro a tutto questo c'è la Monsanto, una multinazionale biotecnologica molto potente che si dedica a brevettare tutte le piante e le creature viventi (tessuti). Baumgartner, O1.org ed Etoy rischiarono quando dovettero sottoporsi a procedimenti legali. Quando però le accuse sono di terrorismo biologico, come nel caso Kurtz, il rischio aumenta in modo esponenziale. Una cosa è avere una banda di avvocati contro di te - il che comporta il suo pericolo, ovviamente - e ben altra cosa è essere arrestato come bioterrorista. Dallo scorso anno ai neologismi di "attivista" e "hacktivista" si è aggiunto quello di "terrorartista".

Per Stendhal, la politica che invadeva *il regno dell'immaginazione* era come uno sparo nel mezzo di un concerto. Ebbene, risparmiando distanze intellettuali, per l'amministrazione Bush l'arte che invade la politica e gli interessi economici è "terrorismo". Come assicura Lawrence Lessing, su Internet si è realmente generata una struttura di potere articolata tra Stato e commercio. Dal momento in cui si impianta questa nuova era del *maccartismo* (McCarthy) la ragione e logica entrano in gioco e sappiamo tutti che niente sarà più lo stesso.

La cattiva notizia è che il contesto artistico non protegge più dalle conseguenze legali delle azioni attiviste. Ci sono però due buone notizie. Una è che gli artisti impegnati sono diventati un problema; cioè, hanno iniziato a prendere sul serio le loro azioni. La seconda è che ci sono sempre angoli ciechi. E questi sono spazi di azione che sono al centro del sistema stesso.

## Riferimenti bibliografici

- L. Baigorri, *Del artivismo simulatorio a las tácticas de suplantación en la Red. No más arte, sólo vida. 2.0*, en «TELOS. Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. Cuaderno Central: Arte Digital», n. 56 Fundación Telefónica, Madrid 2003, en <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero056/no-mas-arte-solo-vida-2-0/>
- L. Baigorri, *La obra de arte como alucinación colectiva. Una conversación con 0100101110101101.ORG*, en «Panorama. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine». Museo Comarcal Garrotxa, Olot (Girona), 2004.  
[https://www.academia.edu/20061766/La\\_obra\\_de\\_arte\\_como\\_alucinaci%C3%B3n\\_colectiva\\_Una\\_conversaci%C3%B3n\\_con\\_0100101110101101\\_org](https://www.academia.edu/20061766/La_obra_de_arte_como_alucinaci%C3%B3n_colectiva_Una_conversaci%C3%B3n_con_0100101110101101_org)
- J. Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona 1978.
- M. J. Borja-Villel, *Arte crítico y conflictos sociales*, Exposición Antagonismos, Macba, julio-octubre 2001.
- J. Claramonte, *Un Proyecto de Intervención en la Red (sobre Area Táctica)*.
- Critical Art Ensemble, *La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública*, Trad. C. Díaz, extraído de la revista electrónica «Aleph», en <https://www.antimilitaristas.org/La-desobediencia-civil-electronica-la-simulacion-y-la-esfera-publica-Critical.html>, 2005.
- D. Fincher, *El club de la lucha (Fight Club - 1999)*, 141 min. Película a partir de la novela original de C. Palahniuk, *Fight Club*, Henry Holt Company, New York 1996.
- C. Mouffe, *Por una política de identidad democrática*, Conferencia impartida en el seminario Globalización y diferenciación cultural, 19-20 de marzo, MACBA- CCCB, 1999.  
[https://img.macba.cat/public/PDFs/chantal\\_mouffe\\_cas.pdf](https://img.macba.cat/public/PDFs/chantal_mouffe_cas.pdf)
- S. Wray, *La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red*, en «Aleph», 1999.  
<https://es.scribd.com/document/265512272/La-desobediencia-electronica-civil-y-la-world-wide-web-del-hacktivismo-La-politica-extraparlamentaria-de-accion-directa-en-la-red-Stefan-Wray>

## Sitografía

®TMark <http://rtmark.com/>

0100101110101101.org <http://www.0100101110101101.org/>

Banners <http://www.caedefensefund.org/banners.html>

Baumgaertel James - Voteauction.com <http://www.vote-auction.net/>

Bhopal <http://www.bhopal.com/>

CAE. Kurtz Defense Found. <http://www.caedefensefund.org/>

CCC - Chaos Computer Club <http://www.berlin.ccc.de/>

Critical Art Ensemble <http://www.critical-art.net/>

Dow Chemical <http://www.dow.com/>

EDT. The Electronic Disturbance Theater <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

Enlaces sobre el caso Kurtz <http://www.ftdg.org/eoc/lecturas.html> Fabián Taranto

Etoy.com <http://www.etoys.com/>

eToys.com <http://www.etoys.com/>

Fight Club. Chuck Palahniuk (novela) <http://64.176.54.36/fightclub.htm>

Fight Club. David Fincher (película) <http://www.davidfincher.net/fightclub/index.htm>

Flesh Machine <http://www.critical-art.net/biotech/biocom/biocomWeb/index.html>

Free Range Grains <http://www.critical-art.net/biotech/free/index.htm>

INFOWAR <http://www.aec.at/infowar/DOKU98/9/attack.html>

Kurtz 911 <http://www.bureauit.org/uphone/kurtz>

NIKE <http://www.nikeground.com/>

SWARM, <http://www.thing.net/~rdom/swarm.html>

The Yes Men - Dow Chemical <http://www.dowethics.com/> < e-mail Dow Chemical >

The Yes Men - GATT.org <http://www.gatt.org/> < e-mails WTO >

TOYWAR <http://toywar.etoys.com/>

WTO.org <http://www.wto.org>

### ***Biografia dell'autore /Author's biography***

Laura Baigorri. Professoressa Associata presso la Facoltà di Belle Arti dell'Università di Barcellona specializzata in Arte e Nuovi Media (dal 1993) e Vicepresidente di Ricerca, Master e Dottorato (dal 2016). Combina la sua esperienza di insegnamento con la ricerca, la critica, la curatela e la realizzazione di progetti online. Ha pubblicato articoli e saggi su arte e attivismo in rete, video arte e game art e i libri: *Vídeo. Primera etapa* (2004), *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red*, (2006) y *Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica* (2008). Entre sus principales exposiciones destaca la curaduría de *Videoarte. Video crítico en Latinoamérica y Caribe* (2009-2015) AECID e Instituto Cervantes, *Homo Ludens Ludens* (2008) en LABoral de Gijón; *CTRL + [SELF]: Intimacy, Extimacy and Control in the Age of the Self's Overexposure* en Studio XX de Montreal y *Multiverso* (2016), *Multiverso II* (2017) y *Multiverso III* (2018-2019) en Fundación BBVA de Madrid. <http://laurabaigorri.net/>

***Articolo invitato. Fuori peer review***