

# Artivismo in rete. Le beffe degli anni Dieci

Martina Coletti

*D'ARS Magazine*

## **Abstract**

Questo intervento prende le mosse da un articolo uscito sul trimestrale D'ARS nel 2010 dedicato ad alcune operazioni artistiche ascrivibili all'ambito del media attivismo di quegli anni in Italia, con particolare riferimento a pratiche, riflessioni critiche e strumenti mutuati dal web e ascrivibili al fenomeno dell'hacktivismo e dell'hacking sociale. Il termine "net.art" definisce nel campo dell'arte molti dei lavori trattati. Tra le dinamiche più ricorrenti si ritrova il détournement, l'irriverenza del gesto dada che si insinua negli ingranaggi delle macchine del potere per ridimensionarne la portata e dare spazio all'immaginazione. Il testo ricostruisce il periodo partendo dai netartisti 0100101110101101.org e dalla vicenda del *Conflitto di Tirana*; più specificatamente sul terreno dell'artivismo si ripercorrono alcune delle operazioni condotte da Les Liens Invisible, mentre con AOS – Art Is Open Source si apre il versante della riappropriazione di linguaggi e strumenti.

This contribution is based on an article published in 2010 by D'ARS magazine about media activism art performances going on in Italy in those years, which referred to experiences, critical debate and tools around the web, and relating to hacktivism and social hacking. The expression "net.art" applies to many of the works dealt with. Among the most frequent practices, we have détournement, the irreverent dadaist gesture against the establishment apparatus, which aims to downsize its power and give way to imagination. The contribution retraces those experiences starting from netartists 0100101110101101.org and the *Conflitto di Tirana* performance. It goes back to works by Les Liens Invisible in the field of artivism, and works by AOS – Art Is Open Source - whose focus is on reappropriation of languages and tools.

## **Parole chiave / Key Words**

*Fake; artivismo; net.art; beffa mediatica; détournement.*

*Fake; artivism; net.art; detournement; media prank.*

*Se oggi l'arte (o l'attività prevalentemente espressiva degli esseri umani) ha un senso, deve parlarci di questo. Deve parlarcene proclamando e praticando l'irriducibilità del linguaggio all'algoritmo, la ribellione dell'espressione alla merce, la fuga della vita dall'immaginario precotto ed eterodiretto.*

*È giusto quindi cominciare con le parodie e con le beffe. La generazione più irrisa e truffata di tutta la modernità sta affilando i suoi denti, le sue parole, le sue righe di codice. Immaginari contro immaginari, parole contro parole, algoritmi contro algoritmi.*

Antonio Caronia, 2013<sup>1</sup>.

Questo intervento prende le mosse da un articolo uscito sul trimestrale «D'ARS – Magazine of contemporary arts and cultures» nel 2010<sup>2</sup>, un testo di circa seimila battute nel quale mettevo insieme il racconto di alcune operazioni artistiche ascrivibili all'ambito del media attivismo di quegli anni in Italia, con particolare riferimento a pratiche, riflessioni critiche e strumenti mutuati dal web e ascrivibili al fenomeno dell'hackivism<sup>3</sup> e dell'hacking sociale. Questa serie di elementi (lavori risalenti ai primi anni del Duemila fino al 2010 circa in Italia; l'approccio critico allo strumento della rete e la volontà di creare uno spiazzamento rivelatorio nello spettatore) rimangono come cornice a delimitare anche l'attuale scritto. Si possono rivedere quegli eventi alla luce del tempo trascorso, aggiungendo qualche precedente non citato nell'articolo originale, qualche compagno di strada in più e un maggiore approfondimento che col senno di poi può ampliare o confutare le osservazioni di dieci anni fa. Nel complesso questi lavori artistici si presentano, a un primo sguardo, come beffe mediatiche, in seconda battuta come raffinati *fake ante litteram* che sfruttano una conoscenza approfondita dei sistemi di comunicazione nel periodo precedente il passaggio al cosiddetto web 2.0, all'alba dell'Internet of things e dell'uso sistematico dei *big data*.

Le logiche e le tecnologie adottate nel campo della comunicazione dalle istituzioni e dalle grandi imprese, da sempre vedono nascere tattiche di controinformazione e smantellamento della fiducia sulla veridicità del fatto mediaticamente attestato: azioni che riescono nei loro intenti quanto più il loro è un approccio ironico e artistico. Dai primi anni No-

<sup>1</sup> <https://www.darsmagazine.it/soggettivita-linguaggio-ribellione> (consultato il 27/11/2021).

<sup>2</sup> D'ARS n. 202, anno 50, Eupalino, Milano 2010.

<sup>3</sup> «Il termine hackivism è diffusamente accettato in Italia sin dagli anni Novanta (seguendo la tradizione del cyberpunk politico) e comprende quelle pratiche attiviste e artistiche a favore della libertà di espressione e comunicazione, in particolare in rete, ma non solo». T. Bazzichelli, *Networking, l'arte come rete*, Costa & Nolan, Milano 2006.

vanta del secolo scorso, l'etica hacker ne è una componente fondamentale: il carattere virale, la volontà di indagare le logiche e il funzionamento dei sistemi (tecnologici e sociali), il voler condividere e "riprogrammare" i saperi, rivendicando accesso alle informazioni e libertà di espressione, sono elementi endemici nel mediattivismo. In campo artistico net.art è la definizione che ha compreso molte delle opere nate in questo humus culturale e politico. Tra le dinamiche più ricorrenti si ritrova il *détournement*, l'irriverenza del gesto dada che si insinua negli ingranaggi delle macchine del potere per ridimensionarne la portata e dare spazio ed energia all'immaginazione. Spesso per descrivere le logiche e il funzionamento di queste opere si chiama in causa l'immagine del virus (informatico prima che biologico) metafora utilizzata da Tommaso Tozzi, teorizzatore dell'Hacker Art, già alla fine degli anni '80 per descrivere un approccio operativo e concettuale.

Se dagli USA l'esempio più eclatante è quello rappresentato dalle azioni del duo di artisti The Yes Men, uno sguardo geograficamente più vicino ci riporta ai tranelli dei netartisti 0100101110101101.org o alla vicenda del *Conflitto di Tirana*; più specificatamente sul terreno dell'attivismo troviamo esempi come le operazioni di controinformazione condotte dal progetto La Molleindustria o da Les Liens Invisible, mentre AOS – Art Is Open Source spinge sul versante della riappropriazione di linguaggi e strumenti a difesa della libertà di accesso e condivisione dei saperi.

Se non parto direttamente dall'esperienza di Luther Blissett non è di certo perché non sia riconoscibile nelle pratiche che vanno sotto questo nome collettivo o "condividuo" (Caronia 2009) la matrice concettuale che ha formato, influenzato e anticipato alcune delle esperienze qui trattate più nello specifico. In effetti in Blissett c'era già tanto di quello che si ritrova nel mediattivismo degli anni successivi, nella net.art, italiana e non. La motivazione è in parte nei limiti della cornice dichiarata sopra, e in parte nel fatto che, a differenza delle altre esperienze qui trattate, Blissett stesso non è interessato ad agire nel mondo dell'arte; pur avendo veicolato, per primo tramite la rete, le imprese di un artista inesistente, non ha rivendicato come artistiche le proprie azioni e anzi, quando alcuni dei Blissett si sono mossi verso una sperimentazione in ambito dichiaratamente artistico, questi stessi hanno assunto un nome nuovo, ragionando "tra Blissett" (questo quanto emerge anche nel recente documentario di Dario Tepidino *Luther Blissett: informati, credi, crepa - un documentario sul Lu-*

*ther Blissett Project* presentato al Biografilm Festival di Bologna del 2019). Ma è proprio a partire da questo spin-off dell'esperienza Blissett che invece si può introdurre qui la pratica che unisce arte, attivismo e web. Il nuovo nome collettivo è 0100101110101101.org, gli artisti sono due e oggi usano gli pseudonimi Eva e Franco Mattes.

È il 1999 quando alcuni media italiani e internazionali divulgano la notizia della morte dell'artista bosniaco Darko Maver nel carcere di Podgorica sotto i bombardamenti NATO, durante la guerra del Kosovo. Dalla mostra alla Kapelica Gallery di Ljubljana nel '98, i suoi lavori erano stati esposti in diverse manifestazioni in Italia e, dopo la sua morte, arrivano alla 48° Esposizione Internazionale d'Arte a Venezia dove l'artista viene ricordato con un documentario e un'installazione all'interno del padiglione italiano Free Art Campaign. Il carattere controverso ed estremamente cruento delle sue performance, le notizie della sua incarcerazione per anti-patriottismo e la morte nel contesto di un conflitto bellico sul quale era alta l'attenzione dei media internazionali, sono tutti ingredienti funzionali al raggiungimento della celebrità di questo artista. Diversi comunicati stampa circolati online hanno permesso la divulgazione del suo lavoro, l'affluenza degli spettatori alle mostre allestite a Bologna e a Roma, la solidarietà degli ambienti della cultura underground, l'attenzione di qualche critico accademico bolognese. Tuttavia Darko Maver, l'artista, non esiste; come si legge nel testo di rivendicazione redatto da 0100101110101101.org e Luther Blissett, Darko Maver, vero nome di un noto criminologo sloveno, è una creatura mediatica, «un saggio di purissima mitopoiesi»<sup>4</sup>, un virus del tipo cavallo di Troia infiltrato negli organi dell'informazione di cronaca e di settore culturale.

0100101110101101.org «Organizza le informazioni e decostruisce i processi, con lo scopo di sovvertire dall'interno – usando le sue stesse armi – il sistema di produzione, distribuzione e fruizione dell'arte»<sup>5</sup>. La performance *Darko Maver* è stata un'operazione di svelamento, erede (dichiarato dagli stessi artisti) di quella pratica inaugurata da Duchamp con il ready made. Quello che muta rispetto all'azione dadaista è soprattutto il contesto mediatico, l'infrastruttura sulla quale viaggiano le informazioni e il conseguente modello di comportamento dei presunti agenti che contribuiscono alla costruzione con-

<sup>4</sup> Cfr. [http://www.lutherblissett.net/archive/487\\_it.html](http://www.lutherblissett.net/archive/487_it.html), (consultato il 18/11/2021).

<sup>5</sup> 0100101110101101.org in un'intervista contenuta in A. Caronia, *Universi quasi paralleli. Dalla fantascienza alla guerriglia mediatica*, CUT-UP EDIZIONI, Roma 2009.

divisa dei significati. Nelle intenzioni degli 0100101110101101.org c'era la volontà di dimostrare il ruolo dei critici e dei galleristi nel decidere se un artista ha un valore o meno; ma si può aggiungere che quanto si arriva a dimostrare è come l'esistenza di un artista (o di un qualsiasi fatto) sia decretata per prima cosa dal suo esistere come fatto mediatico inserito nella giusta rete di divulgazione: il riconoscimento di Darko Maver non parte dai critici d'arte ma dagli organi di informazione. L'attenzione che in Italia alcuni critici hanno dato all'artista è stata determinata dalla loro fiducia nel sistema di creazione e divulgazione delle notizie e nell'informazione stessa (i comunicati stampa redatti ad hoc per attirare l'attenzione del mondo dell'arte). Si tratta di un'operazione di mimesi, infiltrazione e sfruttamento delle dinamiche di un sistema che si rivelava sempre meno controllabile nella sua esplosione nella rete. L'attacco è alla fiducia nella comunicazione mediatica prima che al sistema dell'arte contemporanea.

Il *Complotto di Tirana*, capolavoro di beffa mediatica al cuore dell'Olimpo dell'arte, ha molti punti in comune con la storia di Darko Maver, anche se la portata supera di gran lunga quella del precedente, in misura purtroppo inversamente proporzionale alla sua notorietà, andando a insinuarsi nelle crepe del potere-critico culturale.

Il 14 settembre del 2001 inaugura la Biennale d'arte contemporanea di Tirana, promossa dalla rivista italiana Flash Art. L'evento è alla sua prima edizione e vede la partecipazione di alcuni tra i curatori e gli artisti più celebri del periodo: Nicolas Bourriaud, Hans-Ulrich Obrist, Vanessa Beecroft, Francesco Bonami, per citarne alcuni. Flash Art in quegli anni è la rivista italiana che gode di maggior credito a livello internazionale, ha un'autorevolezza tale da muovere mercati e destini di artisti, galleristi e curatori per lo meno a livello nazionale ed europeo. Tra gli artisti in mostra compare Hamid Piccardo. Il catalogo lo descrive come fondamentalista islamico proposto da Osama Bin Laden come portavoce della Jihad nell'arte. Piccardo fa parte di una sezione della biennale curata da Oliviero Toscani (celebre fotografo autore delle campagne pubblicitarie di Benetton per diversi decenni). Per la conferma della presenza di alcune opere di Piccardo in mostra, che apre a pochi giorni dall'attentato alle Torri Gemelle di New York, Maurizio Cattelan si ritirerà dalla biennale. Gli altri artisti proposti nella sezione curata da Toscani sono Bola Ecu, un'attivista per i diritti umani attiva in Nigeria; Carmelo Gavotta, torinese autore di

video porno amatoriali; Dimitri Bioy, fotografo dichiaratamente pedofilo. Quando Oliviero Toscani riceve il catalogo della biennale, accade qualcosa che fa tremare il mondo dell'arte: Toscani afferma di non aver mai curato quella mostra, di non aver mai fatto parte della biennale e decide di procedere per vie legali contro Giancarlo Politi, direttore di Flash Art e poi contro ignoti. Politi scopre suo malgrado che la corrispondenza intrattenuta via mail nel corso di più di un anno tra litigi, accordi e concessioni, e che era approdata infine al progetto curatoriale che comprendeva i *fantastici quattro* (cit.) di Oliviero Toscani, in realtà non era con l'interlocutore da lui creduto. Il vero Toscani era completamente all'oscuro di tutta la vicenda. A lui si erano sostituiti, in un abile mimetismo nelle dinamiche relazionali ai piani alti del mondo dell'arte, due ignoti che si presentano poi con gli pseudonimi di Marcello Gavotta & Olivier Kamping.



Fig. 01. Tirana Biennale 1, copertina del catalogo.

L'intera vicenda passa sotto il nome di *Complotto di Tirana* e viene rivendicata dagli autori come opera d'arte, una performance durata quasi due anni e ricca di molti altri dettagli significativi ricostruibili tramite i numeri di Flash Art del 2001, oltre che nella contestualizzazione storico-critica di Tatiana Bazzichelli<sup>6</sup> e nel libro di Francesca Bulian<sup>7</sup> dedicato all'intera operazione (Fig. 01).

Anche qui e ancora più che con *Darko Maver*, viene messo a nudo un vuoto, svelato una sorta di iter procedurale nel quale il pensiero critico ha abdicato la sua funzione e rinunciato alla sua indipendenza di fronte al funzio-

namento di un sistema automatico, una macchina che si guida da sola e che attesta fun-

<sup>6</sup> T. Bazzichelli, *Networking, l'arte come rete*, Costa & Nolan, Milano 2006.

<sup>7</sup> F. Bulian, *2001: il Complotto di Tirana - Storia della più grande beffa artistica di inizio millennio*, Chinaski Edizioni, Genova 2014.

zioni, valori e identità non solo alle opere, ma alle categorie stesse del settore culturale artistico (curatori, critici, venditori, collezionisti, giornalisti...): a essere hackerato in questo caso è principalmente il network di potere che da solo basta ad autoalimentare un intero sistema economico. Qui non è più il contesto duchampiano a definire il valore di un orinatoio (il museo o la galleria) ma la rete di relazioni ai piani alti dello star system. Marcello Gavotta & Olivier Kamping per la realizzazione di questa performance impiegano conoscenza del sistema dell'arte e perseveranza (che mi piace immaginare sostenuta da un gran divertimento); necessitano di una minima competenza tecnologica supportata però da una lucida consapevolezza: le mail sono diventate un fatto mediatico, per essere creduti qualcun altro può bastare una casella di posta elettronica associata a un indirizzo mail con il nome di quella persona. Sono anni in cui non è ancora chiaro quali siano le possibilità offerte dai servizi web. Se si vuole aprire una Gmail con nome e cognome altrui, ottenendo così un indirizzo *fake*, basta arrivare per primi a registrarlo e in pochi saranno in grado di metterne in dubbio l'autenticità (alla base dell'ingenuità di allora forse stava la confusione con la precedente esperienza del concetto di indirizzo: chi potrebbe mai utilizzare il nostro nome e il nostro civico per farsi recapitare la posta?). Il punto su cui poggia tutto il *Complotto di Tirana* è proprio questo, dato che Politi e il finto Toscani per l'organizzazione della mostra si sono accordati esclusivamente via mail.

Siamo agli esordi della diffusione della comunicazione via web, il momento in cui la carta inizia a soffrirne la velocità e in Italia c'è ancora un notevole imbarazzo e una considerevole goffaggine nella maggior parte dei professionisti del settore culturale (e non solo) nell'uso dei nuovi sistemi di comunicazione informatizzati. Questo contribuisce ad aumentare una confusione della quale gli attivisti del web approfittano detenendo competenze tecniche e una comprensione delle dinamiche tecnologiche di gran lunga superiori alla maggior parte degli attori culturali e dell'informazione. È il momento in cui i confini di ciò che è reale, di ciò che può dirsi un fatto esistente, si allargano includendo i territori del web (o per lo meno della rete Internet). Questo è l'ambito in cui si sono mossi per una decina d'anni i netartisti, buttandosi a capofitto nel suo funzionamento, comprendendone subito falle, distorsioni e potenzialità (come sempre l'arte fa all'emergere di ogni nuovo linguaggio, di ogni nuova interfaccia), anticipando di circa dieci anni le evidenze sociali e

politiche che dalla nuova conformazione dell'infosfera sarebbero poi emerse a tutti i livelli. Sono praticamente gli unici intellettuali in grado di parlare di rete e i primi a indagare come anche in questo nuovo piano possa essere messa in discussione la presunzione di trovare una corrispondenza diretta e inviolabile tra fatto / linguaggio e realtà. La questione del *fake* ne è l'esempio più emblematico: quando ancora era scarsa la consapevolezza del valore di un nome che compone un indirizzo e un iniziale vuoto legislativo lasciava il campo ai più accorti, era ancora possibile acquistare domini con nomi di altri, personaggi famosi, istituzioni, imprese ecc. Tra i primi siti *fake* del periodo rimane celebre *Vaticano.org* (1998) degli 0100101110101101.org, un clone con "variazioni d'artista del sito ufficiale del Vaticano (che non aveva pensato di acquistare l'indirizzo del proprio dominio con l'estensione .org limitandosi al più utilizzato .com).



Fig. 02. *A Fake is a Fake!*, Les Liens Invisibles, 2008.

Tra i creatori di siti *fake* e frutto di *détournement* più prolifici e interessanti degli anni successivi troviamo Les Liens Invisibles<sup>8</sup>, progetto artistico composto da Clemente Pestelli e Gionatan Quintini, che presentano il loro lavoro come «ricombinazione eclettica».

<sup>8</sup> Cfr. <https://www.lesliensinvisibles.org> (consultato il 18/12/2020).

ca della cultura net pop, nel reverse engineering, nel social media subvertising e in qualsiasi altro tipo di riappropriazione dei media».

Una delle loro prime opere è *Liberté, Egalité, Volonté. The Blasphemous Art Riot*, ideata nel 2007 per solidarietà nei confronti del collettivo artistico Mollindustria<sup>9</sup> del quale il deputato UDC Luca Volontè aveva chiesto la cancellazione del videogioco *Operazione pretofilia*<sup>10</sup> con un'interrogazione parlamentare urgente.

L'opera, un *fake* del sito internet del deputato Volontè, presentava in homepage l'aspetto del sito originario ma conteneva al suo interno il videogioco incriminato. Digitando nei motori di ricerca il nome del deputato, il sito fake realizzato da Les Liens Invisibles compariva tra i primi risultati, oscurando di fatto il sito di Volontè e riportando l'attenzione sull'opera attaccata dall'atto di censura. La risposta al tentativo di limitare la libertà di espressione è stata un'azione che mescola ironia e attitudine hacker che ha portato alla moltiplicazione della visibilità di quanto si è cercato di oscurare, proprio a partire da un attacco al "corpo digitale" (il sito web) di chi ha cercato di contrastare la libertà di circolazione delle idee.

La risposta del deputato fu una denuncia legale. Significativo l'esito della sentenza del 2010 che ha assolto gli artisti in nome dei diritti di libera espressione e di satira e nella quale è scritto «non v'è dubbio che la satira possa essere realizzata anche con la rielaborazione della home page di un sito» (il testo integrale è visionabile dal sito degli artisti). Si tratta di una sentenza storica che ha creato un precedente nell'ordinamento giuridico italiano e che indica il momento in cui la sperimentazione artistica online ha concluso una fase della sua storia, quella del primo web.

Un passo avanti nel modo di creare e diffondere le informazioni rispetto agli anni del primo web si compie con l'avvento del cosiddetto web 2.0. Siamo nel 2004, nasce Facebook

---

<sup>9</sup> Mollindustria, avventura di mediattivismo che sperimenta il gaming artistico quale strumento di satira e critica sociale. Nel sito del progetto si legge: «Dal 2003 abbiamo prodotto rimedi artigianali all'idiozia dell'intrattenimento tradizionale sotto forma di brevi giochi sperimentali. I nostri prodotti spaziano dalle simulazioni aziendali satiriche (*McDonald's Video game, Oilgarchy*) alle meditazioni sul lavoro e l'alienazione (*EveryDay the SameDream, Unmanned*), dalle teorie giocabili (*To Build a BetterMousetrap, A Short History of the Gaze*) ai giochi agitprop (*Simulatore di socialismo democratico, giochi casuali per manifestanti, Phone Story*)». Mollindustria espone le sue opere soprattutto negli Stati Uniti dove vive il suo fondatore. Nel 2011 ha fatto parte della mostra *Neoludica. Art is a game*, Evento Collaterale Ufficiale alla 54. Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia.

<sup>10</sup> Cfr. <https://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest> (consultato il 12/12/2020)

che si affianca a una schiera di altri social network e siti di chatting che di lì a poco verranno eclissati; il termine uploadare va a definire la possibilità, per chiunque abbia accesso a una connessione, di immettere contenuti nella rete tramite blog e varie tipologie di bacheche social, apparentemente senza limiti e condizionamenti. L'entusiasmo e la fiducia nei nuovi strumenti tuttavia non placano dubbi e incertezze anche di fronte a tanta disponibilità di soluzioni; i meccanismi di potere che violano la libertà sembrano non subire alcuna minaccia. Ci si poteva chiedere: forse non stiamo formulando le domande giuste all'oracolo di Google? Non siamo abbastanza "tecnoabili" per guidare sistemi solo apparentemente semplici e trasparenti? Una delle questioni emerse fin da subito riguarda il comportamento degli utenti: ci si accorge che di fronte alla grande offerta di contenuti si tende a comporre un proprio palinsesto scegliendo tra i canali di informazione e discussione che corrispondono ai propri specifici interessi, finendo in una scatola mediatica chiusa nella quale non si ottiene molto di più di quello che già si conosce. Gli utenti vengono profilati e non incontrano propriamente l'*altro* ma principalmente la loro versione digitale, ricostruita grazie a *big data* e guidata da raffinati algoritmi e poi *software* di intelligenza artificiale. Comincia a emergere la consapevolezza dell'influenza sui comportamenti e sulle opinioni degli utenti, mentre non cessa la persistenza della censura applicata da alcuni governi anche online. Il dilagante tecnoentusiasmo di quegli anni (ed è un dato da considerare proprio in virtù della sua ampia diffusione che in molti ricorderanno) si affievolisce rimodulando un più equilibrato patto con il senso di realtà: la lotta tra forze contrastanti, che fa oscillare gli equilibri tra libertà e potere, avviene anche nella rete (e soprattutto nella rete).

Per parlare di net.art ai tempi del web 2.0 si deve dunque considerare il passaggio a un ambiente online che offre agli utenti nuovi servizi per la creazione e la divulgazione di contenuti (si dibatteva al tempo sulla riemersione del termine *prosumers* per descrivere questo fenomeno). Solo in questa rinnovata cornice si possono comprendere le risposte di una serie di opere che rileggono criticamente tale fenomeno; occorre ritornare ai lavori di Les Liens Invisibles. Nelle loro opere spesso si partecipa e proprio con la partecipazione attiva dell'utente si assiste al passaggio alla seconda fase della net.art, passaggio che può essere intercettato concettualmente (prima che temporalmente) in un'opera "ponte" tra la net.art classica e il mediattivismo successivo: *A Fake is a Fake!* una piatta-

forma per costruire, con poche semplici azioni alla portata di tutti, siti *fake* di alcune delle principali testate giornalistiche online. In questo lavoro del 2008 i Les Liens Invisibles suggeriscono *Don't blame the fake! Become the Fake!*

Ma entriamo decisamente nel campo del web 2.0 con opere come *Silence is golden - A twitter perpetual intervention*, *Seppukoo.com* o *Subvertr.com*, parodie di alcuni dei principali social network del periodo. Tra questi lavori il più noto è *Seppukoo.com*<sup>11</sup>, una web app virale che permetteva di compiere il rito del suicidio della propria identità virtuale su Facebook. L'hacking del noto social network causava la disconnessione del proprio profilo, una pseudo-cancellazione quando ancora questa non era tecnicamente permessa da Facebook, e la creazione di un memoriale in un ironico cimitero con tanto di lapide virtuale dedicata ai profili degli utenti passati "a miglior vita".

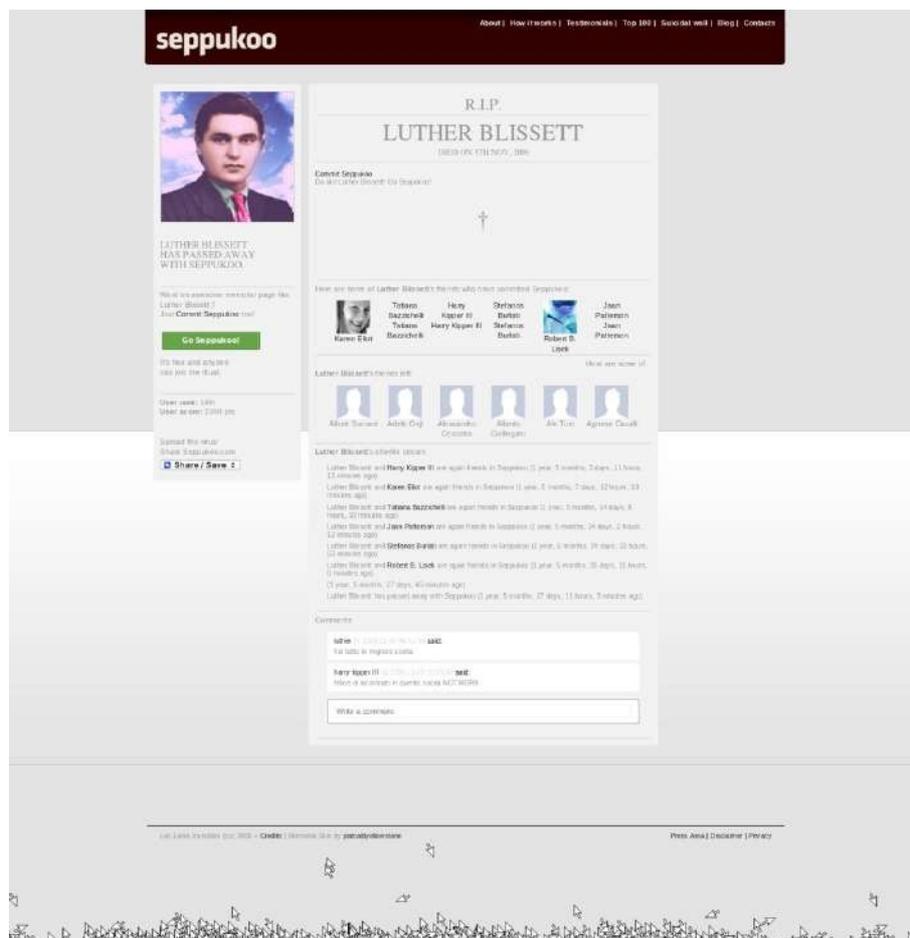


Fig. 03. Seppukoo.com, Les Liens Invisibles, 2009.

<sup>11</sup> Menzione d'onore al festival Transmediale di Berlino nel 2010.

Con *Repetitionr.com* (2010) veniva detournato il sistema delle cause online e messi in luce il carattere effimero dell'attivismo *senza corpi* e la corruttibilità tecnologica delle petizioni. All'entusiasmo che accompagnava la diffusione di campagne di raccolta firme a favore di cause tra e più diverse (*allucinazione collettiva o nuovo strumento di democrazia?*), Les Liens Invisibles rispondeva con *Repetitionr.com*, un servizio in grado di fornire in pochi secondi un milione di firme per adesioni a qualsiasi petizione online intendessimo creare; *One man one vote? No more. One click is enough*. In questi lavori c'è spesso la sensazione di assistere ad azioni leggere e giocose che con la stessa efficacia di un slogan pubblicitario rivelano gli aspetti grotteschi, paradossali e distopici di alcuni tra i più celebri social media.

La comunicazione trova poi nuovi risvolti e nuove possibilità con la diffusione di strumenti che agiscono da ponte tra spazio fisico e spazio digitale: il QR Code e la realtà aumentata, che in Italia per emergere dovranno attendere la diffusione degli smartphone, in ritardo rispetto agli USA e altri paesi europei.

Siamo sempre nella seconda metà degli anni Dieci e queste tecnologie discendenti del codice a barre entrano nelle sperimentazioni del progetto artistico di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, AOS. Art is Open Source. AOS «è una piattaforma. Mentale e tecnologica. È un atteggiamento che suggerisce l'uso di diverse tecnologie per creare spazi aggiuntivi alla realtà ordinaria: spazi per la critica, per l'espressione, per l'azione»<sup>12</sup>.

Nel 2008 con *Squatting Supermarkets*, AOS sviluppa l'applicazione di realtà aumentata per iPhone, *iSee*, che permette di duplicare la narrazione di un qualunque oggetto commerciale: a quella rassicurante costruita dall'azienda produttrice si affianca quella più completa e critica restituita dagli artisti. Un internet delle cose che aumenta dunque la storia dei prodotti svelandone percorsi, geografie, composizioni, umanità e impatto sul pianeta che in prima battuta sembra funzionare con lo scopo di mettere in circolo un atteggiamento più consapevole nei consumi. Anche qui si creano interferenze e cortocircuiti col sistema comunicativo ufficiale, con i suoi contenuti preconfezionati, per far emergere il sistema di valori, relazioni e informazioni che da esso sono stati esclusi. Più in generale l'operazione raggiunge un ulteriore obiettivo: mette a punto e indica una nuova possibile strategia di controinformazione (o meglio di riappropriazione dello spazio, inteso anche

---

<sup>12</sup> [www.artisopensource.net](http://www.artisopensource.net) (consultato il 10/12/2020).

come spazio di espressione) ispirata allo *squatting*; un'incursione imprevista sul corpo fisico del prodotto tramite l'applicazione di marker grafici, che infetta il sistema di narrazione ufficiale per riprogrammarlo in un sistema di narrazione alternativa, magari collettiva.

Nel 2008 i due di AOS chiamano a raccolta l'ambiente del mediattivismo e dell'arte dando vita a *REFF - RomaEuropaFakeFactory*<sup>13</sup>, una istituzione culturale *fake* dedicata alla "reinvenzione del reale come risposta a una controversa iniziativa del festival Romaeuropa WebFactory, promosso da Fondazione Romaeuropa e Telecom Italia. Alcuni aspetti del regolamento che definiva le condizioni di partecipazione a questo festival vennero considerati inaccettabili: gli artisti dovevano cedere ai promotori del festival tutti i diritti di utilizzo, remix e sfruttamento delle opere che intendevano candidare al bando di selezione. Inoltre venivano escluse dal bando proprio le opere frutto di remix e *mash-up*. In pratica se da un lato si assisteva all'affermazione di una realtà istituzionale che avrebbe potuto ampliare le possibilità di promozione e sostegno della cultura digitale, in un contesto territoriale dove scarseggiavano iniziative di questo tipo, dall'altra questa realtà negava alcune delle caratteristiche poetiche (e politiche) intrinseche a tutto l'ambiente artistico cui si rivolgeva, dimostrando una incomprensione profonda del fenomeno culturale e minacciando di fatto la libertà di espressione e il diritto d'autore. Da qui la risposta di artisti e teorici della cultura digitale che si raccolgono intorno a *REFF- RomaEuropa FakeFactory* per riflettere su proprietà intellettuale, politiche culturali, open source e sul valore critico e artistico del *fake* e delle pratiche di remix, *mash-up*, *reenactment*. Viene organizzato un festival *fake* del Romaeuropa WebFactory con tanto di sito web che ne imita impostazione grafica e nome. Il *REFF* invita ovviamente gli artisti a presentare lavori basati sulle pratiche del remix e del *mash up*. Vengono diffusi online video ironici in cui William S. Burroughs, Andy Warhol e Orson Welles "redivivi" raccontano dell'esclusione delle loro opere dal festival Romaeuropa WebFactory. Il dibattito arriva con una conferenza (*ReFF.erence*) anche in Senato e una serie di altre iniziative si diffondono nella città di Roma in un momento di autodeterminazione dal basso di un'intera comunità che grazie a questa piattaforma trova un'occasione di auto-narrazione collettiva e pubblica.

---

<sup>13</sup> Cfr. [www.romaeuropa.org](http://www.romaeuropa.org) (consultato il 28/01/2021).

Parte importante di questa performance diffusa e multiforme è infine un volume cross-mediale che raccoglie i contributi di coloro che hanno fatto parte di questo network espanso. Nel testo QR code e *fiducial marker* aumentano le pagine di contenuti digitali e mutevoli nel tempo trasformando il libro in una piattaforma di sperimentazione editoriale in AR<sup>14</sup>.



Fig. 04. REFF - RomaEuropaFakeFactory, copertina catalogo.

Il contributo di AOS nel contesto dell'attivismo è proseguito poi con progetti come *La cura*<sup>15</sup> o *HER: SheLoves Data*<sup>16</sup> e riflessioni critiche nelle quali propone i concetti di *Data-poiesi*<sup>17</sup>, distinguendosi per l'aspetto propositivo costantemente diretto verso una riappropriazione dei linguaggi, dei significati e delle tecnologie. In questo senso continua a sperimentare forme di liberazione del sapere oltre un'esclusiva logica di opposizione, senza rinunciare a strumenti irriverenti. In un recente contributo online Iaconesi afferma:

Fake è diventata una parola pericolosa, orribile, da evitare.  
E invece no. Non cediamo alle narrazioni che ci vengono imposte.

<sup>14</sup> S. Iaconesi, O. Persico, L. Simeone, F. Ruberti, *REFF, RomaEuropa FakeFactory*, DeriveApprodi, Roma 2010.

<sup>15</sup> Cfr. <https://la-cura.it> (consultato il 16/01/2021).

<sup>16</sup> Cfr. <https://www.he-r.it/her-she-loves-data> (consultato il 16/01/2021).

<sup>17</sup> Cfr. <https://www.he-r.it/project/datapoiesis-2> (consultato il 16/01/2021).

Non saranno delle IA superintelligenti a salvarci dalle fake news dai populismi e dalle tante forme di violenza online e offline.

Sarà, piuttosto, una movimentazione sociale, partecipata, poetica, dedicata al sorgere di un nuovo immaginario. Sarà una azione culturale, estetica, della comunicazione, il cui scopo sarà quello di portare le persone verso una sensibilità differente, verso uno spazio cognitivo diverso, verso una nuova immaginazione.

Iaconesi e Persico con il loro attuale lavoro ci permettono di osservare una delle principali direzioni in cui l'attivismo sta volgendo l'attenzione oggi: a quel Terzo *Infoscape*<sup>18</sup> caratterizzato non solo dai fenomeni che emergono nella superficie degli schermi (interfacce, contenuti, relazioni), ma anche dalla grande massa di dati prodotti ad ogni nostra azione in rete e dal loro rapporto con la nostra capacità di riconoscerli e rappresentarli in questo nuovo ecosistema.

### Riferimenti bibliografici

T. Bazzichelli, *Networking, l'arte come rete*, Costa & Nolan, Milano 2006.

F. Bulian, *2001: Il Complotto di Tirana. Storia della più grande beffa artistica di inizio millennio*, Chinaski Edizioni, Genova 2014.

A. Caronia, *Universi quasi paralleli. Dalla fantascienza alla guerriglia mediatica*, CUT-UP EDIZIONI, Roma 2009.

M. Desiris, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake Edizioni, Milano 2003 (2007).

S. Iaconesi, O. Persico, L. Simeone, F. Ruberti, *REFF, RomaEuropa FakeFactory*, DeriveApprodi, Roma 2010

### Sitografia

<https://www.artisopensource.net>

<https://www.darsmagazine.it>

<https://www.he-r.it>

<https://la-cura.it>

<https://www.lesliensinvisibles.org>

[http://www.lutherblissett.net/archive/487\\_it.html](http://www.lutherblissett.net/archive/487_it.html)

---

<sup>18</sup> <https://www.artisopensource.net/2013/11/20/third-infoscape-de-certeau-clement-casagrande-smart-cities> (consultato il 11/01/2021).

<https://www.molleindustria.org>

<https://www.romaeuropa.org>

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

**Martina Coletti**, curatrice e project manager in ambito culturale, collabora con istituzioni pubbliche e private. Dal 2008 è curatrice delle iniziative della piattaforma Milano in digitale e di eventi di arte contemporanea riguardanti prevalentemente la cultura digitale. È caporedattrice di [www.darsmagazine.it](http://www.darsmagazine.it). Fa parte di Undicesima – Editoria e comunicazione. Nel 2017 consegue il master U-RISE – Rigenerazione Urbana e Innovazione Sociale presso l'Università IUAV di Venezia. Per Particula Studio si occupa di progetti di comunicazione multimediale in ambito museale.

**Martina Coletti** is Art curator and project manager in the cultural field. She studied New Media Art, and in 2008, she started collaborating with Fondazione D'Ars Oscar Signorini Onlus, being in charge of the organisation of events related to Art and new technologies for *Milano in Digitale* festival. Since 2011, she is editor in chief at D'ARS – Magazine of contemporary arts and cultures. In 2017, she got a Master's Degree in U-Rise, Urban Regeneration and Social Innovation, at IUAV University, in Venice. She collaborates with public and private institutions. She's currently partner of Particula Studio where she develops projects of interactive communication for museums.

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