Capitolo primo

Aprire e defamiliarizzare

> Cosa vogliamo fare con i media? Mettiamola cosí: li terremo aperti, e tutto ciò che mi sembra possibile voglio realizzarlo [...]. Rompiamo tutte le regole possibili.
>
> ALDO TAMBELLINI, 1969[1].

Come accennavo in apertura, ho letto il saggio di Ippolito mentre scrivevo la tesi di laurea, nel 2001. Avevo scelto di parlare di «net art», ossia di opere d'arte nate su internet: l'argomento mi appassionava, ma il progetto presentava non poche difficoltà. Le mie conoscenze e la mia capacità di analisi erano acerbe e la bibliografia davvero scarna. Trattandosi di un fenomeno recentissimo, per alcuni aspetti ancora in divenire, non era facile capire come raccontarlo, ma soprattutto come inquadrarlo storicamente. Cosa stavano cercando di fare gli artisti su internet? Perché era cosí difficile maneggiare quelle opere facendo riferimento soltanto agli strumenti della critica d'arte? Perché il gesto artistico online si intrecciava di continuo con l'hacking, l'attivismo e la critica culturale? La maggior parte degli autori che studiavo adottava un approccio sovversivo nei confronti delle tecnologie digitali: computer, programmi, pagine web e videogiochi venivano smontati, distorti, rovesciati. Tutte le applicazioni subivano un processo di decostruzione, con il duplice obiettivo di sollevare domande e sperimentare nuove estetiche.

La prima opera di net art che ho visto, ad esempio, era un sito che non conteneva informazioni, non aveva un menu di navigazione, non forniva contatti né spiegazioni

di alcun genere. La home page era occupata da un muro di caratteri verdi su sfondo nero; cliccando su alcune parti si potevano raggiungere nuove pagine altrettanto enigmatiche, fatte solo di codice, linee, diagrammi, interferenze. Molti link erano vicoli ciechi e durante la navigazione bisognava spesso tornare indietro per cercare un altro percorso. In un web ancora piccolo e ordinato, *jodi.org* (1995) era un'anomalia, un buco nero, un oggetto non identificato. Ed era stato creato usando i protocolli del web in modo *sbagliato*: se normalmente l'informazione si trova in primo piano, organizzata in modo da essere leggibile e usabile (seguendo i principî di *user-friendlines*s tanto detestati da Virilio), in questo caso avveniva il contrario. La superficie era caotica e il senso si annidava nel codice sorgente, un luogo dove pochi vanno a curiosare. Per accedere al messaggio era necessaria, dunque, un'azione ulteriore: spingersi dietro le quinte per aggirare l'interfaccia. Nel codice Html della pagina appare l'unico contenuto comprensibile, ossia l'immagine di due bombe nucleari tracciata con caratteri Ascii.

Questo progetto, firmato dal duo belga-olandese Jodi (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans), dimostra come il *misuse* di linguaggi e protocolli non debba essere per forza tecnicamente complesso per essere efficace: basta rovesciare la struttura di una pagina web per svelare la natura opaca e arbitraria della sua interfaccia. L'ipertesto misterioso e dadaista di Jodi pone inoltre l'attenzione su un altro aspetto chiave: le bombe nascoste nel codice simboleggiano la potenza *esplosiva* del linguaggio informatico, la sua capacità di far succedere le cose, influenzare le menti, modellare la realtà.

La consapevolezza dei pericoli legati allo sviluppo della tecnologia digitale nel contesto di un sistema capitalista, la standardizzazione dei software e i rischi connessi alla

gestione dei dati erano temi ricorrenti nella net art delle origini[2]. Parlando in termini flusseriani, il condizionamento che il programma dell'apparato esercita sugli utenti era il centro nevralgico di molte sperimentazioni, nel contesto di un movimento che sfumava continuamente i confini tra arte, hacking e attivismo. Lo spiega bene Alexei Shulgin, un esponente dell'area piú critica dell'arte online, in un'intervista rilasciata nel 2017. Commentando il suo progetto *Form Art* (1997), un sito web in cui operava un assurdo uso formalista delle componenti funzionali dell'interfaccia, come bottoni e caselle di controllo, racconta:

> L'idea iniziale era di usarle non nel modo per cui erano state pensate – cioè come interfacce di input – ma di concentrarsi sulle loro forme, sulla loro posizione nella pagina, e cercare di animarle. Pensate: delle mega-interfacce assurdiste nate dal «*misuse* della tecnologia». L'atto di mettere queste componenti al centro dell'attenzione conteneva una dichiarazione: l'interfaccia di un computer non è uno strato «trasparente» e invisibile che possiamo dare per scontato, ma un'entità che influenza il modo in cui siamo costretti a lavorare e persino a pensare[3].

Si trattava quindi di un modo per mettere lo sviluppo tecnologico sotto una lente di ingrandimento, incoraggiando gli utenti a mantenere un'attitudine critica e scettica.

Questo insistere sulla necessità di *mantenere aperta la scatola*, esponendo i meccanismi interni e invitando le persone a osservare con attenzione quello che si trova al suo interno (ma anche a maneggiarlo in prima persona), è un tema che i net artisti condividono con gli hacker e il movimento open source. Anche se l'etica hacker non è incentrata nello specifico sull'idea di uso improprio, il suo afflato collaborativo, l'approccio ludico e la continua rivendicazione del diritto all'accesso la rendono un riferimento imprescindibile. Nel mondo hacker, infatti, la tecnologia è

qualcosa con cui giocare, un oggetto concreto su cui mettere le mani, una realtà che si può (e si deve) personalizzare e modellare, rifiutando l'autorità e il controllo centralizzato. In sostanza, si rivendica il diritto di *oltrepassare i limiti*. Un diritto, questo, che viene concesso e spesso incoraggiato all'interno delle aziende (basti pensare alla retorica della *disruption*, l'«innovazione dirompente», che domina il mondo imprenditoriale), ma negato con forza quando si tratta di regolamentare l'uso della tecnologia per gli utenti finali. Smontare i dispositivi o rimuovere i sistemi di sicurezza non è consentito, pena la perdita della garanzia; leggere il codice o modificare i programmi è vietato, oltre che difficile; la compatibilità tra prodotti di marche diverse è ostacolata con ogni mezzo. Non a caso, la rimozione delle restrizioni imposte dai produttori, operazione che consente di aggirare i blocchi software e installare applicazioni non autorizzate, prende il nome di *jailbreaking*, ossia «evasione dal carcere». Come prigioni di massima sicurezza, i dispositivi prodotti dalle grandi aziende sono pieni di porte, cancelli, lucchetti e allarmi.

Come se non bastasse, le licenze d'uso imposte al consumatore sono documenti legali chilometrici che contengono centinaia di limitazioni e che pochi si prendono la briga di leggere. È un processo di offuscamento che opera su diversi livelli, come ben sintetizza il ricercatore americano Jathan Sadowski:

> L'offuscamento tecnico delle scatole nere e delle competenze ultra-specialistiche. L'offuscamento legale dei segreti industriali e dei contratti di non divulgazione. L'offuscamento mistico che vede la tecnica come magia e considera il progresso un destino inevitabile[4].