



CASE STUDIES, 13 dicembre 2017

HACKERAGGIO COLLABORATIVO E NET ART

Collaborazione e condivisione delle prime comunità online, Net Art e hacktivism nel web 2.0.

AUTORE: Lisa Andreani

- Digitale e Reale nell'arte

We, the Web Kids, per riprendere il titolo del [saggio dello scrittore polacco Piotr Czerski](#), siamo gli internauti per eccellenza. Viviamo, si dice, tra uno spazio virtuale e un ambiente reale, quest'ultimo influenzato dal primo. L'attuale accelerazione e l'utilizzo costretto dei media si nutrono della necessità di dover sempre trovare informazioni mentre l'esigenza dell'aumento ci travolge con la sua dismisura inserendoci a tutti gli effetti nella nuova era di un archivio del *do it yourself*. Tre finestre internet aperte, quaranta schede, due o più motori di ricerca differenti. Considerando inoltre l'evoluzione sociale e tecnologica in corso come parte rilevante dell'ampio panorama su cui oggi gli artisti lavorano, risulta appropriato riprendere l'interrogativo che Claire Bishop formula nel 2012 in un articolo pubblicato su «Artforum»:

«Se molti artisti usano la tecnologia digitale, quanti di loro realmente affrontano la questione di che cosa significhi pensare, vedere, e filtrare le emozioni attraverso il digitale? Quanti ne fanno il proprio tema, o riflettono profondamente su come facciamo esperienza della digitalizzazione della nostra esistenza e siamo alterati da essa?»¹

Una possibile risposta potrebbe essere tracciata al fine di evidenziare il gap esistente nell'approccio al tecnologico tra gli artisti *digital native* e le generazioni

¹ C. Bishop, *Digital Divide*, «Artforum», settembre 2012, pp. 434-442.



precedenti che qui di seguito saranno oggetto specifico di questo caso studio. Nell'[intervista di Simona Squadrito a Marianna Vecellio](#), curatrice della personale di Cécile B Evans al Castello di Rivoli, si evince come nel mondo dell'arte la vecchia dicotomia tra reale e virtuale non sia più attuale, soprattutto per i giovani artisti che si avvicinano al digitale. La loro è, infatti, un'esplorazione delle possibilità all'interno dell'interconnessione e della compresenza di un mondo fisico e insieme virtuale, in cui le relazioni interpersonali esistono in forme nuove. Questo nel caso del protagonista di *Amos' World: Episode one* (2017) ma anche, per citare un altro esempio, in *A Minute Ago* (2014) di Rachel Rose. La discussione sull'approccio artistico al digitale però non si esaurisce qui, ma, al contrario, investe anche una serie di posizioni che interpretano la nuova saga post-internet come appropriazione indebita di un termine ora icona di stile del mercato dell'arte. A tal proposito [è stato evidenziato](#) proprio come questo passaggio da condizione a 'maniera' abbia generato un ampliamento del termine 'post-internet' che, con l'obiettivo di renderlo più appetibile nel mercato, ne ha esaurito tuttavia la sua ragion d'essere. Da un lato quindi l'inesistenza di un conflitto con il digitale, dall'altro una scia di opinioni sullo sfacelo del nuovo brand post-internet.

D'accordo quindi con quanto sostiene Domenico Quaranta,² nel tentativo di rifiutare una considerazione che fa del virtuale la nuova sola e unica forma del reale, e lontani dalla definizione del termine Cyphoria³ che fa di Internet il nostro unico mondo, in questa analisi si intende riportare alla memoria le azioni di decodificazione della rete che, grazie a una pratica collaborativa, furono proposte negli anni Novanta dagli esponenti della Net Art.

In particolar modo, a proposito di web e collaborazione, può essere utile analizzare una figura che gode oggi di una certa notorietà, seppure conservando per certi versi una posizione ambigua: l'hacker. Il collegamento nasce in questo caso spontaneo in relazione a un certo spirito di condivisione e attivismo che è stato in grado di animare sia l'hacker sia la Net Art, in particolare nel tentativo

² D. Quaranta, *Cyphoria*, in *16 Quadriennale D'Arte. Altri tempi, altri riti*, NERO, Roma 2016, p.195.

³ S. Basar, D. Coupland, H. U. Obrist, *The Age of Earthquakes. A Guide to the Extreme Present*, Blue Rider Press, New York, 2015, p. 81.



utopistico di tenere i poteri forti lontano dalla rete. Il territorio artistico ha pertanto visto il ruolo di questa figura appartenente al mondo informatico come centrale. Analizzarla sarà utile per comprendere la pratica di lavoro orizzontale comune a entrambe le aree.

- Dal Manifesto Hacker a A Hacker Manifesto

L'equivoco che situa l'hacker nel ruolo di criminale è dovuto a una tendenza sorta negli anni ottanta che ha confuso appunto l'hacker con il cracker, ovvero con colui che penetra nei sistemi informativi al fine di recare danno.⁴ Al contrario, l'etica dell'hacker è quanto mai distante dai meccanismi egoistici di sfruttamento e danneggiamento delle risorse dell'informazione, così come si evince sin dal cosiddetto *Manifesto Hacker* redatto nel 1986 da The Mentor (pseudonimo di Loyd Blankenship), arrestato in seguito alla pubblicazione del testo. Verso la fine del manifesto ricaviamo quelli che rappresentano i veri e propri ideali e intenti che muovono la cultura hacker:

«Adesso è questo il nostro mondo... il mondo dell'elettrone e dello *switch*, la bellezza della banda. Noi facciamo uso di un servizio già esistente che non costerebbe nulla se non fosse gestito da approfittatori ingordi, e ci chiamate criminali. Noi esploriamo... e ci chiamate criminali. Noi cerchiamo conoscenza... e ci chiamate criminali. Noi esistiamo senza colore della pelle, senza nazionalità, senza pregiudizi religiosi... e ci chiamate criminali. Voi costruite bombe atomiche, voi finanziate guerre, voi uccidete, ingannate e mentite e cercate di farci credere che è per il nostro bene, eppure siamo noi i criminali. Sì, sono un criminale. Il mio crimine è la curiosità. Il mio crimine è giudicare le persone per quello che dicono e pensano, non per il loro aspetto. Il mio crimine è stato surclassarvi, qualcosa per cui non mi perdonerete mai. Io sono un hacker, e questo è il mio manifesto. Potrete anche fermare me, ma non potete fermarci tutti... dopotutto, siamo tutti uguali».⁵

⁴ P. Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano, 2001, p. 5.

⁵ [The Mentor, Manifesto Hacker, 1986, versione online italiana.](#)



Diciotto anni dopo, in un'efficace sintesi tra pensiero neomarxista e pensiero hacker (*A Hacker Manifesto*, 2004), McKenzie Wark esprime la necessità di *new commons* lontani dai modelli merceologici tipici di quella che lui individua come la 'classe vettoriale' (magnati delle corporazioni dotcom, regimi capitalisti transnazionali), «che deve il suo nome al fatto che controlla i vettori lungo i quali l'informazione viene resa astratta, allo stesso modo in cui i capitalisti controllano i mezzi materiali con cui vengono prodotti i beni e gli allevatori la terra con cui si produce il cibo». ⁶ L'informazione che, per Wark, una volta era proprietà collettiva delle classi produttrici (classi operaie e contadine nel loro insieme), adesso si è pertanto trasformata in «proprietà di un'altra classe appropriatrice». ⁷ Come produttore di nuove possibilità esenti dalle restrizioni della proprietà, l'hacker rappresenterebbe quindi per Wark una radicale espansione del concetto di dono e partecipazione. Se la proprietà intellettuale costituisce l'unica occasione per il mondo vettoriale di indirizzare le informazioni sotto forma materiale, conquistandone la libertà ontologica, la condivisione di file praticata dagli hacker si dimostra, come afferma Wark [in questa intervista](#), un nuovo movimento sociale in cui le persone continuamente e spontaneamente producono beni comuni. Sebbene si caratterizzi per la sua dispersione, come rete nella rete, il movimento hacker potrebbe quindi tentare di allearsi con altre classi di produzione al fine di contrastare l'impresa di traduzione della merce della classe vettoriale.

La proposta di una figura, per errore considerata inadeguata, come modello etico di collaborazione mette in moto un dirottamento – *hijacking* si direbbe in termini informatici – dello sguardo e della riflessione. In che modo queste figure possono indurci a costruire un pensiero critico su un argomento come la collaborazione?

⁶ McKenzie Wark, *Un manifesto hacker*, Feltrinelli, Milano 2005, p. 20.

⁷ *Ibid.*



Nel *Jargon File*,⁸ celebre documento della cultura hacker, leggiamo come «la condivisione delle informazioni sia un bene positivo di formidabile efficacia, e che sia un dovere etico condividere le loro [degli hacker] competenze».⁹ Il paradigma relativo alla condivisione delle conoscenze e abilità, a prima vista, non desta sorpresa, ma cerchiamo di ripartire dalle pratiche artistiche del web per esplorare questa possibilità.

- La Net Art, le prime comunità virtuali e l'hacktivismo del Web 2.0

Nei primi anni novanta, quando il web ancora destinato a una ristretta cerchia di addetti ai lavori stava per sfuggire dalle loro mani per entrare in quelle di tutti, un gruppo di artisti mise in piedi, con un approccio low-tech, il tentativo di stravolgere l'immissione del mercato e della politica in rete.

La performatività dei loro gesti, intrinseca nel termine *happens* presente nella frase «The art happens here» della GIF *Simple net art diagrams* (1997), va compresa nella condizione di condivisione, collaborazione e orizzontalità degli utenti. In quel dato momento storico nelle strutture virtuali non si è mai verificata una sparizione dell'arte, ma a formalizzarsi, insieme a un modello di uguaglianza paritaria, era la possibilità di creare luoghi per la discussione e il confronto. La partecipazione egualitaria, prima in forme come ARTEX, The Thing¹⁰ e in seguito in spazi come Rhizome e Nettime,¹¹ ha ospitato una serie di accessi, proposte e messaggi che si sono concretizzati come «forme creative che uniscono in relazione processuale diverse entità individuali».¹² Una connettività quasi poetica è infatti esibita

⁸ The Jargon File è un documento redatto da Raphael Finkel nel 1975 e attualmente è mantenuto da Eric S. Raymond. Si tratta di un vocabolario di termini usati dagli hacker e contiene anche definizioni e regole di buona educazione in rete (*netiquette*).

⁹ P. Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano 2001, p. 5.

¹⁰ ARTEX e The Thing sono da considerare come sistemi per lo scambio di messaggi dove poter prelevare anche programmi.

¹¹ Rhizome e Nettime differiscono dai due sistemi precedenti in quanto devono essere considerati come archivi di documentazione e comunità di discussione.

¹² [T. Bazzichelli, *Pratiche reali per corpi virtuali: orizzontalità e coevoluzione dell'arte*.](#)



nell'evento ospitato da ARTEX nel 1986 in occasione della Biennale di Venezia. *Plissure du texte* di Roy Ascott è la stesura, da parte di artisti e scrittori internazionali, di una favola che chiede loro di interpretare un personaggio, mentre nel computer centrale esposto gli scambi quasi inafferrabili attraversano lo schermo. Sempre caratterizzato dalla dimensione collettiva è *The File Room* (1993-1994), progetto [attualmente ancora attivo nel web](#) concepito dall'artista Antoni Muntadas in cui realtà quotidiane e private colpite da una censura della cultura si inseriscono in una classificazione di ingiustizie e oppressioni globali, trasformando così l'utente in una figura in grado di responsabilizzarsi e combattere la distruzione della memoria.

Mettendo da parte la poeticità e l'apporto alla memoria sociale rimarcati nei due esempi citati, e ritornando agli hacker, vediamo come al termine dell'ultimo decennio del XX secolo prenda avvio nel web una nuova fase di attivismo a causa della migrazione, nello stesso spazio, di politica ed economia. Nell'era della «disobbedienza civile dell'elettronica», così definita dal Critical Art Ensemble (CAE),¹³ il recupero dell'hackeraggio, per dar vita a pratiche comunitarie sovversive nei confronti del potere, provoca distorsioni dei tracciati informativi e un camouflage da fonti legittime al fine di scimmiettare e occupare i vertici centrali degli indirizzi istituzionali. La simbiosi dei due binomi *artivism* e *hacktivism*, il primo espressione di una certa performatività artistica, mentre il secondo tattica sotterranea di resistenza politica, genera un attacco senza precedenti in grado di risvegliare gli utenti da uno stato di torpore. Esempio per eccellenza il caso del gruppo di artisti europei Etoy condannati per cybersquatting nel 1999 dall'omonima azienda statunitense di giocattoli eToys. L'ingiusta accusa fu del tutto ribaltata e, a seguito di una diminuzione delle vendite, la società monopolistica collassò definitivamente. La stessa pratica di occupazione di un dominio con l'intento di dirottare gli utenti verso il proprio sito, per il gruppo internazionale di hacker @tmark, non diviene più motivo di accusa, bensì azione stessa che essi praticarono nei confronti del sito del WTO riproducendone la

¹³ Collettivo di artisti nato nel 1987 in Florida, dediti all'esplorazione delle intersezioni tra arte, tecnologia, attivismo politico radicale e teoria critica.



stessa grafica ma denunciando al suo interno i disequilibri economici, il mercato del lavoro instabile e la soggezione politica generata dal neoliberismo.

Burrell Smith, hacker che si occupa dei computer Apple, alla prima Hacker Conference di San Francisco nel 1984 affermava: «Gli hacker possono fare qualsiasi cosa e restare sempre hacker. Per essere un hacker, l'alta tecnologia non è assolutamente necessaria».¹⁴ L'asserzione istituisce un monito sulle possibili forme a cui l'etica hacker potrebbe aderire nella realtà quotidiana. Il saggio di Pekka Himanen¹⁵ – docente all'Università di Helsinki e di Berkeley –, pubblicato nel 2001, affronta questo tema invitando a riflettere sulla figura dell'hacker come vero e proprio antagonista per antonomasia dello spirito capitalista, ripreso quest'ultimo in relazione all'etica protestante di matrice weberiana a cui l'autrice fa riferimento. In altre parole, in un modello politico, economico e sociale fondato sulla continua produzione di capitale i principi fondanti di condivisione, apertura, decentralizzazione e libero accesso dell'etica hacker rappresentano ancora oggi il potenziale motore di una sfida sociale.

Al contrario di una *new economy* che ricerca un profitto sistematico e razionale, l'orientamento hacker apre alla libera distribuzione e integrazione di idee. Si pensi al caso del sistema operativo Linux, portato al successo non tanto grazie allo sviluppo tecnico, come afferma il suo creatore Linus Torvalds (hacker),¹⁶ ma grazie al coinvolgimento continuo di altri soggetti all'interno del progetto, in altre parole proprio grazie allo spirito di condivisione e collaborazione che animava l'etica delle prime comunità virtuali: «Nel modello aperto un destinatario ha il diritto di usare, testare e sviluppare liberamente questa soluzione. [...] Nel modello *open source* il rilascio di questi diritti implica due obblighi: che quegli stessi diritti devono essere trasmessi quando viene condivisa la soluzione originale o la sua versione

¹⁴ Himanen, cit., p. 17.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ *Ivi*, p. 57.



perfezionata e chi vi ha contribuito deve essere sempre citato ogni volta che una delle versioni viene condivisa».¹⁷

Il modello chiuso autoritario, tipico dello spirito della *new economy*, non ha quindi nulla a che vedere con questa etica hacker caratterizzata da una privazione volontaria di strutture forti, ma non per questo esenti da diritti, doveri e figure guida. La scelta di non cedere mai una posizione lavorativa permanente a qualcuno e la possibilità di instaurare un discorso critico collettivo, fatto di giudizi tra pari, creano una dimensione in cui, proprio come nelle pratiche artistiche presentate, il motore centrale positivo per la collaborazione è costituito da un'orizzontalità priva di qualsiasi struttura gerarchica.

Ancora una domanda: dopo aver preso in considerazione le possibilità ancora offerte dall'etica hacker, siamo in grado oggi di individuare modelli per un uso più libero delle nuove tecnologie, al di fuori del controllo del governo e delle corporation? Una risposta arriva ancora dall'arte, in particolare dal CAE. Il collettivo, infatti, oltre a rappresentare un grande esempio di collaborazione – sostegno fondamentale di tutte le operazioni che svolge in gruppo –, già dagli anni '80 mette in atto una vera e propria azione di *digital resistance* antimonumentale che, nella sua quasi discrezione, genera una forma di tecnologia culturale alternativa (il loro motto era infatti «Cyber right now»). Il collettivo, che vede le sue ultime performance come *Free Range Grains* ruotare intorno al tema delle biotecnologie, si è occupato per molto tempo di creare una sovversione quasi semantica dei termini con cui è stata circoscritta la tecnologia. Tale resistenza culturale, praticata in forma di scioperi in rete, boicottaggio e attivismo creativo, critica in particolar modo un'attitudine – ironicamente parlando – egemone dell'economia sull'utente medio immerso nel flusso ininterrotto di operazioni. Coerentemente, a Documenta 13 il CAE decide così di sovvertire il dominio del potere ribaltando i punti di vista. Il pubblico, invitato a fare esperienza in termini spaziali della disuguaglianza economica globale, si deve servire di un elicottero, simbolo del neoliberalismo per eccellenza, per visualizzare «the economic

¹⁷ Ivi, p. 59.



separation of the top 1% from the bottom 99%».¹⁸ Insomma, forse ancora per pratiche collaborative orizzontali di *hacktivism* c'è speranza. In forma digitale o nell'apparentemente innocua prassi quotidiana.

BIBLIOGRAFIA

- C. Bishop, *Digital Divide*, «Artforum», settembre 2012, pp. 434-442.
- D. Quaranta, *Cyphoria*, in *16 Quadriennale D'Arte. Altri tempi, altri riti*, NERO, Roma 2016.
- McKenzie Wark, *Un manifesto hacker*, Feltrinelli, Milano 2005.
- S. Basar, D. Coupland, H. U. Obrist, *The Age of Earthquakes. A Guide to the Extreme Present*, Blue Rider Press, New York, 2015.
- P. Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano 2001.

SITOGRAFIA

- [A Public Misery Message: A Temporary Monument to Global Economic Inequality, 2012, «Critical Art Ensemble».](#)
- [T. Bazzichelli, Pratiche reali per corpi virtuali: orizzontalità e coevoluzione dell'arte.](#)
- [L. Calabrò-Visconti, Non siamo mai stati post-internet, «NOT», 9 Oct. 2017.](#)
- [P. Czerski, We the Web Kids, «The Atlantic», 21 Feb. 2012.](#)
- [S. Squadrito, #ArtissimaLive – Amos' World: Episode One \(Cécile B. Evans\) – Intervista a Marianna Vecellio, 6 Nov. 2017.](#)
- [The Mentor, Manifesto Hacker, 1986, versione online italiana.](#)

¹⁸ [A Public Misery Message: A Temporary Monument to Global Economic Inequality, 2012, «Critical Art Ensemble».](#)