

*Dipartimento di Scienze politiche*

*Cattedra di Diritto dell'informazione e della comunicazione*

***La prima rivoluzione digitale. La Net Art sfida il diritto d'autore***

*Relatore*

*Falletta Pietro Santo Leopoldo*

*Candidato*

*Murri Francesca*

*Matricola n. 629552*

*Anno accademico*

*2017/2018*

## Abstract

Questo elaborato si propone di esaminare come le tecnologie digitali, una volta penetrate nel campo artistico, promuovano uno scardinamento dei paradigmi dell'arte contemporanea in termini di autore, contesto e proprietà. Il caso della Net Art è quello più emblematico e controverso. Si tratta di una pratica artistica nativa della rete, che raccoglie l'eredità delle avanguardie e dei movimenti contro-culturali operativi tra gli anni '70 e '80 del Novecento. Facendosi portavoce di un'etica eversiva, utilizza il gioco identitario, l'*appropriazionismo* e il *plagiarismo* come armi per distruggere i concetti di originalità, paternità e chiusura dell'opera d'arte nell'era digitale.

La Net Art affonda le proprie radici nelle quattro correnti del Situazionismo, Fluxus, Mail Art e Neoismo, che possono essere considerate, a loro volta, precorritrici del *networking*. Fare *networking* significa creare reti, costruire relazioni, condividere idee e tecnologie per realizzare arte attraverso la rete, il concetto che sta alla base della visione net artistica.

Il Situazionismo, ad esempio, fa proprie le forme della cultura popolare, rivestendole di nuovi contenuti e associandole ad analisi politiche, il tutto criticando radicalmente la *società dello spettacolo*. L'intervento politico viene concretizzato mediante la costruzione di situazioni, cioè di momenti di vita collettiva in cui, attraverso l'uso creativo di tutti i mezzi di espressione (musica, pittura, poesia, architettura, mezzi di comunicazione di massa, ecc.), possa realizzarsi un'autentica e libera comunicazione tra le persone. Dal canto suo, Fluxus rappresenta la vita. L'arte è concepita come uno scorrere, come un continuo *flusso* che attraversa gli eventi giornalieri di cui ognuno di noi è protagonista. Seguendo la scia degli *happening*<sup>1</sup> e delle sperimentazioni musicali di John Cage, promuove l'idea di un'arte ibrida e in un certo senso indeterminata, alla ricerca di strumenti nuovi che la relazionino con la vita e ne permettano una più ampia comprensione, attraverso la simbiosi prima tra le varie forme espressive e poi tra realtà e creazione artistica. Non ha importanza l'oggetto, quanto l'evento. La *mail art*, invece, è un'arte che usa il servizio postale come mezzo di distribuzione per l'invio di opere generalmente di piccolo formato, creando così un feed-back tra mittente e destinatario. Il Neoismo, infine, è una delle più contraddittorie contro-culture. Un movimento così egocentrico e nichilista che si prende persino la briga di rinnegare se stesso.

Tutti questi movimenti, seppur esprimendosi in modo differente, sono accomunati da un elemento: la rinuncia alla soggettività e alla proprietà individuale, che si esplicano nell'appropriazione di idee altrui rivendicate come atto di creazione e negli ideali di collaborazione.

---

<sup>1</sup> Manifestazione artistica d'avanguardia con vari interventi di tipo teatrale, pittorico musicale, caratterizzata dall'improvvisazione da parte degli artisti e dalla partecipazione attiva del pubblico

La Net Art fa proprie le visioni di tutte queste correnti per riadattarle alla rete. L'avvento del World Wide Web nel 1993 costituisce il trampolino di lancio per un'arte che riconosce nella parodia e nell'appropriazione la propria fede, ponendosi in contrasto con il mondo mercificato dell'arte museale. Infatti la Net Art non tratta, banalmente, della digitalizzazione e distribuzione in rete di opere preesistenti ma, al contrario, di realizzazioni ideate per essere fruite esclusivamente su Internet. All'inizio i net artisti si organizzavano attorno alle mailing list, strumento con cui potevano parlare della loro arte, divulgarla e confrontarla con quella degli altri, innescando una dinamica di co-evoluzione di grande interesse. Molte opere di Net Art sono permeate di uno scetticismo di fondo nei confronti di una presunta democrazia della rete, tentando di smuovere lo spettatore da un uso passivo della tecnologia. La guerriglia mediatica che viene attuata opera una stratificazione semantica che si concretizza con l'uso di tattiche creative: ci si traveste da fonti legittime e ci si sostituisce ai centri nevralgici del potere, occupando e parodiando i canali istituzionali. Il primo gruppo ad applicare queste tecniche è stato 0100101110101101.org, duo bolognese che ha sistematicamente clonato svariati siti del mondo dell'arte, tra cui quello di un'altra pioniera della Net Art, Olia Lialina. Lo scopo di questi artisti è rinunciare al controllo completo dei risultati ultimi della propria attività. Come spiegano in un'intervista: "Interagire con un'opera d'arte significa essere fruitore/artista simultaneamente; i due ruoli coesistono nello stesso momento. Per cui dovremmo parlare di meta-arte, di caduta delle barriere nell'arte; lo spettatore diventa un'artista e l'artista diventa spettatore: un testimone privo di potere su ciò che accade al suo lavoro. La condizione necessaria al fiorire della cultura del riuso è il completo abbandono del concetto di copyright, che è anche un bisogno 'naturale' dell'evoluzione digitale".

Le operazioni dei net artisti, infatti, si pongono in aperto contrasto con il diritto d'autore. Pertanto l'elaborato verrà analizzato anche dal punto di vista giuridico. Si parlerà dei più importanti accordi internazionali in materia di proprietà intellettuale, prima fra tutte la Convenzione di Berna, documento che stabilisce per la prima volta il riconoscimento reciproco del diritto d'autore tra le nazioni aderenti. Verranno illustrati i punti principali dei trattati WIPO, WPPT e dei TRIPs, nel cui ambito viene elaborata l'Agenda Digitale, documento che persegue esplicitamente lo scopo di favorire la creazione di un Mercato Unico che riguardi, sempre più, i contenuti digitali. Una delle basi normative che verrà citata, è la legge n.633 del 1941 – la principale fonte normativa in materia – che delinea il regolamento alla base dei diritti morali e patrimoniali, due aspetti fondamentali per comprendere il significato della proprietà intellettuale. L'evoluzione delle misure a protezione del copyright hanno permesso con il tempo di elaborare una legislazione ancora più estesa che tutelasse le opere dell'ingegno on line. Il problema principale che si è presentato con l'avvento di Internet è stato la possibilità di riprodurre infinite copie di

un contenuto, non permettendo all'autore di avere il controllo della sua creazione. Per tentare di ripristinare l'ordine destituito, viene emanata la Direttiva 29/2001 che prevede per le copie temporanee un'eccezione al diritto esclusivo di riproduzione “*per consentire taluni atti di riproduzione temporanea, che sono riproduzioni transitorie o accessorie, le quali formano parte integrante ed essenziale di un procedimento tecnologico*”.

La giurisprudenza arranca dietro la corsa incessante del Web, che prevede per sua “natura” la condivisione libera e la logica dell'appropriazione. Gli utenti della rete vogliono che dei contenuti – in questo caso artistici – se ne possa fruire agevolmente, azzerando le distanze tra spettatore e opera. Quello che viene a mancare, come sostiene lo scrittore Walter Benjamin, è l'*aura*. Originariamente, le opere d'arte erano parte inscindibile di un contesto rituale, prima magico e poi religioso; la loro autorità e autenticità, la loro *aura*, era determinata proprio da questa appartenenza al mondo del culto. Una volta sopraggiunta la fotografia, si realizza quella “riproducibilità tecnica” che emancipa l'arte rispetto all'ambito rituale, sottraendo la fruizione dell'opera d'arte dall'*hic et nunc* – la sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova – della sua collocazione materiale, poiché non costituisce più un oggetto unico. La nuova interpretazione di Benjamin sulla distinzione tra copia e originale, conduce alla possibilità non solo di creare una copia dall'originale, ma anche l'originale da una copia. La conseguenza? Una democratizzazione del processo artistico.

Questa apertura, desiderata dagli artisti e ostacolata dalle regole vigenti sulla proprietà intellettuale, porteranno alla nascita di pratiche fondate sulla cooperazione, come i progetti *free software*. L'obiettivo, portato avanti dagli anni Ottanta dal programmatore Richard Stallman, è quello di costruire un software libero e trasparente per un sistema operativo svincolato dal copyright, così da creare una comunità aperta allo scambio e alla modifica di contenuti, il tutto attraverso alcune licenze. Lo sviluppo di questa visione porterà all'avvento del *copyleft*, pratica che individua un modello di gestione dei diritti d'autore basato su licenze attraverso le quali l'autore, in quanto detentore originario dei diritti sull'opera, indica ai suoi fruitori le condizioni secondo cui utilizzare, diffondere e modificare liberamente la sua opera, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali. Una delle più famose licenze relative ai contenuti, è quella di Creative Commons. In più, in Francia è stata sviluppata nel 2000 la “Licenza Arte libera”, che applica gli ideali di condivisione e cooperazione al mondo delle arti figurative.

Entrato nel nuovo millennio, l'artista non si riconosce più nelle preoccupazioni della Net Art, che ha perso la sua carica rivoluzionaria: l'ambiente della rete, infatti, è radicalmente cambiato. Non si parla più delle possibilità che può offrire il web, perché si guarda agli input culturali che possono derivare da

questo. La rete è disseminata di forme preesistenti, è satura di informazioni e contenuti. L'artista in questo universo diventa un "aggregatore di materiali", che vengono presi, rielaborati e rimessi in circolazione. Il grido di battaglia diventa la *postproduzione*, pratica utilizzata soprattutto dai "Surfing Club", blog gestiti da più artisti e utenti che, senza avere necessariamente una connotazione artistica, promuovono uno scambio di messaggi visivi brevi e immediati, basati su *ready-made* presi dalla rete o materiali remixati; il tutto, condiviso in una conversazione continua, sotto forma di post e commenti. Quella che si sviluppa da queste premesse, è una cerchia di artisti che operano nel filone della cosiddetta Post Internet art. A differenza della Net Art degli esordi, l'arte *dopo Internet, oltre Internet*, non si trova ad affrontare una nuova tecnologia, non rappresenta una nicchia culturale che si confronta con le nuove dinamiche che si evolvono in rete, ma si riferisce a Internet come a un medium che è divenuto – nel frattempo – un mezzo di comunicazione e di espressione ordinario. Si parla di artisti che, pur passando molto del loro tempo on line, sviluppano il proprio lavoro anche offline, rendendolo potenzialmente appetibile per il circuito delle gallerie. Il Post Internet, in questo modo, diventa lo strumento mediante il quale la galleria "conquista" l'arte della rete, originariamente in contrasto con la struttura formale del mercato dell'arte. Gli artisti del nuovo millennio sviluppano le loro opere on line, per poi renderle adattabili anche agli spazi espositivi tradizionali dei musei. Un esempio è dato dalla serie di *Image Objects* (2011-on going) di Artie Vierkant: una serie di opere che si collocano "da qualche parte" all'intersezione tra sculture fisiche e documentazione visuale alterata. Un altro filone è la Software art, un'arte creata dai pionieri della Net Art, che si basa sulla manipolazione creativa dei codici di programmazione, solitamente di tipo audiovisivo. Nonostante, però, la Net Art si sia evoluta in un'arte "museale", l'ambiente delle gallerie sta ancora cercando di trovare il modo più adatto per installare opere del genere, provando a valorizzare l'elemento tecnologico dell'opera invece del supporto materiale che la possa contenere.

Il diritto d'autore, essendo alla base della valorizzazione dell'artista, seppure in un contesto a lui estraneo, è riuscito ad adattarsi all'evolversi continuo di uno scenario che è passato pian piano dall'analogica concretezza, all'immateriale digitalizzazione.

## Indice

Introduzione.....	pag.8
Capitolo 1. Le contraddizioni dell'arte. Dalle origini all'avvento della Net Art.....	pag.12
1. Il networking e la dimensione sociale della connettività.....	pag.12
1.1. Il Situazionismo. Il <i>restyling</i> della cultura popolare.....	pag.14
1.2. Fluxus. Arte e quotidianità.....	pag.16
1.3. C'è posta per te: la Mail art, l'arte gratuita per eccellenza.....	pag.18
1.4. Neoismo. Il nichilismo attacca la tradizione artistica.....	pag.23
2. Net.art. Dalle mailing list alla rivoluzione della “non-arte” virtuale.....	pag.24
2.1. <i>Copy or die</i> : primi accenni al plagiarismo.....	pag.31
Capitolo 2. Come “farsi beffa” del copyright.....	pag.34
1. Un breve preambolo.....	pag.34
2. L'opera d'arte. Dalla perdita dell' <i>aura</i> alla sua <i>riproducibilità tecnica</i> .....	pag.35
2.1. L'autore. Il “sublime tormento” del genio romantico e il gioco identitario del <i>net artist</i> .....	pag.38
3. Il copyright e il problema di una legislazione frammentata.....	pag.42
3.1. La disciplina italiana di base.....	pag.43
3.2. Le convenzioni internazionali.....	pag.45
4. Il D.Lgs. 68 del 2003 e il diritto di riproduzione.....	pag.48
4.1. Il trattamento delle copie temporanee nella Direttiva 29/2001.....	pag.52
5. Accenni alla tutela del software e l'attitudine alla contraffazione.....	pag.54
6. Il plagio e i diritti sull'opera del plagiario.....	pag.55
6.1. Plagiarismo. La prima pratica di “de-autorializzazione” su Internet.....	pag.57
7. La “Free Software Foundation” e i primi passi verso lo sviluppo del <i>copyleft</i> .....	pag.59
7.1. Il movimento “open source”.....	pag.62
8. <i>Forget copyright, think copyleft</i> . La filosofia dove la copia è permessa.....	pag.64

8.1. Le licenze. Qualificazione e funzionamento.....	pag.65
8.2. Il difficile rapporto tra SIAE e <i>copyleft</i> .....	pag.66
8.3. Il copyleft per le arti figurative: la Licenza “Arte libera”.....	pag.68
8.4. Andy Deck e la “licenza di essere artista”.....	pag.70
9. Le licenze Creative Commons.....	pag.71
Capitolo 3. La Post Internet art e la sua museificazione.....	pag.73
1. Un cambiamento di prospettive.....	pag.73
2. Post Internet art. Il contesto diventa il nuovo contenuto dell’opera.....	pag.74
3. Tra YouTube e i Surfing Club. L’arte della manipolazione in rete.....	pag.77
4. Non solo codici: la Software art.....	pag.80
Conclusioni.....	pag.86
Bibliografia.....	pag.88
Sitografia.....	pag.90

## Introduzione

Questa tesi è nata per chi negli ultimi anni si fosse distratto. Per chi, insomma, non si fosse accorto dei profondi e rivoluzionari cambiamenti che hanno investito il mondo dell'arte. Attenzione, però: si sta raccontando di un'arte particolare, che non si può toccare, un'arte che, per certi versi, si sottrae alle logiche stesse che la governano. Evitando ulteriori accenni criptici all'argomento, esca fuori il coniglio dal cilindro: si parla di Net Art, l'art della Rete: questa pratica artistica si delinea come un inedito spazio per la comunicazione creativa e si serve di Internet come luogo di produzione e fruizione dell'opera allo stesso tempo. I net artisti esplorano e scandagliano i limiti e le possibilità della Rete, che non è solo una vetrina in cui inserire contenuti e visionarli ma, soprattutto per quanto riguarda alcuni siti di Web art, si tratta di ecosistemi più aperti, dove gli utenti possono interagire ed entrare direttamente in contatto con l'opera stessa. Il tema è controverso, le ramificazioni sono molteplici e questo non ha reso semplice la schematizzazione. Ciononostante, il lettore riuscirà a immergersi non solo nell'ironia, nella creatività e nella genialità di questo gruppo di artisti, ma anche nelle contraddizioni e nelle implicazioni che ne conseguono sul piano del diritto d'autore.

Nel primo capitolo, verrà analizzato il concetto di *networking*, ovvero la promozione e lo scambio di informazioni e idee tra individui o gruppi che condividono un interesse comune. Questo aspetto costituisce la base su cui poggiano le logiche di relazione e connessione tra fruitore e artista proprie della net.art. In seguito, verrà chiarita l'importanza delle correnti che hanno ispirato l'arte in Rete: Situazionismo, Fluxus, Mail Art e Neoismo. Queste sub culture operano un vero e proprio "assalto" alla cultura stessa. Il Situazionismo, ispirandosi al marxismo, all'anarchismo e alle avanguardie artistiche del Novecento, propone la trasformazione radicale della società borghese attraverso la creazione di "situazioni": momenti in cui le energie vitali e creative dell'individuo vengono liberate. Poi c'è Fluxus, un network internazionale di artisti, compositori e designer attivo negli anni Sessanta del Novecento. I protagonisti di questo movimento sono uniti dalla comune aspirazione a superare la tradizionale divisione dei domini dell'estetica mediante uno sconfinamento radicale dell'operare artistico nel 'flusso' della vita quotidiana, e la conseguente rivalutazione degli atti e dei gesti più elementari e gratuiti, di cui si rivendica l'intrinseca artisticità. Il tutto, mescolando diversi codici artistici. La Mail Art, invece, si appropria del circuito postale prima, e della posta elettronica dopo, attraverso le quali vengono scambiati oggetti *ready-made* autoprodotti dai partecipanti. Il Neoismo può essere definita come un'arte così egocentrica che può decidere anche di rinnegare se stessa. Dopo questa panoramica iniziale, che fornisce al lettore una prima infarinatura sull'argomento, verrà raccontata la storia della net.art, dalle sue origini

fino alla sua presunta morte, iniziando a smontare “artisticamente” i pilastri che sorreggono il diritto d’autore. Infatti, se la rivoluzione industriale e la nascita della società dell’informazione si sono sviluppate su un’economia che metteva al centro la difesa della proprietà individuale (e con essa la nascita del concetto di copyright nel Settecento), il pensiero moderno metteva al centro dell’universo un individuo che non voleva dominare sugli altri, ma interconnettersi con il mondo circostante. Ed è proprio su questa volontà di connessione che si basa la visione del net artista. Tutto inizia quando Internet smette di essere patrimonio esclusivo degli ingegneri e degli informatici che ne avevano disegnato l’infrastruttura tra la fine degli anni Sessanta e la metà degli anni Ottanta. La Rete si apre finalmente a nuovi usi sociali e a nuovi scambi e interazioni con il pubblico. In questo clima frenetico prolifera una cerchia di artisti che combina le tecniche di comunicazione-guerrilla proprie delle avanguardie storiche con un uso ironico, paradossale e spregiudicato della comunicazione “multi-a- molti” della Rete. La net.art non vuole essere oggetto estetico, ma un’operazione culturale che metta in circolazione opere aperte, non finite. I lavori che vengono realizzati non sono inconclusi solo semanticamente, ma richiedono l’intervento dell’utente in prima persona. Pertanto, verranno mostrate le opere di alcuni artisti, pionieri della net.art, tra cui Vuk Ćosić e Olia Lialina. Questi artisti inaugurano progetti evolutivi e interattivi, in cui lo spettatore diventa il co-autore dell’opera. L’autore sparisce dietro link ipertestuali, ma c’è. Il pubblico scopre modi di leggere una storia, di andare oltre il codice stesso. Ci si trova di fronte non alla morte dell’autore, ma alla morte della chiusura teleologica di una narrazione e cioè alla possibilità stessa che il lettore tragga significato e piacere dalla chiara conclusione di una storia. Gli artisti avevano intuito che le reti telematiche avrebbero causato una mutazione antropologica: la formazione cioè di una intelligenza connettiva distribuita all’interno di un contesto, il network, formato da singolarità creative che divengono causa ed effetto del livello di cooperazione. Ed ecco che l’azionismo mediatico diventa una logica quasi frenetica e paradossale, con lavori che mettono in gioco la questione del rapporto tra copia e originale, rendendo obsoleta questa distinzione. Da qui, si faranno i primi accenni al plagiarismo, una delle strategie di de-autorializzazione più performanti, che fa da ponte al capitolo successivo.

Il secondo capitolo costituisce la parte centrale dell’elaborato. In questa sezione si parlerà del concetto di opera e autore, e di come sono mutati nel tempo. L’opera d’arte passa dall’unicità e originalità che la contraddistingue dall’alba dei tempi, alla *riproducibilità tecnica* teorizzata dallo scrittore Walter Benjamin che si realizza con l’avvento della fotografia. Pertanto, l’oggetto d’arte si svincola completamente dalla sua *aura*, che può essere intesa come un singolare intreccio tra spazio e tempo. Benjamin la descrive come “l’apparizione unica di una lontananza, per quanto questa possa essere

vicina. Seguire placidamente, in un pomeriggio d'estate, una catena di monti all'orizzonte oppure un ramo che getta la sua ombra su colui che si riposa – ciò significa respirare l'aura di quelle montagne, di quel ramo". Una visione autentica, come è autentica la visione di un'opera che sia unica. È questa che viene soppiantata dall'esigenza per le masse di portarsi "più vicino" all'opera, che si traduce con il possederne una copia, una riproduzione, che possa soddisfare l'individuo sul momento.

Dopo aver descritto il cambiamento dell'opera negli anni, si passa alla trasformazione della figura dell'autore/artista: dal genio romantico geloso delle proprie creazioni, alla figura poliedrica dell'artista in rete, che accoglie la condivisione e l'anonimato, rinunciando – paradossalmente – all'etichetta di "artista". Questo passaggio si intreccia con le origini del diritto d'autore, che partono dall'avvento della scrittura, uno strumento che porta alla "privatizzazione" della mente e alla necessità di proteggere la paternità dell'opera.

Queste considerazioni aprono il discorso sul diritto d'autore tradizionale. Si inizia descrivendo il contenuto della legge n.633 del 1941, che delinea il regolamento alla base dei diritti morali e patrimoniali, due aspetti fondamentali per comprendere il significato della proprietà intellettuale. Dopodiché si passa alla descrizione delle Convenzioni internazionali che hanno tentato di armonizzarlo: la Convenzione di Berna, di Stoccolma, i trattati WIPO e WPPT e i TRIPs, nel cui ambito viene elaborata l'Agenda Digitale, documento che persegue esplicitamente lo scopo di favorire la creazione di un Mercato Unico che riguardi, sempre più, i contenuti digitali. L'evoluzione delle misure a protezione del diritto d'autore vogliono rispondere al bisogno di adeguare la legislazione esistente alla mutata realtà tecnologica e di chiarire i confini di diritti esclusivi che, nell'universo digitale, riguardano le creazioni artistiche e letterarie e, inoltre, anche beni e tecnologie quali i programmi per elaboratore e le raccolte "intelligenti" di informazioni (le cosiddette "banche dati"). Dopo questi aspetti, ci si soffermerà sul diritto di riproduzione e il relativo argomento sulle copie temporanee, che fanno da *background* a considerazioni sul panorama digitale e sull'effettivo significato di copia e originale. È diventato "obsoleto" il diritto di riproduzione? In ultima analisi, verranno approfonditi i concetti di plagio – a livello giuridico – e di plagiarismo – a livello chiaramente artistico – e cosa significhi per i net artisti "appropriarsi" delle opere altrui.

L'ultima parte del secondo capitolo vede come protagoniste le vicende che hanno portato alla nascita della "Free Software Foundation" e del movimento "Open Source", entrambi fautori e sostenitori dell'apertura del codice sorgente a livello di software. Questi sono stati i primi passi che hanno portato all'avvento del *copyleft*, una pratica che permette all'autore – attraverso determinate licenze – di autorizzare al fruitore della sua opera la modifica, la copia e la distribuzione della stessa. Infine, viene

esposto il concetto di Creative Commons, che porta a riflettere sul significato stesso di autorialità, attraverso uno schema rivolto a tutti quei creatori che desiderino condividere in maniera ampia le proprie opere secondo il modello "alcuni diritti riservati".

Il terzo e ultimo capitolo descrive il cambiamento di scenario che investe artisti e fruitori. La Rete negli anni Duemila è traboccante di contenuti che vengono presi, modificati, remixati e trasformati in opere d'arte. Non viene creato più nulla, ma si attinge al calderone di elementi preesistenti sul Web. In questo modo, anche il concetto di plagiarismo perde di significato. E nelle tante contraddizioni anche la Net Art finisce per cambiare volto: se prima agiva contro la mercificazione dell'arte sostenuta da musei e gallerie, modificherà i propri connotati per entrarci dentro. Si parla di Post Internet art, un'arte che non vede più la rete come sperimentazione – elemento distintivo dei net artisti – ma come luogo in cui ricontestualizzare materiali preesistenti. Il Web diventa quasi un contenitore da cui attingere per soddisfare il proprio impulso creativo. In questo clima, gli artisti Post Internet devono necessariamente creare un contatto con i musei, per cercare di emergere dal magma di contenuti che ogni utente può rielaborare. Come? Creando opere on line che si adattino anche ad essere esposte in ambienti off line, quelli delle gallerie e degli spazi espositivi. Che il viaggio abbia inizio.

# Capitolo 1

## Le contraddizioni dell'arte. Dalle origini all'avvento della Net Art

### 1. Il networking e la dimensione sociale della connettività

Le regole sono utili per dare un ordine al mondo, ma al tempo stesso il mondo non si sarebbe evoluto se molte di queste non fossero state infrante. Per questo, a partire da queste prime righe, verranno demolite le basi su cui si sono erette le cattedrali storiche della proprietà intellettuale. L'arte di fare networking è già di per sé un modo (se non IL modo) di indebolire significativamente la figura dell'autore tradizionale, quell'autore "polveroso", geloso delle proprie idee, che non si è ritrovato nel cosmo vibrante della rete. Perché lui, nella rete, non ci è nato. Infatti, tutto ciò che contraddistingue l'era digitale si basa sui fenomeni del plagio e dell'appropriazione, della condivisione e della collaborazione. "Fare network" è sinonimo di cooperazione, e guida fin dagli anni Sessanta (e vede il suo boom negli anni '90) le controculture – Situazionismo, Fluxus, Mail Art e Neoismo – che hanno trasformato il ruolo dell'artista/comunicatore moderno. Cosa significa il termine "networking"? Vuol dire creare relazioni che si sviluppano sulla rete, alimentate da idee e obiettivi comuni, che possono riguardare un'ampia scelta di temi tra cui, appunto, l'arte. In questa condivisione di esperienze la sperimentazione artistica nasce dal dialogo tra emittente e destinatario, che agiscono sullo stesso piano. Le persone si sentono libere di comunicare artisticamente in maniera "orizzontale"<sup>2</sup> sulla rete, partecipando ad un progetto in divenire, di cui l'artista si fa "semplicemente" creatore: è lui che, infatti, mette a disposizione l'utilizzo di piattaforme di condivisione e scambio in cui tutti coloro che accettano l'invito possono inserirsi, creando a loro volta occasioni di rete. Questo punto è importante, perché il cyberspazio non è perfettamente neutrale, nulla lo è se viene contaminato da vortici di idee, visioni, opinioni e da tutto quello che si apre ad una dimensione sociale della connettività. Le connessioni, appunto, sono decisive. Ed è proprio il termine "connessione" il *fil rouge* che, a mio avviso, lega tutti gli elementi di questo primo capitolo. Infatti, fin dai tempi più remoti, la figura dell'artista come autore si basava sul presupposto dell'egocentrismo, inteso in senso lato: il rifiuto di interagire con gli altri, se non con se stesso e con la sua arte. Ecco, questa concezione romantica dell'artista solitario lascia il posto ad una serie di *networkers* o "operatori della rete"<sup>3</sup> che si aprono ad un concetto di arte meno elitaria e più incline ad accogliere stimoli esterni, spalancando le porte a una logica *peer-to-peer* che non necessita di sottostare a regole predefinite. Con la rimessa in discussione del concetto stesso di arte maturano ideali quali

---

<sup>2</sup> T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano, 2006, op. cit. p. 23

<sup>3</sup> C. Moiola, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, 2016, op. cit. p. 101

collaborazione, plagio, appropriazione anonima e scambio: è arrivato il momento per l'autore tradizionale di lasciare il campo a un nuovo soggetto: il network. Solo all'interno del network, infatti, possono essere collocate l'estetica e la visione dell'opera net artistica.

Andando per ordine e seguendo un iter storico e cronologico, il lettore potrà farsi un'idea del contesto storico in cui affonda le radici la net.art. Perché le connessioni non si sviluppano con la nascita del web, ma ci sono sempre state. Gli uomini si “connettono” ogni giorno per le strade del mondo. E allora perché non portare queste connessioni, questi legami innati anche sulla rete? Essa stessa è il mondo, essa stessa è vita quotidiana.

Il XX secolo si presenta come un'epoca in cui prevale la folla metropolitana, la società di massa, che vive e sopravvive nelle città. La vita reale in questo periodo necessita di farsi arte, e il suo appello viene ascoltato: la tradizione viene attaccata, gli artisti ne hanno abbastanza della rappresentazione pittorica. E così, la pratica artistica viene “spostata” dai quadri a... tutto ciò che si vuole! Ogni cosa diventa arte se l'artista crede che lo sia. Compaiono i primi collage cubisti e dadaisti: oggetti comuni come biglietti del treno, ferri da stiro, ruote di biciclette, articoli di giornale entrano a far parte del panorama artistico, proprio per il fatto di rappresentare frammenti di vita quotidiana. Come non fare riferimento a Marcel Duchamp, pioniere del ready-made, che rende un orinatoio un'opera d'arte solo per il semplice fatto di averlo legittimato come tale, di averlo decontestualizzato allontanandolo dal suo uso primario? Viene così scardinato il concetto stesso di opera d'arte, che per la prima volta si fa vita reale. Da quel momento il percorso artistico prosegue sull'onda lunga dell'attacco alla tradizione: negli anni Cinquanta con il New Dada in America e il Nouveau Realisme in Europa, negli anni Sessanta con la Pop Art, sparata come un proiettile verso lo spettatore, in cui l'arte diventa talmente quotidiana da essere racchiusa in una serie di barattoli contenenti la “merda d'artista” di Piero Manzoni. Concettualmente è un messaggio molto forte, perché Manzoni rivendica le sue feci come arte proprio perché sono state prodotte da lui, perché è l'artista stesso ad avere il potere sulla realtà. Ma questa realtà non è la realtà che si vede in superficie, è una realtà defilata, una realtà che prolifera negli ambienti underground, dove vengono piantati i semi del dissenso e dove echeggia ovunque la parola d'ordine: collaborazione. Si vuole evitare a tutti i costi di allinearsi al sistema artistico che si sta rifiutando, quello che ha a che fare con il mercato e con i musei.

Il concetto di rifiuto della mercificazione dell'arte è sicuramente espresso nelle performance di fine anni Cinquanta, negli *happening*. Questo termine viene coniato nel 1960 da Allan Kaprow, artista statunitense, che nello stesso anno a New York mette in scena “Eighteen happenings in six parts”. “Il termine *happening* – spiega – si riferisce ad una forma artistica legata al teatro, che viene messa in scena

in un preciso momento spazio-temporale”. L’opera d’arte si smaterializza e diventa evento, processo, un continuo flusso. Non esiste un pensiero dominante trasmesso a molti attraverso l’evento artistico, ma il recupero dei pensieri possibili mediante l’agire collettivo, come critica al capitalismo del Ventesimo secolo che prediligeva l’opera come oggetto in sé, sfociando nel feticismo delle merci di scambio. Lo spettatore negli *happening* non deve far altro che interagire con l’opera, scoprirla. Per questo la pratica degli *happening* è così affine alla rete: costituisce uno dei primi esempi di arte intermediale, che unisce espressioni teatrali, musicali, pittoriche e scultoree. Nel corso degli anni 1960 numerosi artisti negli Stati Uniti, in Giappone e in Europa (Fluxus) sperimentano questa forma di arte totale, che si inserisce nella riflessione tesa alla negazione dell’oggetto artistico e della sua permanenza a favore dell’atto e della creazione in sé.

### 1.1. Il Situazionismo. Il *restyling* della cultura popolare



In questo mondo dove vincono denaro, produzione e potere, si leva un grido di protesta che inneggia all’”emancipazione reale dei piaceri” proveniente da Guy Debord. Scrittore, regista e filosofo francese, è stato il fondatore dell’ultima avanguardia artistica internazionale del ‘900, il Situazionismo, un movimento che si sviluppa in Italia, continuando il suo percorso tra Belgio, Germania, Inghilterra e Scandinavia, fino ad arrivare in Algeria. Debord costituisce l’anima di questa corrente, fatta di mille sfumature e contraddizioni, guidandola con entusiasmo fino al suo scioglimento nel 1972. Parigi, sua città natale, è stata il quartier generale dell’”Internazionale Situazionista”.

Partendo proprio dall’origine del nome, i situazionisti sono tali perché organizzano “situazioni” e “derive psicogeografiche”: *performance* atte a risvegliare quel desiderio autentico che allontani il pubblico dall’oggetto artistico, per trasferirsi nella vita quotidiana. Essi definiscono queste “derive” come lo studio degli effetti che l’ambiente geografico esercita sul comportamento umano. La deriva è intesa come una pratica di liberazione dai dispositivi ambientali percepiti come dispotici. Più in generale,

la “deriva situazionista” può essere definita come volontario smarrimento dell'orientamento o come vagare senza meta e scopo. Il senso di questa perdita dell'orientamento, da parte di chi la pratica, è quella di abituare il soggetto ad un'apertura mentale verso nuovi, inattesi e magari anche estrani aspetti della realtà, soprattutto se effettuata nei luoghi geografici che abitualmente si abitano. Si tratta, quindi, di un training sensoriale, che consente nuove percezioni ed esperienze estetiche attraverso cui i soggetti si riconfigurano. La sperimentazione estetica diviene quindi l'occasione per una trasformazione, anche politica, di individui che si dotano così di una nuova consapevolezza<sup>4</sup>. L'arte situazionista si esprime attraverso la pittura industriale<sup>5</sup>, il cinema, il gioco<sup>6</sup>.

I testi prodotti dall'Internazionale situazionista venivano distribuiti gratuitamente attraverso il bollettino ufficiale, battezzato “Potlatch”, che presso gli indiani dell'America del nord era lo scambio di doni, via via più grandi, in una sorta di sfida tra chi dona e chi riceve. Queste società pre-commerciali prediligevano il dono invece dello scambio economico, tant'è vero che i situazionisti criticano fortemente il capitalismo. Come si svolge la lotta al sistema? Attraverso il *détournement*, che può essere inteso come una declinazione della deriva. È una pratica che cerca, infatti, di far *deviare* da certi alienanti e dispotici meccanismi culturali. Per questo, i situazionisti fanno proprie le forme della cultura popolare, rivestendole di nuovi contenuti e associandole ad analisi politiche. Insomma, un'idea espressa dalla cultura dominante viene reinterpretata artisticamente, per riflettere su di essa in maniera critica. Pur rifacendosi al *ready-made* e alla pratica dei collage tanto cari al futurismo, al cubismo e al dada, i situazionisti non si servono dell'arte precedente per crearne di nuova, ma per superarla, per dare senso ad elementi vuoti del passato. Questo sarebbe servito ad auspicare una “elevata rinascita”. Il *détournement* viene così applicato ai fumetti, alla pittura, alla letteratura e soprattutto al cinema, ambiente in cui si esplica totalmente<sup>7</sup>. Attraverso questo procedimento l'artista si fa rivoluzionario, uscendo dall'isolamento e dall'impotenza, facendo della sua vita la sua opera<sup>8</sup>. Ecco perché i situazionisti si autoproclamano “artisti autentici”: sono essi stessi la loro arte, perché solo attraverso le politiche partecipative del fare e soprattutto attraverso il *détournement*, si potrà arrivare anche al “superamento”

---

<sup>4</sup> Fonte: Wikipedia

<sup>5</sup> Così chiamata perché prodotta a ritmi industriali. Si riempiono enormi rotoli di tela di una quantità svariata di materiali, dopodiché le opere vengono vendute a metri o usate per confezionare abiti e tende. L'idea era quella di attaccare il dogma della preziosità dell'opera d'arte attraverso la sovrapproduzione. Il gesto libero, caratteristico dell'arte informale, veniva portato alle estreme conseguenze

<sup>6</sup>

<http://www.lastampa.it/2017/07/23/cultura/internazionale-situazionista-il-sessantotto-prima-del-sessantotto-k9gidaKEnlNt8wrhgDPXIJ/pagina.html>

<sup>7</sup> file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/7421-22304-1-SM.pdf

<sup>8</sup> file:///C:/Users/user/AppData/Local/Temp/7421-22304-1-SM.pdf

stesso “dell’arte”, come si è anticipato nel titolo. E qui sembrerà un paradosso, perché come ci si può dichiarare “artisti autentici” se si vuole superare l’arte stessa? Per rincarare la dose e dimostrare come la contraddizione costituisca il motto dei situazionisti, basta leggere le parole che seguono: “*Noi siamo degli artisti solo nel fatto che non siamo più degli artisti: noi realizziamo l’arte*”<sup>9</sup>. Che poi, a pensarci bene, sarebbe una contraddizione se si continuasse a ragionare secondo quei precetti e dogmi che tentiamo di smontare in questo elaborato. E allora, la contraddizione non è più contraddizione, ma diventa logica. L’“autenticità” di questi artisti, infatti, non risiede nell’essere in linea con i valori riconosciuti dal sistema dell’arte, ma nello spingersi oltre, in un progetto che vuole far sopravvivere l’arte stessa tramite la potenza visionaria che li contraddistingue.

Le logiche di mercificazione, alienazione, sfruttamento e deriva consumistica tipiche del capitalismo si intrecciano con quelle artistiche e con il mondo dello spettacolo. Per questo il Situazionismo si pone in netto contrasto con la concezione di opera chiusa ed elitaria, che non fa altro che costruire una barriera insormontabile per la comunicazione. L’Internazionale situazionista, coerente con questa visione, è stata una delle prime organizzazioni a rigettare il moderno concetto di copyright. È opportuno, a questo punto, tornare su questo argomento, perché la concezione del *détournement* propria di questo movimento si allontana da quella propriamente artistica.

## 1.2. Fluxus. Arte e quotidianità

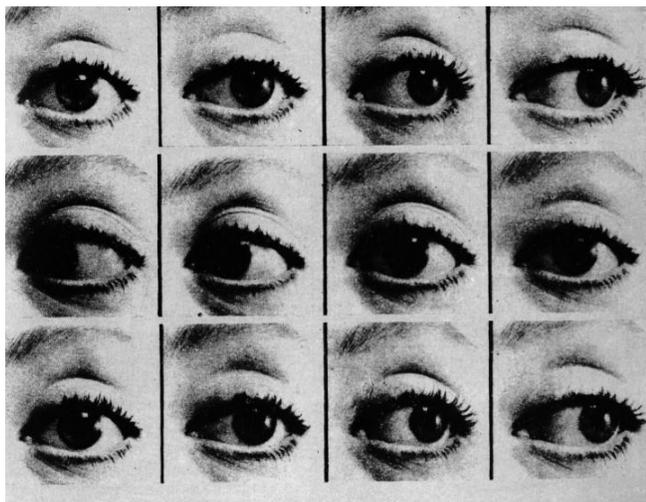


Figura 1 immagine tratta da Fluxus cc V TRE, no.2, febbraio 1964; Fluxhall, New York, 1964

Πάντα ῥεῖ (Panta rhei) era il modo che i greci usavano per racchiudere il concetto dello “scorrere”. Ecco,

<sup>9</sup> AA.VV., Potlatch, Bollettino dell’Internazionale lettrista, 1954-57, cit., pag. 106

per il movimento che si sta per descrivere è più o meno la stessa cosa: tutto scorre, tutto *fluisce*. L'attitudine allo scambio gratuito incontrata con i situazionisti è fortemente presente in questo paragrafo dedicato al movimento Fluxus, in cui si elimina la distanza fra se stessi e il prodotto artistico. È la corrente ispirata al musicista John Cage, nata tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta, formata da componenti artistiche eterogenee (si vedano artisti quali Allan Kaprow, Robert Rauschenberg, Robert Filliou, Christo, La Monte Young, Henry Flynt, Robert Watts, il gruppo giapponese Gutai e altri) che si incontrano a Manhattan, nel quartiere di Soho. Il termine viene coniato da George Maciunas, una vera e propria istituzione per questo movimento. Nel 1964 esce il primo numero della rivista *CCV tre*, organo ufficiale del gruppo diretto da George Maciunas e George Brecht. Si può intendere questo tipo di arte, che è direttamente collegata agli *happening*, come "un'attitudine alternativa nel fare arte, cultura e vita"<sup>10</sup>. Le idee di John Cage sulla sperimentazione, infatti, hanno influenzato le dinamiche Fluxus che prevedevano l'inizio di azioni senza sapere a quale risultato avrebbero portato, ponendo così l'accento sull'importanza del processo creativo piuttosto che sul prodotto finale. L'importante era semplicemente che lo spettatore assistesse alle loro performance, piene di ironia e paradossi, solo per il gusto e il piacere di esserci. *You don't do Fluxus, you simply are it*<sup>11</sup>. Il Fluxus, infatti, è per questi artisti un'attitudine, un modo di concepire arte e vita: tutto è sperimentazione, tant'è vero che l'arte dei fluxisti è riuscita a spaziare dalle linee telefoniche, alla radio, al fax, al satellite. Maciunas ha unito la sua convinzione nei valori democratici dell'arte con l'idea di realizzare progressivamente una sorta di arte totale, ispirandosi alle correnti costruttiviste russe e ai movimenti anarchici dei primi anni Venti. Proprio questo concetto di arte espansa è direttamente collegabile alla sua idea di formare un vero e proprio network di artisti "intermediali". Questo termine, *intermedia* (per la prima volta coniato – udite udite – da Samuel T. Coleridge, poeta vissuto a cavallo tra Settecento e Ottocento) descrive la pratica di combinare diversi media e diverse forme di espressione artistica che spaziano dal disegno, alla pittura, alla scrittura, al teatro. Ecco che quindi anche Fluxus si presenta come una sorta di pratica di vita, come appunto le precedenti correnti, movimenti, gruppi di artisti che hanno costellato il panorama artistico del '900. L'idea era quella di trovare una modalità di fare arte, usando nuove connessioni tra musica, poesia, arti visuali, danza, teatro, aprendosi a una multiformità di generi, il tutto con uno spirito giocoso, quasi futurista. Nelle composizioni e nelle improvvisazioni a carattere musicale vennero introdotti oggetti di varia natura in grado di generare i più svariati rumori: fischi di teiere, ticchettii di macchine da scrivere, battiti di metronomi, soffi di palloncini e pompe di biciclette

---

<sup>10</sup> Queste le parole dello stesso George Maciunas in riferimento alle dinamiche Fluxus

<sup>11</sup> O. F. Smith, *Fluxus. The history of an attitude*, San Diego State University Press, 1998

trasportavano il rumore della quotidianità e della vita in un contesto culturale, dove veniva isolato e organizzato in musica<sup>12</sup>.

Gran parte delle performance Fluxus si basavano sull'esecuzione precisa di una serie di istruzioni formali. Ad esempio nel 1963, Nam June Paik aveva incollato al muro di una stanza decine di segmenti di nastro audio. Aveva quindi staccato una testina da un registratore audio e invitato gli spettatori a "suonare" i segmenti del nastro sul muro, creando così una propria composizione<sup>13</sup>. L'installazione, intitolata *Random Access*, si ricollegava ai collage sonori di John Cage e più in generale a quel concetto di "casualità controllata" alla base della rivoluzione digitale, come nota la curatrice Christiane Paul. In riferimento a John Cage, è utile citare una delle sue opere più controverse, *4'33"*, che costituisce un po' l'emblema della poetica Fluxus. Il titolo rappresenta la durata della performance stessa, completamente avvolta nel silenzio. Il silenzio, per Cage, è parte integrante di un brano musicale, che ha la stessa importanza delle note suonate. Fra l'altro, il silenzio totale non esiste se non in un vuoto pneumatico: ovunque vi siano persone o qualsiasi forma di vita vi sarà qualche tipo di suono. Nei lavori di Cage, dunque, non si usa mai il silenzio assoluto, semmai le varietà di suono generate dalla natura o dal traffico, che normalmente passano inosservate e non vengono considerate musica<sup>14</sup>. Pertanto, la musica si trova, in primo luogo, nel mondo che ci circonda.

L'apertura alla sperimentazione porta negli anni Sessanta ad esplorare le dinamiche del circuito postale, facendone un uso creativo e artistico: nasce la Mail art.

### **1.3. C'è posta per te: la Mail art, l'arte gratuita per eccellenza**

Ci stiamo avvicinando alla nascita della net.art (il punto tra le due parole è tipico della net.art degli albori, per poi "perdersi" nella fase più matura) che mette le sue radici proprio nella *Mail art*, l'arte di diffondere opere ed eventi attraverso il mezzo postale. Come una matrioska, la Mail art si inserisce nelle dinamiche del movimento Fluxus, il quale a sua volta si inserisce nel contesto più ampio delle avanguardie. Più tardi questi artisti si sono evoluti, cavalcando dal 1993 l'onda del World Wide Web e sfruttando per primi l'enorme potenziale offerto dalla Rete. La loro pratica creativa, infatti, parte dal circuito postale e si evolve con l'avvento della posta elettronica.

Il concetto di email universalmente riconosciuto consiste in un sistema per inviare e ricevere messaggi

---

<sup>12</sup> D. D'Ambra, *L'arte contemporanea nell'era digitale*, documento reperibile sul sito [www.labcd.unipi.it](http://www.labcd.unipi.it). Op. cit. p. 12

<sup>13</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake edizioni, 2008, op. cit. p. 93

<sup>14</sup> Da "Il silenzio non esiste" di Kyle Gann. Estratto reperito sul sito [www.attribune.com](http://www.attribune.com)

all'interno di una rete di computer. Un modo come tanti per accorciare la distanza fisica tra le persone. È stato un sistema di comunicazione rivoluzionario negli anni Novanta, e ha avuto il suo boom proprio in questo periodo. Si tratta di una rete di relazioni costruite, appunto, sul circuito postale. Ma perché una banale mail dovrebbe diventare arte? La maggior parte delle volte un'opera di mail art nasce nel momento in cui il *networker* di turno propone dei progetti a tema e invia una sorta di bando tra le persone che navigano in rete. Chi accetta di iscriversi a questo bando, è libero di inviare un oggetto autoprodotta, qualsiasi opera *ready-made*: dal pezzo di tessuto reso opera d'arte, alle cartoline, oppure francobolli di pelle. L'invio di queste opere permette di creare un feedback emittente-destinatario, stimolando così un circuito comunicativo potenzialmente infinito. Le liste dei partecipanti si trasformano in un grande collettivo virtuale in cui ognuno è libero di scambiare opinioni e idee sui lavori inviati o ricevuti. Chiaramente l'opera di Mail art diventa tale solo nel momento in cui viene inviata. Adesso, è necessario definire meglio le sfaccettature che caratterizzano questo genere di arte, chiarendo il significato di "qualsiasi opera *ready-made*".

Cos'era la mail art prima della mail? Semplicemente la sua traduzione: l'arte postale. Infatti, inserendosi nelle dinamiche artistiche già dai primi del '900, è considerata pratica d'avanguardia. Consiste nell'invio di buste, cartoline e lettere "arricchite" da elementi extra-artistici che ne innalzano, appunto, il grado di artisticità. In altre parole, c'è una rielaborazione autoriale che avviene dipingendo, disegnando e incollando altri oggetti su questi materiali "postali", per poi inviarli e stimolare una relazione bidirezionale emittente-destinatario. Il click della tastiera per inviare il messaggio corrispondeva alla buca delle lettere, e la rete era impersonata da un signor Postino che recapitava queste operette, queste "miniature" ai destinatari. Ma gli artisti della Mail art erano anche ossessionati dal paradosso, dalle gag, dai giochi di parole, spesso tendendo tranelli agli stessi portalettere: ad esempio, durante l'ondata del movimento Fluxus, è degna di nota la cartolina di Ben Vautier "*The Postman's choice/La scelta del postino*", all'apparenza una card classica regolarmente affrancata ma che indicava due indirizzi diversi. Il postino, quindi, non aveva solo il compito di consegnare la lettera, ma di scegliere a quale indirizzo recapitarla.

Arrivati a questo punto, è utile allargare i concetti menzionando Ray Johnson, che ha dato una vera e propria svolta alle dinamiche intrinseche della Mail art, tanto da essere considerato il suo pioniere. Già nella metà degli anni Cinquanta crea i "moticos", piccoli cartoncini sagomati con incollati disegni e ritagli di giornale ritoccati, che venivano collocati sui marciapiedi o nelle stazioni ferroviarie oppure, secondo l'estro del momento, spediti per posta ad amici, conoscenti, personaggi noti e perfetti

sconosciuti (scelti dall'elenco telefonico, in base a criteri del tutto arbitrari, come il suono del nome). Erano messaggi criptici, giochi di parole, richieste e inviti ad incontri reali o fittizi (i *nothings* in cui, rovesciando il concetto di *happening*, non accade niente). Questi contatti postali assumono man mano per l'artista un ruolo importante, tanto da espandersi e ramificarsi in una vasta rete di corrispondenti abituali. Gli stessi corrispondenti che nel 1962 entrano a far parte, seguendo appunto il flusso dell'attivismo postale, del primo network di mail artisti: il *New York Correspondence School*. Nome di certo ironico: un ibrido fra la New York School creata dai critici e le "scuole per corrispondenza" pubblicizzate all'epoca su riviste. La sigla conosce negli anni numerose variazioni, tutte singolari e dai toni giocosi, segnalate da appositi timbri: *New York Correspondance School*, *NY Gymnastic School*, *Buddha University*, ecc., a cui si aggiungono decine di "fan club" scherzosamente creati e coordinati da Johnson, dedicati a star del cinema e altre celebrità che questi tenta, spesso con successo, anche di coinvolgere nelle sue corrispondenze. Le corrispondenze hanno come primissimo scopo quello di mettere in contatto emittente e destinatario, in una girandola di relazioni e giochi che stimolano e avviano partecipazione e condivisione, due capisaldi del fenomeno della net.art. L'attività di Ray Johnson non è stata riconosciuta dalla critica dell'epoca, forse perché non era un leader a tutti gli effetti, come poteva essere Maciunas per il Fluxus o Duchamp per il *ready-made*, ma un eremita che, invece di creare manifesti, ha agito in maniera defilata seppur significativa, elevando il frammento e il pettegolezzo a forma d'arte. Muore suicida nel 1995, tuffandosi vestito di tutto punto da un ponte di New York e lasciandosi affogare nell'acqua gelida. Da molti è considerata la sua ultima performance che stavolta, anche se silenziosa, ha parlato a tutti in modo diretto.

Senza perdersi in troppi dettagli, è importante sottolineare che la Mail Art è anch'essa *connessione*, come il lettore avrà capito, nel senso di interazione, di espressione pura e concreta della libertà dell'arte e di scambio di idee. Si prendono le distanze dalla semplice fruizione ed esposizione dell'opera sullo schermo di un PC, per immergersi nella totalità della spinta partecipativa. Il "viaggio postale" permette, infatti, di avere a disposizione un'opera d'arte completamente gratuita ed inaspettata, fuori dal circuito classico e proibitivo delle gallerie, di generare altro materiale e altrettanti capolavori, alimentando una catena di Sant'Antonio potenzialmente infinita. Infinita come le schiere di artisti che hanno partecipato, i cui nomi vanno da Giacomo Balla, con le sue epistole ludiche, George Maciunas, che con il suo "Fluxus-kit" postale crea un insieme di scatole che contengono cartoline, francobolli e buste da lettera. Il punto è proprio il significato del dono, dell'arte creata non a scopo di lucro, ma con il fine ultimo di creare relazioni orizzontali. Relazioni aperte a tutti, ecco la novità.

A proposito di questo aspetto, nell'estate del 2000 si è tenuta una mostra dal titolo "Sentieri interrotti. Crisi della rappresentazione e iconoclastia nella arti dagli anni '50 alla fine del secolo", che comprendeva proprio un settore dedicato alla Mail Art in cui, oltre le opere di autori come Ray Johnson, Vittore Baroni, Buster Cleveland, Ed Higgins, Al Ackerman, Anna Banana, era stato ideato "Il tavolo del piccolo iconoclasta", posizionato al centro dello spazio espositivo dedicato alla Mail Art, sul quale erano stati messi timbri, tamponi di inchiostro colorati e fogli con il motivo del bersaglio in cerchi concentrici: si trattava di volti noti della televisione, politici, artisti, brand e loghi delle più grandi multinazionali, che il pubblico doveva "colpire" con gli strumenti che venivano messi a disposizione sul tavolo. Ed ecco che ognuno dei partecipanti, usando i timbri come atto iconoclastico, creava un'opera d'arte che poteva poi tenersi in ricordo della mostra. Questo, appunto, per sottolineare una pratica di carattere inclusivo che poteva comprendere chiunque volesse farne parte. La Mail Art è un'arte non più formata da artisti, ma da *networkers* in grado di stabilire relazioni reticolari ed aperte: le opere che viaggiano tramite corrispondenza non sono dei semplici pezzi d'arte, ma un modo per stabilire vere e proprie relazioni secondo un'etica pacifica e democratica, fuori dai normali circuiti artistici. L'importante, di nuovo, non è quindi il prodotto in sé, ma ciò che rappresenta: lo scardinamento degli ideali di identità, individualità, originalità, valore e verità<sup>15</sup>. Ecco perché per questi artisti costituisce la normalità usare pseudonimi e "nomi multipli" che possono essere utilizzati da chiunque: in questo modo ogni opera diventa sì riconducibile ad un gruppo di persone, ma è proprio l'identità cara all'arte occidentale che va a sfumare. Come afferma Chiara Moioli nel suo libro *Cloning Aura. The Art in the Age of Copycats*, riprendendo le parole di Marco Deseriis: "una delle funzioni dei nomi multipli è quello di dare autorità a un gruppo sociale subalterno generando l'anonimato e allo stesso tempo un mezzo per il mutuo riconoscimento dei suoi utilizzatori". Il Prima di concludere il capitolo, una breve carrellata di opere:

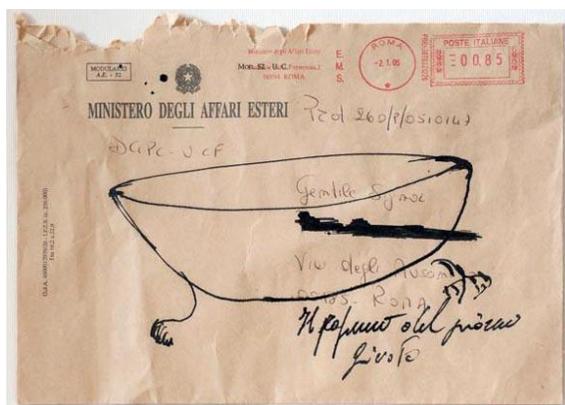


Figura 2 Veronica Botticelli, *Il profumo del giorno giusto*, tecnica mix su busta da lettera, 2011

<sup>15</sup> Chiara Moioli, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, 2016, pag. 101



Figura 3 Alighiero Boetti, *Otto Lettere dall'Afghanistan, 1972*, buste da lettera timbrate e affrancate

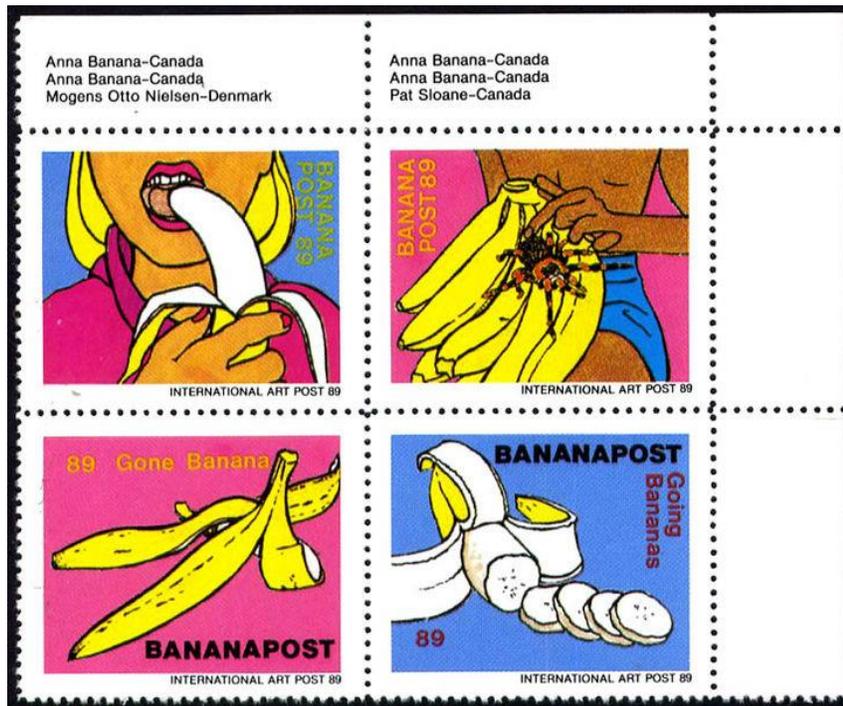


Figura 4 Anna Banana e i suoi francobolli fantasiosi, 1989

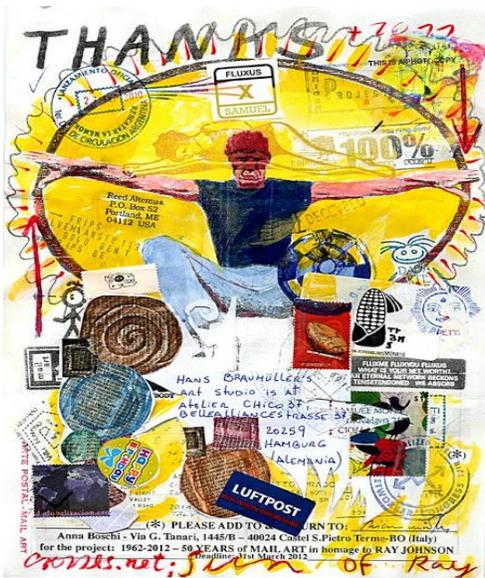


Figura 5 Sun of Ray Johnson, Add To & Return To Anna Boschi, 1962-2012, 50 Years of Mail Art

#### 1.4. Neoismo. Il nichilismo attacca la tradizione artistica

Modernista, postmoderno, trasgressione avanguardistica delle tradizioni del moderno e del postmoderno, underground, neodada e come sviluppo di Fluxus. E anche una negazione di tutte queste cose. Questo è (e non è) il Neoismo. Se si vuol continuare a cavalcare l'onda del dissenso e del cambiamento, non si può non fare riferimento a questo movimento, che nasce alla fine degli anni Settanta in America e si sviluppa dal 1979 a Montreal. L'atteggiamento è essenzialmente sovversivo: si attacca il sistema delle gallerie e dei musei, visti come una sorta di prigione per l'arte e per l'espressività in tutte le sue forme. I neoisti si esprimono attraverso il videomaking, l'audio, le performance dal vivo, la body art, rifacendosi alla cultura punk e, soprattutto al Situazionismo. Se I situazionisti si sono autoconvinti che avrebbero soppiantato l'arte e aperto la strada alla rivoluzione proletaria in tutto il mondo, con l'unico fine del piacere senza licenze, tutt'oggi ci sono molti gruppi sia artistici sia politici che hanno ereditato qualcosa da questa tradizione e tra questi vi è il Neoismo. Questo è un prefisso internazionale più che un suffisso, senza niente in mezzo, una realtà che non è esiste ed è una pura invenzione dei suoi nemici, gli Anti-Neoisti, i quali, a loro volta, sono il miglior prodotto del Neoismo<sup>16</sup>. Per alcuni, questo modo di vivere – perché non si può definire un movimento – è uno scherzo durato troppo a lungo, fatto di mille sfaccettature e contraddizioni. Collocandosi all'intersezione tra Mail Art, Fluxus e Situazionismo, associa a questi cultura punk, graffiti, musica industriale e performance di strada. Tutto questo è alimentato dalla fascinazione per l'immaginario fantascientifico degli anni Cinquanta, dall'ermetismo

<sup>16</sup> C. Moioli, citando N.O. Cantsin, *A Neoist Research Project*, OpenMute, 2010

religioso, dalla matematica e dalla psichiatria, che in questo modo rendono il Neoismo un modo di fare, un comportamento. Non a caso, il nome di questa sub cultura è liberamente adattabile a qualsiasi cosa, purché si rivendichi essere fatta nel nome del Neoismo.

Quelli che sposano un'ideologia così *mad*, attraverso il circuito della Mail Art, organizzano eventi – Festival d'Appartamento Neoisti – di una settimana, che prevedono varie attività come conferenze e performance, per creare una situazione confortevole e di evasione dalla “prigione dell'arte”, come da loro viene definita. Tutto ciò che serve per abbracciare questa visione, esiste già. I neoisti non vogliono creare nulla di nuovo, ma intendono utilizzare ciò che è già stato fatto per renderlo proprio, per adattarlo alla loro poetica. Una poetica basata sul plagio, dunque. È presente una deformazione e una frammentazione della loro identità, per questo non vogliono essere nessuno, non vogliono essere ricordati e quindi storicizzati. C'è, in conclusione, la rinuncia all'originalità, alla soggettività e alla proprietà intellettuale, proprio come la Mail Art e il Situazionismo.

## **2. Net.art. Dalle mailing list alla rivoluzione della “non-arte” virtuale**

I semi del dissenso sono stati piantati e intanto, come evolve l'arte offline, nasce e si sviluppa la vita in Rete. Percorriamo brevemente alcune tappe che hanno portato alla nascita del PC e, conseguentemente, all'avvento del World Wide Web. Nel 1946 John Presper Eckert e John Mauchly sviluppano il primo computer digitale, l'ENIAC, all'Università della Pennsylvania, che nel 1951 raggiunge il mercato con l'UNIVAC (Universal Automatic computer). Questa è la preistoria dei supporti, che via via si sono fatti sempre più piccoli e più efficienti, a partire dal PC lanciato da IBM nel 1981 fino ad arrivare al Macintosh del 1984, sviluppato e distribuito da Apple. Il resto è storia. Il primo nome dato alla Rete fu ARPANET, che prese il nome dall'agenzia del Dipartimento di Difesa che la sovvenzionò. Il progetto prevedeva che funzionasse come un sistema di comunicazione resistente agli attacchi nucleari e, inizialmente, venne installata in quattro università americane (l'Università della California di Los Angeles, l'Università della California di Santa Barbara, l'Istituto di Ricerca di Stanford e l'Università dello Utah). Questa “inter-rete” rimase soprattutto uno strumento governativo e di ricerca fino al 1989, quando l'inglese Tim Berners-Lee (1955) propose un progetto di ipertesto globale: il World Wide Web. La rete, infatti, doveva diventare sempre più libera e svincolarsi dalla collocazione fisica per permettere lo sviluppo della ricerca; grazie ai protocolli HTML e al lavoro e affinamento dei programmatori, la rete diventa un luogo popolare di ritrovo per appassionati e comunità. Infatti, le reti digitali iniziano ad essere viste e pensate come terreno di sperimentazione e condivisione, tant'è vero che la logica del networking vive il suo apice negli anni Novanta dopo la nascita, appunto, del World Wide Web: le persone,

attraverso lo scambio di idee e conoscenze che avviene nel cyberspazio, danno vita ad un circuito di relazioni che permette un fluire comunicativo libero e potenzialmente infinito. Ed ecco che questo ambiente diviene un banco di prova in cui è possibile allargare il concetto di democrazia e libertà. Lo spirito innovativo e destabilizzante che animava le Avanguardie del Novecento e perpetrato dai movimenti descritti nei precedenti paragrafi, si sposta sulla Rete. Il concetto di cyberspazio, a cavallo tra gli anni Ottanta e Novanta, è visto negli ambienti di dissenso come un territorio di confronto reciproco e di relazioni collettive, in cui condividere e diffondere saperi, una metafora delle reti neutrali in cui le informazioni viaggiano secondo dinamiche reticolari, rizomatiche<sup>17</sup>. In questo modo l'individuo non è "solo" all'interno di questo universo fatto di dati, ma può sentirsi parte di qualcosa: nascono le prime comunità virtuali, in cui viene soppiantata la comunicazione broadcast, tipica di una società fondata sui mezzi di comunicazione di massa, a favore dello scambio "multi-a-molti". La volontà dei partecipanti ai BBS e alle mailing list è quella di costruire realmente qualcosa di collettivo, di partecipato, senza pretendere nulla in cambio. Un'anticipazione del discorso delle mailing list, può essere riscontrato nell'opera di Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, precursori della net.art, con il loro *Hole in Space* (Buco nello spazio), realizzata nel novembre del 1980. Era un'installazione ad accesso pubblico, "montata" in modo che fosse sospesa tra il Broadway Store di Los Angeles e il Lincoln Center di New York. Per tre sere consecutive, due schermi situati nei due centri sono stati collegati via satellite, riproducendo in tempo reale le immagini provenienti dall'altra costa. I passanti potevano in questo modo vedere in tempo reale, attraverso lo schermo, cosa accadeva dall'altra parte, ma non se stessi. Il risultato era quello di un contatto virtuale tra i passanti dei due diversi luoghi, azzerando in questo modo la distanza spaziale. Questo evento non era stato pubblicizzato, e se il primo giorno produsse curiosità per una scoperta casuale che apriva a nuove possibilità sociali, il secondo giorno avvenivano attraverso questo "buco nello spazio" riunioni familiari, incontri di amanti, flirt e scambi di numeri telefonici. Il terzo giorno, con la pubblicità che fecero i mass media, la folla crebbe a dismisura: ognuno premeva per cercare anche pochi secondi di interazione. Questa nuova "estetica della comunicazione" permette a questi artisti di sviluppare una concezione dell'arte che rifiuta l'oggetto in sé, ma che privilegia la costruzione di interazioni diverse, tanto da fare dello stesso fruitore il contenuto<sup>18</sup>. È da qui infatti, proprio da questo momento e da queste nuove scoperte che viene riconfigurata la figura stessa dell'autore nel mondo virtuale: prevale e si consolida l'era di una "intelligenza connettiva", distribuita all'interno di un contesto (il network) in cui il potenziamento e l'autonomia di ogni singolarità creativa è direttamente causa ed

---

<sup>17</sup> T. Bazzichelli, *Networking*, op. cit. pag. 79. Inoltre, il termine "rizomatico", metaforicamente, è un pensiero in grado di stabilire connessioni produttive in qualsiasi direzione.

<sup>18</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, 2008

effetto del livello di cooperazione e interscambio cognitivo<sup>19</sup>. La potenza di questo scambio, si espande proprio all'interno dei BBS e delle mailing list: chiunque, in questi luoghi-non luoghi può esprimersi artisticamente, senza passare per il pesante sistema delle gallerie e, elemento ancor più importante, sdoganando l'idea di quell'arte "materiale" tanto cara al panorama artistico moderno.

Ed è proprio da queste mailing list - prima fra tutte *Nettime*, che divenne la più celebre in tema di net.art e la BBS *The Thing* fondata da Wolfgang Stahele, un network concepito all'inizio come opera d'arte e laboratorio di creazione collettiva e divenuta poi un network internazionale con decine di nodi sparsi in tutto il mondo<sup>20</sup> - che le comunità iniziano a volersi dare una forma, di riconoscersi. Grazie alla propensione partecipativa insita nell'architettura della Rete è stato possibile, tra il 1995 e il 1997 la creazione di progetti, pratiche, festival, interconnessioni spontanee ed eventi che hanno permesso ad artisti ed attivisti di unirsi ed identificare la loro "attitude" sotto un unico nome: net.art.

Ecco quindi giungere al cuore di questo capitolo, al momento in cui tutto sarà più chiaro e, paradossalmente, alla fase in cui sorgeranno molte domande. È utile, ai fini del nostro viaggio, iniziare dal principio. Il lettore curioso si sarà chiesto: ma perché net.art "con il punto in mezzo"? La questione non è di poco conto, perché il problema terminologico si è posto *da sé* nel momento in cui questa arte cercava di definire se stessa, tra il 1995 e il 1996. In quello stesso anno Vuk Ćosić, artista sloveno, si alza una mattina e legge la sua posta. Nella casella mail trova un messaggio illeggibile spedito da mittente anonimo:

[...] J8?g#\;Net. Art {-^s1 [...]

L'unico frammento comprensibile di questa serie di caratteri apparentemente senza senso era proprio *Net.Art*. Facendo riferimento al ready-made e a un certo modo "rovesciato" di concepire l'arte, il mito fondativo della net.art rivela che gli artisti della rete gettano un ponte verso le avanguardie storiche, rivendicando una certa autonomia e autoreferenzialità della propria pratica<sup>21</sup>. Prima di continuare a raccontare di questa leggenda è necessario fare una precisazione: con net.art si fa riferimento a quella stretta cerchia di artisti considerati i "pionieri" dell'arte in rete che include il già citato Vuk Ćosić, Heat Bunting, Olia Lialina, Alexei Shulgin e Jodi (su cui torneremo spesso nel corso dell'elaborato); sono quelli che gravitano attorno alla rivista *Nettime*. *Net Art* è invece un termine più generico che ben si presta ad abbracciare tutte le pratiche che hanno origine dalla rete, intesa sia come medium che come

---

<sup>19</sup> *Ibidem*, pag. 29

<sup>20</sup> V. Tanni, *Net Art. Genesi e Generi*, [www.valentinatanni.com](http://www.valentinatanni.com)

<sup>21</sup> *Ibidem*, pag.5

contesto. Un termine sicuramente più comprensivo, dato che net.art “appartiene” solo a quegli artisti che rivendicano il fatto di riconoscersi in esso<sup>22</sup>. Negli anni successivi al boom della net.art, infatti, molti altri attivisti e artisti iniziano a sperimentare con la rete: Etoy ([www.etoym.com](http://www.etoym.com)), Ubermorgen ([www.ubermorgen.com](http://www.ubermorgen.com)), The Yes Man ([www.theyesman.org](http://www.theyesman.org)), 0100101110101101.ORG e altri, di cui analizzeremo alcune opere durante il corso di questo “racconto”.

Ai fini della nostra analisi, è utile fare un ulteriore passo indietro, ovvero prima dell’avvento del World Wide Web, citando un artista dall’esperienza sicuramente pionieristica: Tommaso Tozzi, che crea la BBS *Hacker Art*, una banca dati accessibile a tutti e collegata al modem di casa sua: un’opera d’arte collaborativa a tutti gli effetti che porta a ridefinire il ruolo della comunicazione e sicuramente anche dell’autore, secondo l’idea di “hacking sociale” che pone l’accento sulle reti di relazioni individuali, sull’idea di partecipazione collettiva e dello scambio di risorse e saperi. Insomma, l’hacking visto come pratica di networking, e che quindi si collega inevitabilmente alle caratteristiche di questo *modus operandi* nella rete, di cui abbiamo parlato finora. È quindi l’idea comunitaria del fare hackeraggio, cercando di superare l’idea popolare dell’hacker come “pirata informatico”. Certo è vero che – come scrive Steven Levy – “alcuni dei più ortodossi hacker della storia si erano fatti conoscere per non tenere in gran conto dettagli come la violazione della proprietà o il codice penale, proprio per seguire l’imperativo di metterci su le mani di persona e gli scherzi sono stati sempre parte dell’hackeraggio. Ma la deduzione che queste goliardate fossero l’essenza dell’hackeraggio non solo era sbagliata, ma offensiva per i pionieri dell’hacking”<sup>23</sup>. Il fatto è che questi artisti hanno cambiato il modo di concepire il fare artistico, secondo un’etica sicuramente discutibile per il tradizionalismo a cui il mondo era abituato, ma che senza dubbio ha gettato le basi della rivoluzione. Quella rivoluzione che ha influenzato la scena della net culture internazionale, fatta di strategie di networking, confini con la non-arte e opposizione al sistema ufficiale. Una leggenda che saccheggia dalla cultura delle avanguardie storiche e dalla comunicazione multi-a-molti di Internet le armi più sofisticate: hacking, social engineering e open source, per poi mixare con la processualità, il ready-made, le tattiche situazioniste e i *prankster* propri della tradizione novecentesca<sup>24</sup>. In tutto questo magma di esperienze la protagonista assoluta e il terreno di gioco diventa la Rete, che funziona e si sviluppa attraverso una stratificazione di protocolli e applicazioni: in una parola, il *codice*. Un linguaggio naturale come quello della macchina diventa un’esperienza estetica completamente nuova, portatrice di emozioni e significati, andando al di là della

---

<sup>22</sup> D. Quaranta, *Net Art 1994-1998. La vicenda di Ada Web*, Vita e Pensiero, 2004

<sup>23</sup> Levy, 1996, pp. 444-445

<sup>24</sup> L.Lampo (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Milano, 2005

semplice funzione “informatica”. Ed è proprio sul codice che i net.artisti (per lo meno quelli dei primi anni) fondano la loro arte, poiché è a questo livello che risiedono i contenuti veri. La sperimentazione di questo gruppo di artisti crea un rapporto tra input e output volutamente parodistico e dislessico, così da permettere allo spettatore (in questo caso l’utente) di riconoscersi e comunicare con lo stesso artista attraverso il linguaggio della macchina. C’è da precisare, però, che le esperienze non sono tutte classificabili sotto uno stesso denominatore comune, ma che ogni artista vive e “crea” il suo proprio modo usare la rete e le tecnologie che offre. Ad esempio Vuk Ćosić, che sviluppa una vera e propria *archeologia dei media*. Egli specifica che: “la mia reazione consiste nel guardare al passato e continuare a sviluppare alcune tecnologie dimenticate o marginali”. L’artista così “resuscita” i caratteri ASCII (American Standard Code for Information Interchange) per creare un’immagine in cui il testo non significa ma rappresenta<sup>25</sup>. *Deep ASCII* è un’opera del 1998, un vero cult per l’ASCII generation: si tratta di immagini prese dallo storico porno *Gola profonda*, trasposte a livello di codice:



La pornografia è usata soprattutto per attirare lo spettatore nei primi tempi di sperimentazione artistica della net.art.

Tornando a riprendere le fila del discorso, è evidente che la rete sta ponendo sfide significative al mondo dell’arte e al sistema sul quale si è retta, soprattutto quelle che riguardano (l’abbiamo più volte specificato) la paternità dell’opera, la proprietà e quindi il copyright. Vediamo che dalla *code poetry* di

---

<sup>25</sup> *Ibidem*, p.28

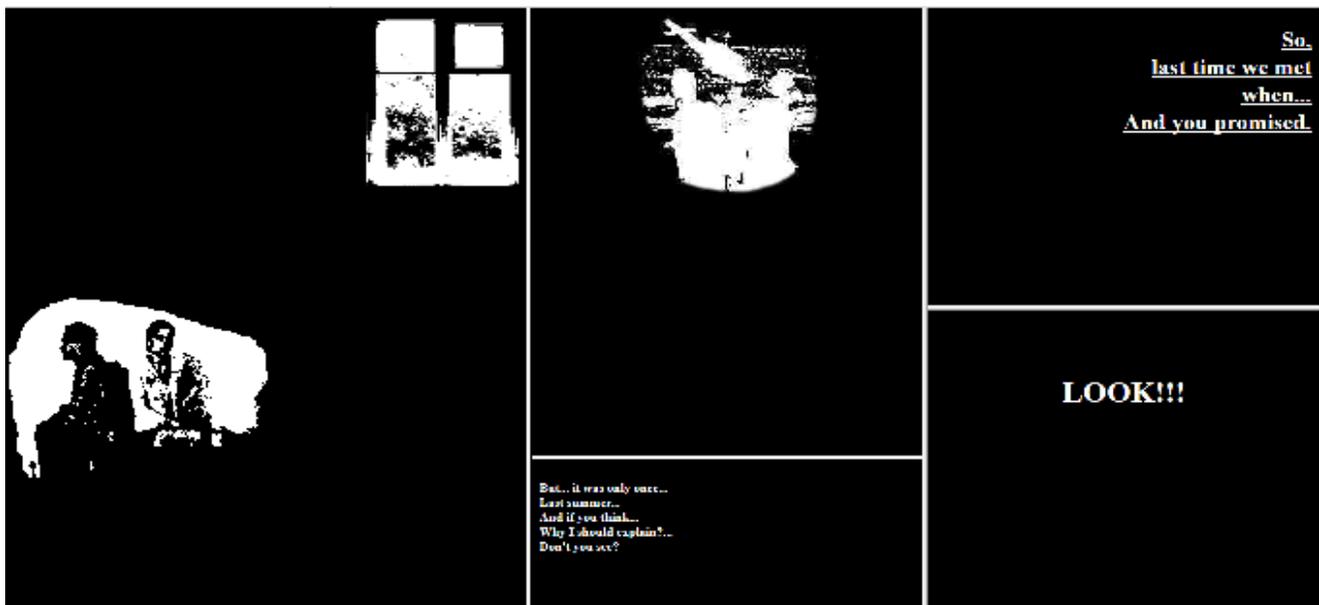
cui si è fatto portavoce Ćosić, si passa ad una mutazione del linguaggio in aperta polemica con le grandi corporation. Lo scopo dei net.artisti è quello di mettere in guardia lo spettatore della rete nei confronti di un uso passivo della tecnologia. Per questo avviene la decostruzione dei codici, insieme alla volontà di studiare e mostrare il vero funzionamento –oltre che il significato sociale- degli strumenti tecnologici, a testimoniare l’inizio di un approccio critico nei confronti delle reali possibilità del Web e dei luoghi comuni che accompagnano la sua vertiginosa crescita<sup>26</sup>. Emblematica a questo proposito è l’esperienza di Jodi.org, che esplica questa visione all’interno della sua opera, cioè un sito (appunto, jodi.org) in cui l’utente finisce quasi per caso, catapultato in una sorta di spazio dove ci si torva persi e senza la guida di una bussola. Ed è proprio nel mare di codici apparentemente indecifrabili che si esplica la visione della net culture: un sito non è una galleria in cui lo spettatore sa perfettamente cosa sta guardando. Siamo su internet signori, fatevene una ragione. Lo spettatore è qui un navigatore, che si trova a fronteggiare il lavoro senza intermediazioni, senza i *feedback* forniti dalla tradizionale critica artistica. Ecco il confine con la non-arte, con la non-opera che diventa tale solo nel momento in cui l’utente in rete decide di “svelare” con una serie di click cosa si nasconde sotto lo strato di codici. Il confine tra autore e pubblico si assottiglia sempre più, fino a riconfigurarsi e ridefinirsi. Lo stesso sito *jodi.org* è un dialogo con l’utente alla scoperta di cosa si nasconde sotto il “velo di Maya” dei codici. Quale sarà stata la reazione degli utenti che si sono imbattuti per la prima volta nei caratteri e nelle forme astratte della “poetica del codice” di Jodi (che tra l’altro è la crasi di Joan Heemskerk – olandese – e Dirk Paesmans – belga)? L’impatto iniziale è sicuramente panico: lunghi scroll di caratteri Ascii non formattati, messaggi di errore o di Allarme virus, pagine astratte che lampeggiano o sfarfallano apparentemente senza senso<sup>27</sup>. C’è anche chi apprezza questo sforzo creativo, questo nuovo approccio semiotico alla macchina, aiutando e inviando codici nuovi allo stesso duo, creatore di quel sito così “instabile”.

Jodi fa parte dello stesso *team*, come accennato sopra, dei pionieri della net.art: Olia Lialina e Alexei Shulgin - entrambi provenienti dalla scena est europea - Heat Bunting e Vuk Ćosić. Pur lavorando in modo diverso e avendo personalità distinte, ciò che li accomuna è la passione per l’ironia e la dissacrazione (che raggiunge la sua massima espressione nel plagio, di cui abbiamo accennato ma del quale parleremo nello specifico nel secondo capitolo), condite ed esaltate da uno spirito narrativo non lineare. Questo tratto è peculiare nel linguaggio di Olia Lialina, le cui opere creano un collegamento diretto con il mondo cinematografico, come la famosa *My boyfriend came back from the war* (1996). Qui un fotogramma:

---

<sup>26</sup> V.Tanni, *Net Art. Genesi e Generi*, [www.valentinatanni.com](http://www.valentinatanni.com)

<sup>27</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L’arte della connessione*, Shake edizioni, 2008, pag. 54



Olia Lialina, infatti, si avvicina alla net.art dopo un’esperienza nel mondo del cinema. Era infatti curatrice del cinema sperimentale di Mosca “Cine Fantom”. *My boyfriend came back from the war* è stato il suo primo lavoro: racconta la storia di una giovane donna che si ricongiunge con il suo amato dopo il suo ritorno da un conflitto. Con l’utilizzo di frame del browser, ipertesto e immagini (sia animati che fissi), l’opera mette in luce i parallelismi e le divergenze tra cinema e web come mezzi artistici e di massa, esplorando e sperimentando il linguaggio della rete. Lei stessa afferma: “Se qualcosa è nella rete, deve essere espresso con il linguaggio della rete”. Usando gli elementi propri delle riprese filmiche come l’intertitolo, le immagini tremolanti e le inquadrature ravvicinate, permette all’utente di seguire la storia facendo clic su frasi e immagini frammentate attraverso i collegamenti ipertestuali. Ad ogni clic, la finestra del browser si suddivide in fotogrammi sempre più piccoli, in una parabola testuale praticamente senza fine. Viene qui messa in luce una delle caratteristiche peculiari dell’arte in rete: il fatto che per “esistere” debba prevedere la partecipazione di un utente. In altre parole, il lavoro prende vita nel momento stesso in cui il navigatore della rete vi “mette mano”. Diventa in questo modo un processo artistico completamente *in fieri*, che si svolge in un tempo indeterminato ed elastico, che rende l’opera aperta e libera di essere *vissuta* davvero. D’altronde, le stesse realizzazioni degli artisti sono generalmente prodotte in collettività. Questa continua interazione pubblico-artista è resa ancor più coinvolgente nella mostra curata dalla stessa Olia Lialina *Last Real Net Art Museum* – che si colloca tra il museo virtuale e operazione deliberatamente commemorativa – di tutti gli omaggi, i remix e le parodie<sup>28</sup> che altri artisti hanno fatto della sua opera *My boyfriend came back from the war* nel corso degli anni. Il

<sup>28</sup> D. Quaranta, *Beyond New media Art*, Link editions, Brescia, 2013, op. cit. p. 191

pubblico è formato non solo da artisti, ma anche da utenti più o meno anonimi, che hanno deciso di provare questa esperienza, attivando connessioni e prendendo parte attiva nel dialogo; a riprova di ciò, il fatto che il link all'opera "originale" di Lialina compare nella medesima pagina web in cui sono riunite tutte le successive versioni, senza alcuna enfasi o segno distintivo che lo possa in qualche modo far apparire "superiore" o più degno di attenzione delle altre<sup>29</sup>.

## 2.1. *Copy or die: primi accenni al Plagiarismo*

La diafrasi tra arte tradizionale e arte virtuale si snoda proprio attraverso le dinamiche di autorialità (o presunta tale) dell'opera, tema centrale di questo elaborato. È proprio sull'incompatibilità tra questi due modi di intendere la paternità dell'opera che si definiscono i caratteri peculiari dei net.artisti, che gridano a gran voce la loro diversità, elaborando contenuti svincolati da qualsivoglia elitarismo e individualità. E, come accennato in precedenza, tutto questo non è "nuovo", ma è il naturale proseguimento di tutte quelle pratiche controculturali di cui si sono fatti portatori gli artisti e le correnti degli anni Settanta e Ottanta, come il *détournement*, il plagiarismo – di cui si parlerà nel prossimo capitolo – e il gioco identitario. Quello che cambia è il linguaggio con cui questi concetti hanno preso vita. Ed è proprio l'identità che, attraverso la lingua parlata in rete e dalla rete, può essere manipolata a piacimento, in base alle esigenze dell'artista e del pubblico/navigatore virtuale. Questa pratica si allaccia perfettamente al tema del *plagio*, altro elemento fondante e unificante che rende in qualche modo incomparabile ad altre "correnti" la poetica della net culture. "*Mi piace prendere le cose dal Web, conservarle su disco, leggerne il codice, copiare, incollare*" affermava Vuk Ćosić. Ovviamente il plagiarismo non è solo un'azione di copia e incolla. Infatti, è necessario che l'artista trasformi il suo contenuto in maniera originale e dichiari di essersi appropriato indebitamente di materiale altrui. Il termine "plagiarismo", divenuto d'uso comune prima dell'esplosione di Internet, rende conto del passaggio dalla pratica individuale ed elitaria del plagio a un fenomeno molto più diffuso, quasi una sindrome collettiva<sup>30</sup>.

Si prenda ad esempio il sopracitato Ćosić, che ha compiuto nel 1997 il "furto" del sito Documenta X, la decima edizione di una delle più importanti mostre di arte contemporanea dell'epoca. Quell'anno i net.artisti sono stati inclusi per la prima volta nell'evento. Ma qualcosa è andato storto: i curatori dell'evento hanno allestito le opere in offline, circondate da uno scenario asettico: una presentazione che gli artisti non hanno per nulla gradito, tanto da creare massicce discussioni a riguardo. La polemica, però, non si limita solo a questo: Ćosić decide di agire a modo suo e fa entrare per la prima volta il sito di

---

<sup>29</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, 2016, op. cit. p.155

<sup>30</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, op. cit. p. 54

Documenta nella storia in una forma del tutto inaspettata: come opera d'arte. Infatti, lo stesso sito era concepito non solo come vetrina, ma anche come luogo di scambio e di interazione. Il problema è che il sito sarebbe dovuto andare offline una volta conclusasi la mostra, trascinando con sé non solo la documentazione di un evento importante, ma anche la discussione nei forum, che costituiscono un importante momento di riflessione per la net.art<sup>31</sup>. D'altronde qual è l'utilità di ospitare l'arte in rete nell'esposizione se poi la si doveva provare delle sue stesse condizioni di esistenza, cioè lo scambio proficuo di idee che sta alla base del networking? Così, il pioniere dell'arte in rete decide di scaricare tramite download tutte le pagine del sito, per poi riproporle duplicate sul sito di Digital Media Lab di Lubiana: la struttura e i contenuti erano esattamente gli stessi, e lo stesso Čosić rivendica il gesto pubblicamente poche ore prima della chiusura della mostra. L'opera d'arte ha anche un nome: *Documenta Done*.

Ma perché il plagiarismo dovrebbe essere considerato un atto creativo? Secondo le teorie postmoderne, nell'era post-industriale, affetta dal sovraccarico informativo, l'incremento di immagini, testi e idee è talmente incontrollato, che il processo che guida la scelta del materiale da riutilizzare è di per sé un atto tanto "creativo" quanto la stessa costruzione delle immagini, idee e testi in primo luogo. Il fatto è che non è più necessario ricercare l'originale, quando si viene bombardati ogni giorno: tutto è una sintesi del conosciuto. Il plagiarismo è una delle più potenti strategie di de-autorializzazione, perché chi compie volontariamente un plagio rendendolo materiale artistico, "uccide" il creatore, il genio, l'individualità dell'opera, gioca sull'identità, rimuove intenzionalmente la paternità dell'opera. E tutto secondo il principio della collettività e della condivisione del sapere. Infatti, una volta che l'artista ha rubato in nome di questi ideali, invita egli stesso l'utente e il pubblico a interagire con l'opera stessa, per continuarla, stimolando un vero e proprio processo in divenire. Il plagiarismo vuole – utopicamente – cercare di cambiare la realtà, trasformando la società e la sua relazione con l'arte.

Più si va avanti con l'evoluzione della rete, come sta accadendo ai nostri giorni, più alcuni termini risultano obsoleti, e "plagiarismo" è diventato uno di questi. Questo perché la logica e l'architettura del Web è strutturata per ospitare le azioni di copia e incolla. Non si parla più di plagio, basti pensare – banalmente – a quante volte al giorno si fanno *screenshot* di una foto per poi modificarla o farla girare. Il punto è che oggi tutto circola vorticosamente per gli spazi della rete, tanto che l'appropriazione e il plagio hanno meno a che fare con un discorso di originalità, perché plagio e appropriazione sono diventate azioni quasi quotidiane. Il fatto è che anche se la net.art è paragonabile ora ad un esercito in disfatta, ciò

---

<sup>31</sup> L. Lampo (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Milano, 2005

non vuol dire che non abbia lottato per vincere la guerra. E si può sostenere che, in un certo senso, è così. Oggi gli artisti mettono in pratica la postproduzione, ad esempio, e la utilizzano come un normale strumento che fa parte del processo creativo, perché tutto può essere modificato successivamente. Questa crescita della rete si focalizza nello spostare il focus dei contenuti mediali da una visione formale a una sicuramente comunicativa. A questo punto, gettate le basi per capire la logica di fondo della net.art, usiamo gli strumenti che abbiamo per iniziare a guardare più da vicino la figura dell'autore, soprattutto le conseguenze e le sfide che l'arte virtuale causa nei confronti di questa figura.

## Capitolo 2

### Come farsi “beffa” del copyright (o quasi)

#### 1. Un breve preambolo

Nel primo capitolo si è partiti con il concetto di *connessione*, che ha catapultato il lettore nell’universo della net.art, l’*arte delle connessioni* per eccellenza. Ebbene, nella seconda (e centrale) fase dell’elaborato si tenterà di “connettere” ciò che apparentemente non è collegabile: la proprietà intellettuale e l’arte in rete. Sembrerà un obiettivo strano per il lettore, una storia strampalata, frutto delle paranoie incontrollabili di chi scrive questo testo. Eppure è proprio attraverso le paranoie che si riescono a creare collegamenti inaspettati, percorrendo nuove strade e ragionando al di là dell’immobilismo dei precetti. Proprio per questo è stato necessario smontare le antiche credenze fin dalle prime righe: per “impostare” una *forma mentis* diversa e più “disinibita”.

Le tecnologie digitali hanno cambiato fin dalla loro comparsa il modo di interagire e di “intendere” l’universo. Il problema risiede nel fatto che la macchina si è sviluppata più velocemente rispetto all’uomo. In altre parole, se la macchina è riuscita a moltiplicare le proprie capacità in tempi brevissimi, non si può sostenere lo stesso per il cervello umano, restio a cambiamenti troppo repentini. È necessario del tempo per elaborare nuove informazioni, le stesse informazioni di cui subiamo il sovraccarico minuto per minuto; siamo “vittime” di un bombardamento senza sosta che a malapena riusciamo a gestire. In questo clima completamente “saturato” si finisce per perdere di vista quell’ordine del mondo offline da sempre rivendicato, che inevitabilmente trova terreno fertile nel virtuale, unendosi e divendendo un tuttuno con esso. Basti pensare alle azioni che compiamo quotidianamente davanti allo schermo di un PC: “copia”, “incolla” e “salva” sono diventati gesti quasi automatici, che si compiono utilizzando per lo più scorciatoie di tastiera. Tutto questo sta inevitabilmente cambiando le menti, poiché questa struttura di accesso alle informazioni non è il nostro modo *naturale* di ricercarle, ma il linguaggio che ogni utente usa abitualmente per comunicare con la macchina. La net.art è riuscita a divertire e sovvertire anche queste modalità espressive, celando sotto i suoi codici e le sue strutture un’importante visione: quella della libertà e della condivisione dell’informazione. E lo ha fatto attraverso un’arte scomoda, fatta di errori e paradossi, plagio e appropriazione, facendosi “beffa” del copyright e delle limitazioni da questo imposte.

È arrivato il momento di sondare in profondità il terreno e capire cosa sia cambiato davvero. Quali sono le conseguenze della *riproducibilità tecnica* dell’opera d’arte? Si può parlare ancora di copyright

nell'ecosistema della rete?

## 2. L'opera d'arte. Dalla perdita di *aura* alla sua *riproducibilità tecnica*

Cosa determina il valore di un'opera?

L'arte oggi non si impara a scuola, l'arte oggi non prevede che si frequentino accademie. L'arte è visionaria e gratuita, non produce oggetti ma riflette pensieri. Il mito romantico del genio “scende a patti” con gli standard attuali. Ecco perché è così importante l'idea e il modo in cui questa riesce ad esprimersi con nuovi linguaggi, che non sono necessariamente quelli riconosciuti dal sistema dell'arte. Infatti, chi parla della net.art degli esordi non riesce a comprendere effettivamente il suo obiettivo, confondendo il mezzo con il contenuto, scambiando lo strumento utilizzato per esprimerla con l'opera in sé. Questo perché il genere d'arte descritto finora non può – quasi non deve – essere collocata necessariamente all'interno di confini prestabiliti, proprio per il concetto di idea, che si svincola da qualsivoglia forma di restrizione. Questo perché *idea* è sinonimo di libertà. Ecco perché l'arte virtuale non può essere relegata e costretta a ritrovarsi nel mero formalismo che ha da sempre contraddistinto i pensieri dei critici, quelli da cui gli stessi artisti vogliono evadere. Il mondo dell'arte che nasce e sviluppa su Internet è indipendente e va valutata su basi sociologiche anziché tecnologiche<sup>32</sup>.

Le *macchine*, infatti, non sono solo macchine, ma un insieme di forze in continua trasformazione. La rivoluzione sta nell'estetizzazione della tecnica che viene prodotta attraverso queste macchine. Andreas Broeckmann, storico e critico d'arte, scrive:

“come principio estetico, il macchinico è associato con il processo piuttosto che con l'oggetto, con la dinamica piuttosto che con la finalità, con l'instabilità piuttosto che con la finalità, con l'instabilità anziché con la permanenza, con la comunicazione invece che con la rappresentazione, con l'azione e con il gioco. L'estetica del macchinico non si preoccupa dei risultati o delle intenzioni delle pratiche artistiche, ma delle traduzioni e trasformazioni che avvengono nell'assemblaggio macchinico”<sup>33</sup>.

Si parla dell'esibizione della tecnica come “nuova bellezza”. E il *bello* sta proprio nelle caratteristiche descritte in questa citazione, nel vincolo che unisce opera e fruitore attraverso il mezzo. L'autore in questo caso non si occuperà di rappresentare l'innovazione tecnica, ma di produrla, riuscendo in questo modo a far comunicare uomo e macchina. E qual è uno dei modi per parlare la lingua della macchina? La

---

<sup>32</sup> D. Quaranta, *Media, new media, post media*, Postmedia Books, Milano, 2010

<sup>33</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net art. L'arte della connessione*, citando A. Broeckmann in *Remove the controls*, “Zkp”, n.4, 1997

riproduzione potenzialmente infinita di oggetti (in questo caso opere d'arte). A questo proposito, è utile citare un'opera del 1936 scritta da Walter Benjamin, filosofo, scrittore, critico letterario e traduttore tedesco. Nel suo saggio parla dei mutamenti conseguenti a un fattore cruciale per l'arte avvenuto nella seconda metà dell'Ottocento: l'invenzione della fotografia, che incide in maniera decisiva sulla produzione artistica, proprio per la sua peculiarità e caratteristica principale, ovvero quella di essere *riproducibile*. Infatti, già in questa epoca, l'abilità manuale dell'artista e la concezione dell'arte rimangono "spiazzate" dall'invalidamento dell'unicità dell'opera, concretizzatosi con l'affermazione del medium fotografico. Lo stesso Benjamin riconosce nell'incipit del suo lavoro che "in linea di principio, l'opera d'arte è sempre stata riproducibile. Una cosa fatta dagli uomini ha sempre potuto essere rifatta da altri uomini. Simili riproduzioni venivano fatte dagli allievi per esercitarsi nell'arte, dai maestri per diffondere le opere, dai terzi semplicemente avidi di guadagni"<sup>34</sup>. La *riproducibilità* permette, insomma, di rendere superflua quella manualità artistica che ha contraddistinto l'artista nel periodo del Romanticismo. Viene citata la fotografia proprio perché è stata una "nuova tecnologia" che ha abbassato, per così dire, le modalità espressive di qualsiasi soggetto: bastava premere un pulsante per creare qualcosa dal nulla, senza la necessità di prendere in mano matita e pennelli. La macchinetta fotografica è stata il primo mezzo artistico veramente democratico e rivoluzionario. La prima pubblicità della Kodak datata 1889 pubblicizza e commercializza il suo prodotto per la sua semplicità di utilizzo: "tu premi il pulsante, noi pensiamo al resto". La tesi centrale di Benjamin è che la disponibilità di strumenti tecnici che permettono di produrre e di riprodurre gli oggetti artistici porti finalmente a compimento il superamento della concezione idealistica dell'arte. Quella concezione per cui l'arte è un'attività sacrale e "irripetibile" che l'artista, individuo eccezionale, pratica in piena solitudine; e di conseguenza l'opera d'arte è un prodotto unico, che trae il suo valore dal suo essere *hic et nunc*. La visione tanto cara ai romantici dell'immanenza dell'arte viene del tutto superata attraverso la frattura che provoca l'avvento della fotografia, aprendo sempre più gli orizzonti alle esigenze di una società vibrante, di massa, che non si riconosce più nella cosiddetta *aura* che assicurava distanza tra lo spettatore e l'opera d'arte. Benjamin parla della frantumazione di questa distanza, che non consisteva tanto nel separare l'oggetto d'arte da chi deve "contemplerlo", ma piuttosto nel costringere lo spettatore ad una paziente *attenzione*, impedendo in un certo qual modo che l'opera d'arte venisse immediatamente fruita. Avere un oggetto artistico *fatto da sé*, come appunto una fotografia, permetteva il pieno godimento di qualcosa che accorciava definitivamente le distanze.

*Aura* significa che l'opera riserva sempre qualcosa che eccede da ogni spiegazione, un'ineffabilità di

---

<sup>34</sup> W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 1936, op. cit. p.4

fondo che si scontra con le esigenze della società contemporanea: infatti, qualsiasi forma del fare rivolta ad abbattere le funzioni rituali, culturali, le barriere della teoria e della prassi, la distanza tra l'opera e il suo consumo, le morali individualistiche, nasce da istanze connesse alla genesi della società post industriale. Quello che si perde, in sostanza, è l'autenticità dell'opera d'arte, ovvero – per l'appunto – la sua aura, che si sottrae per definizione alla riproducibilità tecnica. Ciò che contraddistingue l'oggetto d'arte tradizionale è unicità e durata; al contrario, l'opera riprodotta è caratterizzata da labilità e riproducibilità. La tecnica della riproduzione, moltiplicando le copie possibili, pone al posto di un evento unico la sua grande quantità. E consentendo alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto<sup>35</sup>.

Il principio della riproduzione è stato il *leitmotiv* dell'esperienza dadaista ad esempio, in cui gli artisti distruggevano completamente l'aura dei loro prodotti ai quali, con i mezzi di produzione, imponevano il marchio della riproduzione. Quello che si cerca di spiegare in questo passaggio è che, in realtà, l'originalità dell'opera d'arte e il suo valore risiedono nel modo in cui viene rivoluzionato il linguaggio con cui questi vengono “comunicati”, linguaggio direttamente collegato all'evoluzione della società. E riconoscere che si stia vivendo in una società evoluta non è semplice, soprattutto per il mondo dell'arte, che è da sempre rimasto ancorato ad antiche concezioni e pratiche considerate intoccabili. Infatti, il conferimento dell'aura è frutto di un processo lungo, che passa attraverso il lavoro di critici, musei, galleristi e mercanti; precede, e non segue, il riconoscimento di un oggetto come opera d'arte. L'arte è tale perché un critico ne scrive, un museo la espone, un collezionista la compra, e non viceversa; l'aura è la conseguenza dell'attenzione intellettuale, delle premure di un museo, dell'investimento di un collezionista, e non la sua causa<sup>36</sup>. Ecco perché è difficile riconoscere gli oggetti d'arte prima che il mondo gli conferisca un'aura: sono stati fatti pochi tentativi – e i pochi sforzi fatti, spesso, non sono stati sufficienti – per dare vita ad una definizione di arte che potesse prescindere da quella contestuale. E dunque, l'opera multimediale, virtuale, potenzialmente virale, sicuramente riproducibile e priva di aura stenta ad essere classificata come “prodotto artistico”. L'obiettivo di Benjamin nel suo saggio, infatti, è parlare da un altro punto di vista, quello dell'individuo moderno, che ha un gusto diverso, “serializzato” per così dire, prediligendo la copia all'originale, l'accessibilità all'opera stessa piuttosto che come articolo impenetrabile e di culto.

In conclusione, nell'era della riproduzione meccanica, l'arte non può più essere definita partendo dalla concezione di unicità sia degli oggetti che dei produttori. La riproduzione tecnologica di qualsiasi

---

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 17

<sup>36</sup> Cfr. A. Dal Lago, S. Giordano, *Mercanti d'aura. Le logiche dell'arte contemporanea*, il Mulino, Bologna, 2006

artefatto sconvolge il rapporto referenziale tra l'artista e il suo lavoro, così come l'iscrizione valutativa degli oggetti nella categoria di prodotti d'arte. Per questo il valore dell'opera d'arte viene ridefinito non più relativamente alla produzione effettiva di un oggetto, bensì come un oggetto generato dalla riproduzione tecnica e sociale<sup>37</sup>. Basta guardare agli sviluppi artistici prima dell'avvento dell'arte in rete: il *ready-made*. Breton lo definisce come un “*objet usuel promu à la dignité d'un objet d'art par la simple choix de l'artiste*”. Nel primo capitolo si è sottolineato come fosse proprio l'artista a “decidere” a propria discrezione cosa fosse o non fosse oggetto d'arte. La creazione di un'opera ready-made comporta la rottura dei limiti tradizionali per la definizione di oggetto d'arte, tant'è vero che gli orinatoi di Duchamp non sono pezzi unici, perché riprodotti in serie, “prelevati” direttamente dal tessuto sociale, legittimati ed elevati ad arte pura. Questo genere di concezione apre la strada allo sviluppo dell'arte in rete perché è una delle basi che la sorregge: non più l'importanza della mano dell'artista, non più l'unicità che rende un prodotto originale, ma la sperimentazione di ciò che la società ha da offrire, la riproducibilità che permea il mondo come trampolino di lancio per una nuova forma d'arte. Ed ecco che il ready-made apre un dilemma fondamentale: quello della paternità dell'opera.

## **2.1. L'autore. Il “sublime tormento” del genio romantico e il gioco identitario del *net artist***

Prima di rispondere a questa domanda, poniamocene un'altra – d'altronde questo percorso è costellato fin dal principio di interrogativi a cui tentare di dare risposta – : in che misura un'opera contiene in sé la rivoluzione? Nella misura in cui si ha un'*idea* che possa essere “nuova” e “giusta”<sup>38</sup>. L'arte contemporanea richiama molto la figura del genio romantico, aggiornato però agli standard attuali. Artisti come Andy Warhol, Maurizio Cattelan, Francesco Vezzoli, sono quasi star dello spettacolo. Ma a parte il loro status all'interno dell'Olimpo degli artisti e le tecniche e vedute che sicuramente si differenziano, hanno in comune la fedeltà assoluta ad un progetto, a un'idea. Mantenedo fissa questa costante, tutto può essere rinegoziato e discusso, proprio in nome di quella libertà che echeggia in tutto l'elaborato. E cos'è l'arte se non la libertà di manifestare un'idea? Un'idea che non è schiava di costrizioni e precetti, un'idea che si esprime attraverso i più svariati linguaggi, di cui l'artista può “farsi carico” singolarmente o in gruppo, attraverso un nome falso o meno. Ecco cosa accomuna l'arte di tutti i tempi, l'idea. Proprio per questo motivo, cercare di far viaggiare il pensiero artistico attraverso strade già percorse è anacronistico e ingiusto. Scrivendo questo elaborato, mentre si cerca di andare avanti e dare

---

<sup>37</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, citando D. Judowitz, *Unpacking Duchamp. Art in transit*

<sup>38</sup> D. Quaranta, *Media, New Media, Post Media*, Postmedia Books, Milano, 2010

risposte che “sanno” di presente, ci si trova irrimediabilmente a scavare nel passato, a cercare l’origine di tutto, a tentare di trovare un filo logico che possa condurre il lettore verso un concetto di arte che si “scontra”, in un certo senso, con quello di originalità. Ed è per questo che è necessario percorrere le tappe che hanno portato alla teorizzazione della figura dell’autore, così da avere un quadro completo e proseguire la narrazione con più consapevolezza.

All’inizio di questo paragrafo si è accennato al concetto di *idea*. L’idea è, molto banalmente, qualcosa che prima non c’era. In questo senso, il termine “autore”, derivando dal latino *augere* (letteralmente “accrescere”), indica chi è causa o origine di qualcosa. Di un’idea, appunto<sup>39</sup>. Nella nostra civiltà non sono stati sempre gli stessi tesi ad esigere un’attribuzione. C’era un tempo in cui questi testi che noi oggi chiamiamo letterari, come racconti, epopee, tragedie, commedie e narrazioni, circolavano e venivano valorizzate senza che la questione autoriale venisse posta, proprio per il fatto di essere tramandate tramite tradizione orale. Infatti, questo tipo di ciclo “di bocca in bocca” non dava importanza all’anonimato, ma all’antichità del “tramandato”. Il poeta era perfettamente consapevole che il suo pubblico non lo considerava l’inventore del materiale delle vicende narrate ma semplicemente un tramite, un testimone di quella che era la storia passata. Tutto cambia con l’avvento della scrittura: grazie a questa potente modalità espressiva, la creatività del genio viene elevata e l’uomo può finalmente articolare pensieri in modo più autonomo. Questa situazione porta ad una sorta di “privatizzazione” della mente: lo scrittore viene incoraggiato a pensare alla sua opera come chiusa e distinta dalle altre, come fosse una merce di scambio protetta dalla proprietà. L’autore moderno è *proprietario* del suo lavoro. L’opera, fino a che non viene pubblicata, può essere manipolata, rivisitata, corretta e riscritta dalla stessa persona, che per fare ciò compie un o sforzo intellettuale notevole. Il panorama che si va pian piano definendo subisce una rapida evoluzione nel 1455: viene inventata la stampa a caratteri mobili da parte del tipografo tedesco Johann Gutenberg. Il costo dei libri scende vertiginosamente e l’esclusiva dei volumi, che fino alla prima metà del Quattrocento apparteneva a letterati e gruppi elitari, si diffonde in maniera massiccia, portando a ragionare e a porsi il problema della sicurezza di chi crea, distribuisce o dispone di determinati contenuti. La nascita del diritto d’autore deriva proprio da questo: dalla sensazione che il livello di completezza raggiunto in un’opera pubblicata sia assoluto e non modificabile in nessuna circostanza. Un antenato del moderno concetto di proprietà intellettuale nasce a Venezia nel XV secolo con i privilegi concessi a Giovanni da Spira, che introduce la stampa nella città pubblicando le *Epistulae ad familiares* di Cicerone. La parola diviene una merce di scambio e la figura autoriale si eleva ad istituzione inviolabile.

---

<sup>39</sup> Def. Tratta dall’Enciclopedia Treccani

Quello che vale per la scrittura si riflette nell'arte. All'alba dell'era moderna, prima durante l'Umanesimo, poi proseguendo con il primo Rinascimento, iniziano ad affacciarsi l'esaltazione dell'artista e la protezione della paternità dell'opera. Questo comune sentire è il frutto del radicale cambiamento che investe il mondo dell'arte, il quale riesce a svincolarsi dalla tirannia del culto religioso e dal suo repertorio iconografico che traduceva in termini visivi i dogmi di fede, le virtù dei martiri, le esperienze soprannaturali dei santi, la nuova visione della morte. Grazie alla diffusione delle corti, infatti, gli artisti non vengono più commissionati come un tempo, ma utilizzano la propria arte come strumento di azione politica: dal Rinascimento questi individui vengono investiti di prestigio sociale, situazione accentuata dopo l'avvento della società industriale, epoca in cui l'immagine moderna dell'autore/artista si sviluppa *in toto*. Il Romanticismo, infatti, è un periodo di sperimentazione, in cui prevale la visione artistica per il fascino del sublime, l'esaltazione dello sforzo individuale e l'originalità dell'opera. L'artista romantico rifiuta qualsiasi insegnamento o "ricetta" per l'arte, affermando e difendendo con le unghie e con i denti l'autonomia dell'atto creativo. Sostenendo di non essere a conoscenza dei modi inconsci attraverso cui avviene la creazione, meno ancora del significato da attribuire alle sue produzioni, il genio romantico sposta paradossalmente l'asse della significazione sul lettore, dando inizio a un'estetica della ricezione fondata su di una pluralità di interpretazioni che di lì a poco fomenterà il fenomeno delle poetiche basate sulla funzione-autore<sup>40</sup>, secondo cui un'opera d'arte non può esistere se non in quanto prodotto di un autore.

Dalle corti, l'arte sposta la sua attenzione verso l'alta borghesia. O meglio, è l'alta borghesia che, vogliosa di prestigio sociale, utilizza la cultura come mezzo per ambire ad una posizione sempre più elevata. Da qui l'arte inizia ad essere distribuita tramite il circuito delle gallerie, esaminata dai critici, ambita dai collezionisti, tutti meccanismi di cui l'artista costituisce il fulcro, il perno su cui ruota la logica museale e di vendita. Infatti, il genio tormentato del Rinascimento, quello scom bussolato dai turbamenti più profondi del suo io, quello che creava l'oggetto d'arte con una dedizione quasi sacrale, è costretto ad abbandonare l'idea dell'onnipotenza della sua creazione. Il pubblico ora viene "informato" dal lavoro dei critici, dei mercanti e delle istituzioni che costellano il sistema dell'arte, e l'opera non viene giudicata in sé, solo perché un'artista l'ha prodotta, ma deve passare sotto l'occhio attento di queste figure: è il sistema che conferisce valore ad un prodotto, non il gusto personale o l'estetica, non la visione di chi quel quadro l'ha dipinto. È il mercato dell'arte che attribuisce validità all'opera e all'autore, per lo meno fino agli inizi del Novecento, quando si vive una forte de-professionalizzazione dell'artista. Egli si pone in aperto contrasto con il sistema dell'arte concepito fino a quel momento, puntando i piedi in nome di una

---

<sup>40</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, 2016, op. cit. p. 29

sua nuova indipendenza. Il dadaismo, infatti, rifiuta ogni atteggiamento razionalistico (si guardi *in primis* al nome del movimento, Dada, che non significa assolutamente nulla), facendo della provocazione la sua poetica, usata come una clava per abbattere le convenzioni borghesi che si erano formate intorno all'arte. La distruzione dell'arte era necessaria per ripartire con una visione artistica che potesse affondare le sue radici nella vita quotidiana. Il *ready-made* era lo strumento più utilizzato – anche se il primo oggetto *ready-made* nasce prima dell'avvento del dadaismo, nel 1913 con Duchamp – per esprimersi attraverso un modo di fare arte dissacrante, in cui il *focus* non si concentrava nel prodotto in sé, ma nell'idea: l'artista, abolendo qualsiasi significato dato alla manualità, non è più colui che sa fare delle cose con le proprie mani, ma diventa colui che sa proporre nuovi significati alle cose, anche a quelle già esistenti. Insomma, abolendo la visione di quel “superuomo” che con la sua mano crea opere perfette, si crea un'arte che per certi versi si riavvicina a quella degli antichi cantori greci: l'arte concettuale, in cui è già “tutto pronto” per l'artista, le cui opere non vengono create dal nulla ma sono sempre il frutto di qualcosa preso in prestito, fatto di elementi già dati. L'arte diventa frutto del caso, dell'imprevisto, della combinazione improvvisata di oggetti o di parole. Hans Arp, per esempio, strappa a mano alcuni quadratini e li incolla nell'ordine in cui sono caduti: l'arte diventa il risultato di un gesto casuale. Si rompe la torre d'avorio dell'estetica di fine Ottocento, l'arte acquisisce nuove forme e viene praticata con nuovi mezzi; i canoni fino a quel momento concepiti vengono surclassati dalla nascita di profili espressivi anomali. L'arte contemporanea è costretta ad adattarsi ad un nuovo medium: il computer o, per meglio dire, la Rete.

Abbiamo dedicato un intero capitolo alla descrizione della net.art, dell'arte in rete e alle logiche che la governano. Logiche che, con il passare del tempo, sono state accolte dal complicato mondo della critica museale. Germano Celant, critico d'arte e curatore, ha sottolineato l'importanza di “ospitare” le nuove esperienze che si affacciano sul panorama artistico: “L'arte [...] ha capito definitivamente che per esprimersi e proporsi come processo di reinvenzione e incontro continui, non solo deve accettare l'intreccio e l'osmosi con gli altri linguaggi, dall'architettura alla moda, dal design al cinema, ma deve pur esprimersi con la flessibilità di tutti i media”<sup>41</sup>.

Ed è proprio l'ecosistema della Rete che aiuta a far emergere un altro tipo di artista, una figura che risulta totalmente svincolata dalle logiche museali, che predilige una poetica di condivisione e anonimato. Un artista la cui visione e operosità vengono contaminate da stili e mondi completamente differenti tra loro: dal cinema, ai videogames, all'architettura, le opere di questi artisti sono, per così dire, multidisciplinari,

---

<sup>41</sup> D. Quaranta, *Media, new media, post media*, Postmedia Books, citando G. Celant in *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Feltrinelli, Milano, 2008, p.6

anche se accomunate dall'apertura e dal dialogo diretto con il fruitore. Gli autori non sono tecnici, ingegneri o scienziati, ma artisti che hanno messo mano sui linguaggi della Rete, non solo per esplorarne le potenzialità, ma anche per sovvertirne le regole di base e indagare sulle possibilità espressive offerte dall'errore. Rinunciano volontariamente all'etichetta di "arte" proprio per avere la possibilità di essere chi hanno desiderio di essere, elevando il contenuto a discapito della forma e del medium adottato. La net.art ha avuto il suo picco negli anni Novanta, per poi "morire", ma non di una morte certa. Il termine che la definisce diventa obsoleto, ma non la sua visione, che influenzerà tutti gli artisti e non che vorranno operare sulla Rete. Per molti autori e artisti, infatti, Internet costituisce la possibilità di sondare il terreno virtuale attraverso l'utilizzo di nuovi linguaggi, tenendosi apparentemente fuori dal mondo dell'arte e sfruttando in maniera creativa le infinite opportunità offerte dalla Rete. E lavorare in Rete significa spesso rinunciare alla propria autorialità, questo perché l'abbattimento del concetto di autore va di pari passo con l'indebolimento della concezione dell'opera-feticcio, traboccante di *aura* e "voci di corridoio" che tentano di definirla. I dati sono replicabili, e la riproducibilità è la prerogativa di quella libertà informativa connaturata nel medium.

### **3. Il copyright e il problema di una legislazione frammentata**

In Europa e, in generale, nel mondo, si sono andati a delineare con il tempo due diversi "sistemi" normativi per la tutela del diritto d'autore. Il primo ad affermarsi è stato, nei primi del Settecento, il sistema del *copyright*, diffuso oggi in quasi tutti i paesi anglosassoni (in particolare in Gran Bretagna e negli Stati Uniti) e del Commonwealth. La caratteristica principale di questo sistema è l'esaltazione dell'aspetto economico anziché di quello morale. Gli autori, infatti, trovano tutela non nelle disposizioni in materia di copyright, bensì negli ordinari strumenti a disposizione dei cittadini. Altri tratti essenziali si ravvisano in ambiti di tutela molto più ampi rispetto alla disciplina vigente nell'Europa continentale, ad esempio quella del *fair use* o delle "libere utilizzazioni": si tratta di limitazioni al diritto d'autore di cui si parlerà in seguito. Inoltre, questo diritto ammette la possibilità di procedere allo sfruttamento dell'opera indipendentemente dal consenso del titolare (salvo riconoscergli un diritto di compenso) attraverso la presenza di licenze obbligatorie o legali<sup>42</sup>.

L'altro modello è il sistema del *droit d'auteur*, in cui viene enfatizzata per la prima volta la figura dell'autore, riconoscendogli due categorie di diritti: patrimoniali e morali. Il diritto d'autore francese si è diffuso in tutta l'Europa continentale e principalmente in Italia diventando un sistema generale di protezione della proprietà intellettuale, tanto che lo stesso modello anglo-americano si è pian piano

---

<sup>42</sup> R. Zaccaria, A. Valastro, E. Albanesi, *Diritto dell'informazione e della comunicazione*, CEDAM, 2013

allineato con le sue disposizioni. In particolare è da notare come tale sistema non sottoponga il riconoscimento della tutela ad alcuna formalità costitutiva, risultando sufficiente la sola creazione dell'opera per godere della sua paternità. In altre parole, si dispone automaticamente di un diritto in quanto creatori dell'opera, a condizione che questa sia inedita.

### **3.1. La disciplina italiana di base**

La materia del diritto d'autore è inquadrata nel ramo civilistico, pur avendo numerose implicazioni in campo pubblicistico. Pertanto, il principale testo normativo a cui fare riferimento è il Codice civile (artt. 2575-2583), che però detta le linee guida della disciplina, rimandando la regolamentazione dettagliata alla legge speciale n.633 del 22 aprile 1941, recante "*Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio*"<sup>43</sup>. Questa legge deve considerarsi una delle più longeve e importanti in materia, nonostante alcune modifiche apportate in seguito. La sua normativa rispondeva, e in parte risponde tutt'oggi, alle esigenze di tutela degli autori, sviluppatesi soprattutto in campo internazionale e divenute pressanti dopo la ratifica, nel 1928, del Testo di Roma della Convenzione di Berna. Questo accordo, adottato nel 1886 a Berna, regola la protezione delle opere letterarie e artistiche, stabilendo per la prima volta il riconoscimento reciproco del diritto d'autore tra le nazioni aderenti. Tre sono i punti salienti della Convenzione: *a)* il principio di parità di trattamento legale tra le opere straniere e quelle nazionali; *b)* uno standard minimo di protezione (ad esempio la durata del diritto patrimoniale per tutta la vita dell'autore e per i 50 anni successivi alla sua morte); *c)* un ravvicinamento fra le diverse legislazioni<sup>44</sup>.

L'articolo 1 della legge del 22 aprile n.633 del 1941, definisce il diritto d'autore come quel "complesso di diritti che l'ordinamento giuridico attribuisce a chi sia riconosciuto autore di opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alle scienze, al teatro, alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione". L'opera deve avere, in primis, carattere creativo, ovvero l'idoneità della realizzazione ad esprimere la personalità dell'autore, così da differenziarla dal patrimonio espressivo di altri autori o del patrimonio comune; ciò non significa che l'opera debba essere necessariamente nuova e originale, come testimoniano gli articoli 3 e 4 l.n. 633/41, in cui risultano protette anche le elaborazioni di carattere creativo di un'opera come le traduzioni, le modifiche, le aggiunte, gli adattamenti, le trasformazioni. Altro requisito fissato dalla norma in questione è l'appartenenza dell'opera a uno dei

---

<sup>43</sup> La legge è entrata in vigore il 18 dicembre 1942 assieme al suo regolamento d'esecuzione emanato con il R.D. del 18 maggio 1942, n. 1369

<sup>44</sup> R. Zaccaria, A. Valastro, E. Albanesi, *Diritto dell'informazione e della comunicazione*, CEDAM, 2013, op. cit. p. 626-627

settori considerati dalla legge, rientranti nel c.d. catalogo dell'articolo 2 (opere letterarie, musicali, della pittura, della scultura, opere cinematografiche, fotografiche, disegni dell'architettura, *software*, banche dati).

Per quanto riguarda il contenuto della legge, essa protegge due aspetti essenziali del diritto d'autore: i diritti morali (capo III, sez. II, artt.20-24) e i diritti patrimoniali (capo III, sez. I, artt.12-19). I primi sono i diritti dell'autore alla paternità dell'opera, ovvero di essere riconosciuto come proprietario della sua creazione e, per questo, autorizzato a impedire che altri possano modificarla senza il suo consenso. Come stabilisce l'articolo 20 della l.d.a<sup>45</sup> "l'autore conserva il diritto di rivendicare la paternità dell'opera e di opporsi a qualsiasi deformazione, mutilazione od altra modificazione, ed a ogni atto a danno dell'opera stessa, che possano essere di pregiudizio al suo onore o alla sua reputazione". Il diritto morale d'autore ha i caratteri della inalienabilità, della imprescrittibilità e della irrinunciabilità, cioè può essere esercitato indipendentemente dai diritti patrimoniali derivanti dalla creazione dell'opera e anche nel caso in cui questi ultimi siano stati ceduti a terzi. Sono, inoltre, illimitati nel tempo: dopo la morte dell'autore, infatti, possono essere rivendicati dal coniuge o dai discendenti. Nell'ambito del diritto alla paternità dell'opera rientra anche la facoltà dell'autore "di un'opera anonima o pseudonima" di "rivelarsi e di far conoscere in giudizio la sua qualità d'autore", come sancito dall'articolo 21 l.d.a. L'autore può esercitare questo diritto in diversi modi, come quello di rivendicare a sé la paternità dell'opera, oppure pretendendo che il proprio nome sia apposto sugli esemplari della creazione o indicato in occasione di ogni forma di utilizzazione e di comunicazione al pubblico come l'esecuzione, la rappresentazione, la proiezione cinematografica, la diffusione radiofonica e televisiva, la recitazione e così via.

I diritti patrimoniali, invece, hanno come presupposto di tutela la pubblicazione, definibile come messa a disposizione di una certa quantità di persone; questa rappresenta la prima forma di esercizio del diritto di utilizzazione economica dell'opera, che può altresì avvenire mediante la riproduzione, la rappresentazione, la trasmissione radiofonica o televisiva dell'opera. Questa fattispecie di diritti si esplica con l'esclusività dell'autore di utilizzare economicamente la sua opera in ogni forma e modo, originale o derivato (art. 12 l.d.a.; art. 2577 c.c.) e di percepire un compenso per ogni tipo di utilizzazione della stessa. Infatti, chiunque voglia porre in essere una delle attività sopra elencate, non può esimersi dal consenso o dall'autorizzazione dell'autore cui dette attività sono riservate. L'articolo 19 detta altresì che "i diritti esclusivi previsti dagli articoli precedenti sono fra loro indipendenti. L'esercizio di uno di essi

---

<sup>45</sup> La sigla sta per "legge sul diritto d'autore", sempre in riferimento alla n.633/1941

non esclude l'esercizio esclusivo di ciascuno degli altri diritti". Sono pertanto esercitabili separatamente o congiuntamente e possono avere ad oggetto l'opera nella sua interezza o in ciascuna delle sue parti.

Al contrario del diritto morale d'autore che, come si è notato, è imprescrittibile, il diritto patrimoniale ha una durata limitata a tutta la vita dell'autore e ai 70 anni successivi alla sua morte<sup>46</sup>. Scaduto questo termine, l'opera diventa "di pubblico dominio", quindi chiunque può trarre profitto dallo sfruttamento economico della stessa, senza dover chiedere agli eredi o agli aventi diritto il consenso e, soprattutto, senza dover riconoscere loro alcun compenso.

Ultima categoria di diritti tutelati dalla l.n. 633/41 sono i cosiddetti "diritti connessi", ovvero quei diritti che la legge riconosce ad altri soggetti collegati all'autore dell'opera, come gli artisti, interpreti o esecutori, i produttori di supporti fonografici, i produttori di opere cinematografiche o audiovisive, le emittenti radiofoniche e televisive e così via. Sono quelle categorie di soggetti che offrono l'opera alla fruizione del pubblico e sono anch'essi titolari di diritti patrimoniali e, in certi casi, anche di diritti morali (artisti interpreti o esecutori).

L'evoluzione tecnologica, specie con la digitalizzazione dell'informazione, ha fatto prepotentemente ingresso nella legge sul diritto d'autore, con l'inserimento di programmi per elaboratore fra le creazioni intellettuali attuato dal D.Lgs. n. 518 del 1992. la Direttiva 96/9/CE e il D.Lgs. 169/99 hanno poi introdotto la protezione delle banche di dati nella legge sul diritto d'autore e hanno riconosciuto a queste raccolte di informazioni, quando abbiano carattere creativo, lo status di opere dell'ingegno<sup>47</sup>. A partire dagli anni Novanta, infatti, il legislatore è intervenuto in maniera sempre più incisiva nella materia del diritto d'autore, con l'obiettivo di ammodernare la disciplina e affrontare le sfide poste dall'evoluzione scientifica e tecnologica, soprattutto rispondendo all'esigenza delle innovazioni prodotte a livello internazionale e comunitario.

### **3.2. Le convenzioni internazionali**

Le opere dell'ingegno presentano per loro natura una vocazione "transfrontaliera"; di conseguenza, è importante individuare il trattamento giuridico dell'opera non solo nel paese d'origine, ma anche nei

---

<sup>46</sup> Il termine originario di 50 anni sancito dalla Convenzione di Berna è stato così prolungato dal d.l. n. 356/95 reiterato più volte, e successivamente convertito con modificazioni dalla l.n. 650/96. Il d.lgs. n. 154/97 ha completato il recepimento della direttiva 93/98/CE sull'armonizzazione della durata di protezione.

<sup>47</sup> V. M. de Sanctis, *I soggetti del diritto d'autore*, Giuffrè editore, Milano, 2005

paesi in cui essa è destinata a circolare. Ecco perché nel diritto d'autore sono particolarmente importanti le convenzioni internazionali.

A livello mondiale, già la *Dichiarazione Universale dei diritti dell'uomo*, votata il 10 dicembre 1948 dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite, riconosce “il diritto di ciascuno alla protezione degli interessi morali e materiali derivanti da qualunque produzione scientifica, letteraria o artistica della quale egli è autore”. In seguito, la *Convenzione per la salvaguardia dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali*, firmata il 4 novembre 1950 e ratificata dall'Italia con l. 4 agosto 1955, n.848, sancisce “il diritto alla libertà di espressione che comprende la libertà di opinione e la libertà di ricevere e comunicare informazioni e idee senza ingerenza dell'autorità pubblica e senza ostacoli di frontiera”.

In ogni caso, a livello internazionale, è sempre stata vigente la regola della *territorialità*. Le opere dell'ingegno hanno la facoltà di essere divulgate e utilizzate economicamente anche al di fuori dei confini dello Stato in cui sono state create: per questo si dice abbiano carattere di ubiquità. Questa caratteristica mira ad evitare che la protezione delle opere possa essere limitata spazialmente e territorialmente, al fine di giungere ad una regolamentazione armoniosa. Secondo il *principio di territorialità* le leggi devono essere applicate su un determinato territorio e quindi ai cittadini ivi residenti; questo significa che la legge del luogo dove l'opera è destinata ad essere utilizzata è quella che stabilisce se ed in che modo l'opera debba essere tutelata. Per questo le varie regolamentazioni sono così frammentate: tante discipline quanti sono i paesi in cui l'opera viene divulgata. È evidente che questo aspetto ostacola la libera circolazione delle informazioni, per questo gli Stati hanno deciso di far fronte a questo problema attraverso numerose convenzioni.

La più importante è quella di Berna per la *tutela delle opere letterarie e artistiche* in cui si stabilisce per la prima volta la reciprocità della tutela del copyright tra numerosi stati sovrani di tutti i continenti: ogni contraente deve riconoscere come soggetto a diritto d'autore anche il lavoro creato da cittadini degli altri stati che aderiscono ad essa. La tutela è automatica, nessuna registrazione è richiesta e non è necessario applicare un avviso di copyright.

Oltre la convenzione di Berna, si ricordi la Convenzione di Stoccolma del 1967, con cui “*le parti contraenti*” sono “*animate dal desiderio di contribuire a una migliore comprensione e collaborazione tra gli Stati, nel loro interesse reciproco e nel rispetto della loro sovranità ed eguaglianza, desiderose, per incoraggiare l'attività creativa, di promuovere la protezione della proprietà intellettuale nel mondo, desiderose d'ammodernare e rendere più funzionale l'amministrazione delle Unioni istituite nei campi*

della protezione industriale e della protezione delle opere letterarie e artistiche [...]”<sup>48</sup>”. Con questo patto viene istituita l’OMPI, ovvero l’”Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale” (in inglese l’acronimo è WIPO) che ha lo scopo di promuovere la protezione della proprietà intellettuale. Questa agenzia specializzata delle Nazioni unite, ha avuto un ruolo chiave soprattutto nei primi anni Novanta, in cui si stava facendo sempre più urgente il bisogno di nuove riforme che potessero fronteggiare le sfide poste dall’avanzamento delle tecnologie digitali. Nella conferenza di Ginevra del 1996 sono stati istituiti due distinti trattati internazionali: uno relativo al diritto d’autore (WIPO *Copyright Treaty*, noto come WCT) e l’altro in materia di diritti connessi ovvero performance e fonogrammi (WIPO *Performances and Phonograms Treaty*, noto come WPPT). Questi due importanti documenti, nascono anche dalla necessità di dare risposte chiare all’avvento delle nuove forme di disseminazione delle opere d’autore sui mercati internazionali<sup>49</sup>, risposte che la Convenzione di Berna poteva oramai dare solo in parte. Il suo ammodernamento era inevitabile anche per il proliferare di nuovi mezzi tecnologici nel corso degli anni Settanta e Ottanta che interessavano l’area del diritto d’autore: la reprografia, la memorizzazione ed estrazione di opere dell’ingegno dalla memoria dei programmi per elaboratore, la tutela di opere generate tramite i software, misure a protezione del crescente fenomeno della copia privata.

In particolare, la nascita del WCT è dovuta al fatto che le opere dell’ingegno nell’ambiente digitale non conoscano confini nazionali, di conseguenza è inevitabile concordare degli standard minimi di tutela a livello internazionale. Il WPPT viene firmato, invece, per rispondere all’esigenza di dare risposta alle difficoltà incontrate dal mondo della fonografia nel mutato scenario tecnologico.

Sempre in riferimento ai temi trattati con l’avvento di Internet, l’OMPI decide di predisporre altri interventi legislativi – diventati poi famosi con il termine di “*Agenda Digitale*” – solo all’indomani dall’adozione dei TRIPs<sup>50</sup> avvenuta nel 1992. L’Agenda Digitale costituisce il piano di lavoro predisposto dai due comitati di esperti OMPI per ciò che riguarda le questioni sollevate dall’impiego della rete Internet nella commercializzazione e fruizione delle opere protette da diritto d’autore. Tra i più interessanti e importanti studi connessi all’Agenda Digitale ci sono quelli relativi allo “*US Green Paper*”, che illustra l’impatto che avrebbe avuto la rete sui principi a tutela della proprietà intellettuale,

---

<sup>48</sup> Dal testo ufficiale della Convenzione istitutiva dell’Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale

<sup>49</sup> P. Marzano, *Diritto d’autore e Digital Technologies*, Giuffrè Editore, Milano, 2005, op. cit. p. 15

<sup>50</sup> Il *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*, è stato elaborato per ridurre gli ostacoli alla libera circolazione delle merci derivanti dalle diverse discipline nazionali in materia di proprietà intellettuale. È stato l’ultimo trattato internazionale elaborato prima dell’avvento del WCT e del WPPT. Sancisce a livello internazionale l’esistenza di un diritto di noleggio relativo ai software e alle opere cinematografiche; inoltre, permise la definizione dei termini di durata di protezione dei diritti d’autore in alcuni casi specifici e di chiarire l’esatta portata di alcuni limiti ed eccezioni ai suddetti diritti.

richiamando la possibilità di utilizzare nuove contromisure tecnologiche per regolare la fruizione delle opere diffuse tramite il World Wide Web. È interessante notare che, delle centoquarantuno pagine di cui era formato, solo dodici vennero dedicate a temi non riconducibili al diritto d'autore: il che dà il segno di come la società dell'informazione abbia prima di tutto e soprattutto riversato i suoi effetti proprio su quel settore della proprietà intellettuale destinato alla tutela degli autori<sup>51</sup>.

Nel 1995, più di un anno dopo l'adozione dello *US Green Paper* viene adottato il "White Paper" che arricchì gli studi svolti precedentemente. In ogni caso, *Libro verde* intitolato "Il diritto d'autore ed i diritti connessi nella società dell'informazione" è il più importante documento su cui si baseranno i successivi interventi dell'Unione Europea, volti in particolare a proporre provvedimenti in tema di riproduzione e i limiti posti al suo esercizio; si avvertiva altresì la necessità di dare una forma più definita al diritto di distribuzione tra le diverse categorie di titolari di diritti d'autore e di diritti connessi e, infine, si dava atto alla necessità di predisporre nuove norme a tutela dei sistemi anti-accesso per i proprietari dei diritti in questione.

Gli studi di questi anni riguardanti il funzionamento del diritto d'autore nel circuito delle comunicazioni digitali e del mercato delle opere dell'ingegno subiscono una svolta con la Direttiva CE 29/2001. Questo documento ha lo scopo di "fornire un quadro giuridico adeguatamente armonizzato per il diritto d'autore e i diritti connessi nella società dell'informazione, adottando e completando la normativa esistente, onde garantire il corretto funzionamento del mercato interno e creare un ambiente favorevole che protegga e stimoli la creatività e le attività innovative nella comunità"<sup>52</sup>. L'azione legislativa va a soffermarsi su quattro aree principali: l'armonizzazione del diritto di riproduzione, l'armonizzazione dei diritti di comunicazione al pubblico, la difesa delle misure tecnologiche e delle informazioni sulla gestione dei diritti (cd. tatuaggi elettronici) e l'armonizzazione del diritto di distribuzione.

Per gli obiettivi di questo elaborato, verrà di seguito approfondito il diritto di riproduzione.

#### **4. Il D.Lgs. 68 del 2003 e il diritto di riproduzione**

Con il Decreto Legislativo n. 68 del 2003, emanato in attuazione della Direttiva 2001/29/CE, viene rivoluzionata la normativa interna che riguarda il diritto d'autore, armonizzando la disciplina nazionale a

---

<sup>51</sup> P. Marzano, *Diritto d'autore e Digital Technologies*, Giuffrè Editore, Milano, 2005, op. cit. p. 21

<sup>52</sup> Proposta di Direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, cit.

quella comunitaria ed integrando fattispecie e concetti della c.d. "società dell'informazione"<sup>53</sup>, quali meccanismi di protezione e misure tecnologiche. Questo Decreto ha un ampio contenuto e si compone di 41 articoli, suddivisi in due Capi. Il Capo I contiene 35 articoli che modificano diverse norme della principale normativa nazionale in tema di diritto d'autore: la legge del 21 aprile 1941, n. 633, recante "*norme in materia di diritto d'autore e altri diritti connessi al suo esercizio*". Il Capo II, che non verrà analizzato nello specifico, oltre alle abituali disposizioni transitorie e finali, introduce alcune modifiche alla legge 5 febbraio 1992, n.93 recante "*norme a favore delle imprese fonografiche e i compensi per le riproduzioni private senza scopo di lucro*". Questo Decreto è sicuramente significativo, proprio perché rappresenta il punto di arrivo del bisogno avvertito dall'OMPI di un rinnovamento delle norme internazionali poste a presidio della creatività umana davanti agli sviluppi culturali, economici e tecnologici.

Attraverso la rete la riproduzione è, per così dire, all'"ordine del giorno". Le sinapsi e gli impulsi che percorrono l'ambiente virtuale sono *biologicamente* strutturati per realizzare copie. Per questo la riproduzione diviene importante quanto la creazione.

L'articolo 13 del D.Lgs. 68 del 2003 recita: "*Il diritto esclusivo di riprodurre ha per oggetto la moltiplicazione in copie, diretta o indiretta, temporanea o permanente, in tutto o in parte dell'opera, in qualunque modo o forma, come la copiatura a mano, la stampa, la litografia, l'incisione, la fotografia, la fonografia, la cinematografia ed ogni altro procedimento di riproduzione*"<sup>54</sup>.

Sebbene ora ampiamente disciplinata, la regolamentazione del diritto di riproduzione ha attraversato diverse fasi. L'aspetto della riproduzione è sempre stato preso in considerazione e tutelato fin dai tempi più remoti a livello nazionale. Generatosi in risposta alla stampa a caratteri mobili, è stato modificato e ampliato ogni qualvolta si è sviluppata una nuova tecnologia. Con il passare del tempo, vengono elaborate talmente tante nozioni del concetto di riproduzione a livello nazionale, che l'argomento diviene motivo di discussione durante le sedute tenutesi per la redazione della Convenzione di Berna. Le delegazioni registrano vedute differenti in relazione all'eventuale estensione del diritto di riproduzione anche alle attività di smercio delle opere presso il pubblico. Infatti, nella Convenzione di Berna già esisteva una "neonata" concezione di diritto di riproduzione, che riconosceva esplicitamente nel suo testo

---

<sup>53</sup> La società dell'informazione è un contesto in cui le nuove tecnologie informatiche e di telecomunicazione assumono un ruolo fondamentale nello sviluppo delle attività umane. Queste tecnologie servono a produrre e comunicare, in forma digitale, messaggi, immagini, testi, musica, filmati, e così via. In termini più generali, gran parte delle informazioni e delle conoscenze del genere umano può essere riprodotta, o generata, in modo digitale a costi sempre più bassi (E. Treccani)

<sup>54</sup> <http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2003/04/14/003G0093/sg>

il diritto esclusivo di riprodurre in copie le traduzioni dell'opera. Il concetto di “diritto di riproduzione”, però, viene accolto solo nel 1967 con l'introduzione dell'attuale Articolo 9, che recita:

*1) Gli autori di opere letterarie ed artistiche protette dalla presente Convenzione hanno il diritto esclusivo di autorizzare la riproduzione delle loro opere in qualsiasi maniera e forma;*

*2) è riservata alle legislazioni dei Paesi dell'Unione la facoltà di permettere la riproduzione delle predette opere in taluni casi speciali, purché una tale riproduzione non rechi danno allo sfruttamento normale dell'opera e non causi un pregiudizio ingiustificato ai legittimi interessi dell'autore;*

*3) Qualsiasi registrazione sonora o visiva è considerata riproduzione ai sensi della presente Convenzione.*

Intuiamo, in prima analisi, che il diritto di riproduzione interessa ogni metodo di riproduzione dell'opera. In realtà inizialmente non era proprio così. La disposizione di cui al terzo comma del sopracitato articolo 9 evidenzia che il diritto di riproduzione in copie debba ritenersi esteso anche a quelle fattispecie, rappresentate per esempio dalla riproduzione audiovisiva dell'opera, che permettono una *indiretta* – cioè mediata dal necessario intervento di un'apparecchiatura – percezione dell'opera<sup>55</sup>. I lavori di Berna, sebbene fossero stati sicuramente “modernizzanti”, non riuscirono a dare una definizione di riproduzione che fosse al passo con i tempi o, quantomeno, lungimirante.

L'avvento dei sistemi informatici ha portato a un cambiamento di rotta rispetto alla concezione di riproduzione dell'Articolo 9, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto della *temporaneità*. In altre parole, la rivoluzione avvenuta con l'affermarsi delle nuove tecnologie ha fatto emergere un concetto di opera totalmente rovesciato: non si trattava solo di identificarla con una serie di impulsi elettrici, ma di concepirla come una potenziale onda infinita di copie temporanee, prive cioè del carattere della stabilità e della definitività posto alla base del concetto di copia accolto inizialmente. In una sola parola, l'opera diventa *immateriale*.

Ecco dunque che viene elaborato un nuovo concetto di riproduzione, illustrato nei commenti del testo delle *WIPO Model Provisions for Legislation in the Field of Copyright*: “[...] la riproduzione di un'opera in ogni modo e forma è riproduzione e anche il suono o la registrazione vocale è considerata riproduzione. [...] Dalle disposizioni discende che è irrilevante il fatto che la copia di un'opera possa

---

<sup>55</sup> P. Marzano, *Diritto d'autore e Digital Technologies*, Giuffrè Editore, Milano, 2015, p. 42

*essere fruita da un soggetto senza un supporto (ad esempio un libro o la copia di un disegno) o possa non essere fruita [...] da un soggetto senza un supporto appropriato. Un'opera conservata nella memoria del computer non è disponibile direttamente per i soggetti ma può essere resa disponibile mediante un'apposita attrezzatura retroversiva (come schermi, stampanti, terminali fax). Pertanto, anche la conservazione di un'opera in tale sistema dovrebbe essere considerata una riproduzione ai sensi della Convenzione di Berna".*<sup>56</sup>

Questo pone in luce due aspetti essenziali dell'immaterialità dell'opera: la possibilità di creare copie ulteriori e la possibilità di percepire indirettamente l'opera. Per questo l'"immagazzinamento" di un documento, di un elaborato, di un'attività qualsiasi all'interno di un computer può infrangere le regole sul copyright: i sistemi informatici, infatti, sono in grado di realizzare copie permanenti fintanto che esse sono create attraverso la cosiddetta "Read Only Memory" (ROM).

La preoccupazione per l'elevatissima percentuale di possibili infrazioni mette in moto la macchina giuridica del Congresso statunitense, che nel 1980 emana il *Computer Software Copyright Act*. Con questo documento viene regolato il diritto di riproduzione, stabilendo che nel concetto di copia devono essere intese non più solo quelle fissazioni di opere percettibili a mezzo dell'occhio umano, ma anche quelle "*machine-readable versions of works*"<sup>57</sup>. Pertanto, con l'introduzione dei programmi per elaboratore, la nozione di riproduzione temporanea assume un valore concreto: anche la percezione dell'opera immagazzinata nella memoria di un dispositivo costituisce riproduzione.

Si fa strada, quindi, negli Stati Uniti, la concezione secondo cui avere all'interno della memoria del proprio PC una copia "non autorizzata" di un autore deve considerarsi un'infrazione del copyright: viene avviata la caccia anche alle opere temporanee, potenzialmente usate per sfruttare economicamente l'opera.

La giurisprudenza arranca dietro l'evoluzione della Rete e non riesce sempre a cavalcare l'onda della modernità, sebbene abbia fatto notevoli passi avanti. In altre parole, l'uso dei computer e la regolamentazione vigente aveva determinato una sovrapposizione tra le abitudini dei *copyright owners* e quelle dei fruitori dell'opera. Infatti, il computer per sua natura effettua una attività di riproduzione, è fisiologica, fa parte di sé. Quindi ogni atto di fruizione ne implica logicamente uno di riproduzione, e per questo diviene necessario separare ciò che è *lecita* riproduzione – ovvero ciò che fa parte della struttura stessa di internet – e ciò che va al di là del godimento di un'opera e quindi l'infrazione del copyright.

---

<sup>56</sup> WIPO, Document CE/MPC I/-III, 8, par. 39 (mia traduzione)

<sup>57</sup> P. Marzano, *Diritto d'autore e Digital Technologies*, Giuffrè Editore, Milano, 2015, op. cit. p. 51

Con il *Commission on New Technological Uses* (cd. *CONTU Report*), si inizia a distinguere tra le copie necessariamente realizzate per usare l'opera e copie collocate al di fuori di tale legittimo uso, potenzialmente nocive, in quanto utilizzabili per sfruttare economicamente l'opera. Le prime, in quanto parte essenziale del diritto ad usare il software, non potevano ritenersi oggetto della prerogativa accordata al titolare dei diritti, se non a costo di soffocare l'uso legittimo dell'opera. Le seconde, invece, rientravano nel diritto esclusivo di riproduzione, in quanto parte integrante del potere dell'autore di sfruttare economicamente l'opera<sup>58</sup>.

#### **4.1. Il trattamento delle copie temporanee nella direttiva 29/2001**

Si vedranno quali siano i parametri normativi per il trattamento delle copie temporanee. L'art. 68-bis l.d.a. è stato introdotto dal D.Lgs. 9 aprile 2003, n. 68, di attuazione della Direttiva 2001/29/CE *sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione*. Questo dispone che *“salvo quanto disposto in ordine alla responsabilità dei prestatori della normativa in materia di commercio elettronico, sono esentati dal diritto di riproduzione gli atti di riproduzione temporanea privi di rilievo economico proprio che sono transitori o accessori e parte integrante ed essenziale di un processo tecnologico, eseguiti all'unico scopo di consentire la trasmissione in rete tra terzi con l'intervento di un intermediario, o di un utilizzo legittimo di un'opera o di altri materiali”*.

Con l'avvento delle tecnologie informatiche, il diritto d'autore si è trovato a dover fronteggiare diverse problematiche, ponendosi l'interrogativo se il processo di funzionamento di un computer – che immagazzina continue copie di informazioni nella RAM – dovesse essere o meno considerato “riproduzione”. Con la Direttiva 2001/29/CEE e successivo recepimento, nello specifico in riferimento al Considerando (33) della stessa, che recita: *“Si dovrebbe prevedere un'eccezione al diritto esclusivo di riproduzione per consentire taluni atti di riproduzione temporanea, che sono riproduzioni transitorie o accessorie, le quali formano parte integrante ed essenziale di un procedimento tecnologico e effettuate all'unico scopo di consentire la trasmissione efficace in rete tra terzi con l'intervento di un intermediario o l'utilizzo legittimo di un'opera o di altri materiali. Gli atti di riproduzione in questione non dovrebbero avere un proprio valore economico distinto”*.

---

<sup>58</sup> *Ibidem*, p. 52

Gli atti di riproduzione temporanea, infatti, si distinguono tra atti destinati al godimento personale dell'opera e atti finalizzati alla circolazione dell'opera facenti parte di un procedimento tecnico. Pertanto, le copie vengono distinte in base alla funzione e questo ha permesso di avvicinarsi alla questione particolarmente spinosa della fruizione dell'opera digitalizzata, che comporta inevitabilmente la realizzazione di una copia della stessa.

Tra gli atti temporanei di riproduzione sottratti all'articolo 13 l.d.a. sono considerati il *browsing* e il *caching*, che sono compresi nella seconda parte del Considerando (33): “*Per quanto siano soddisfatte certe condizioni tale eccezione include atti che facilitano la navigazione in rete e la realizzazione di copie ‘cache’, compresi gli atti che facilitano l’effettivo funzionamento dei sistemi di trasmissione, purché l’intermediario non modifichi le informazioni e non interferisca con l’uso lecito di tecnologia ampiamente riconosciuta e utilizzata nel settore per ottenere dati sull’impiego delle informazioni*”. Le fattispecie sono quelle definite comunemente “*caching*” e “*browsing*”, nel testo italiano come “atto che facilita la navigazione in rete”. L'attività che intende individuale tale termine è proprio quella spesso svolta dagli utenti della rete Internet, i quali, avvalendosi di un particolare software di cui è dotato il proprio computer, il Web browser, hanno la possibilità di scorrere sul video le pagine web raggiunte. Tale attività implica la creazione di copie temporanee del materiale visualizzato all'interno della memoria RAM<sup>59</sup>. L'attività di *browsing* è ammessa non tanto in virtù del Considerando (33), ma in quanto permessa dallo stesso titolare dei diritti sull'opera il quale, rinunciando a disciplinare l'accesso ad essa a mezzo di sistemi tecnologici di protezione, acconsente implicitamente a che gli utenti connessi alla rete accedano alla propria opera. Si tratta pertanto di un'attività resa possibile attraverso un comportamento che sostanzia un'ipotesi di licenza implicita<sup>60</sup>.

*Caching*, invece, significa “deposito”. Questo deposito è costituito da una memoria in cui i fornitori dei servizi internet (gli Internet service provider, ISP) accumulano tutte le pagine più frequentemente richieste dai propri utenti, per poi fornire in futuro una rapida consultazione delle stesse. Il *caching* diviene, così un modo di usare l'opera che consente agli ISP di fornire un servizio più efficiente e quindi di attirare un numero più elevato di utenti. Questi elementi, in realtà, porterebbero a rilevare un uso economico dell'opera. Il *browsing* e il *caching*, nonostante assolvano funzioni diverse, hanno in comune le caratteristiche della temporaneità della copia e della strumentalità di quest'ultima al funzionamento della comunicazione in rete, e non sono quindi assoggettabili ad alcuna pretesa da parte del titolare dei diritti. In linea teorica, le disposizioni sono chiare. Ma in realtà, mancando di corporeità, ogni

---

<sup>59</sup> *Ibidem*, pag. 73

<sup>60</sup> M. Ricolfi, *Il diritto d'autore*, CEDAM, Padova, 2001, op. cit. p. 421

riproduzione può trasformarsi da atto accessorio a finale ed è utopistico pensare di distinguere la disciplina applicabile in base alla destinazione di ogni singolo atto.

Il problema è che il diritto di riproduzione mal si adatta – o, per lo meno, in parte – ad una realtà in continuo movimento come quella della rete. Il diritto d'autore si è occupato di copie fin dai tempi più remoti, ma nel mondo digitale la più comune attività di accesso alle informazioni coinvolge obbligatoriamente la realizzazione di copie. Il punto è che il diritto esclusivo di riproduzione è un mezzo e non il fine del diritto d'autore. Nel mondo dei manufatti fisici, per esempio, fare la copia di un libro comporta una specifica e premeditata azione con uno scopo e un risultato, ovvero la copia di un libro. Fino a quando la riproduzione non è stata necessaria per l'uso del lavoro, il “controllo sulla riproduzione” non ha mai mirato al “controllo sull'utilizzo”. Nel mondo virtuale, però, l'utente ha più di un legittimo motivo di effettuare copie di beni protetti dal diritto d'autore. Come conseguenza la riproduzione non è sintomo inequivocabile di violazione di copyright. Per questo il diritto di riproduzione non costituisce più la pietra miliare del diritto d'autore. La libertà dell'informazione consiste nel poter ottenere, leggere, vedere, ascoltare e usare anche i lavori protetti da copyright. Libertà sancita dall'articolo 27 comma 1 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani: *“Everyone has the right freely to participate in the cultural life of the community, to enjoy the arts and to share in scientific advancement and its benefits”*. Il concetto di copia, quando si tratta di opere digitali, perde di significato.

## **5. Accenni alla tutela del software e l'attitudine alla contraffazione**

Le caratteristiche della comunicazione digitale e la sua perdita di fissità, portano inevitabilmente all'instabilità della forma comunicata e anche l'incertezza temporale della medesima. Mentre, infatti, la copia materiale garantiva una sorta di stabilità per il fatto che l'opera fosse fissata su un supporto, nelle nuove realizzazioni digitali la riproduzione – come si è visto in precedenza – può essere effimera. Come conseguenza, perde d'importanza il ruolo di colui che “fabbrica” materialmente l'opera d'arte. E il diritto di riproduzione previsto dall'articolo 13 l.a. è modulato sulla presenza di esemplari materiali. Con l'avvento dei programmi per elaboratore si incrina l'autonomia materiale (e conseguentemente giuridica) delle facoltà di sfruttamento delle opere dell'ingegno (la riproduzione e la distribuzione tendono a coincidere, con unico atto il programma è copiato e disseminato)<sup>61</sup>. E proprio con l'avvento dei programmi per elaboratore si scinde la nozione di riproduzione da quella di moltiplicazione in copie: infatti, la riproduzione può prescindere dalla moltiplicazione in copie e può coincidere con la mera percettibilità di una determinata opera. Per le opere tradizionali la moltiplicazione in copie richiedeva

---

<sup>61</sup> R. Romano, *L'opera e l'esemplare nel diritto di proprietà intellettuale*, CEDAM, 2001, op. cit. pp. 182-183

una fase successiva di distribuzione delle stesse, passaggio che con il software viene modificato. In materia di software, infatti, anche la semplice visualizzazione è considerata riproduzione: le regole per tutelare i programmi per elaboratore hanno introdotto nel diritto d'autore l'idea che anche singoli atti di fruizione possano essere oggetti di diritto esclusivo dell'autore; oggetto del diritto esclusivo non è più un'attività o una pluralità di atti concorrenziali allo sfruttamento dell'opera da parte dell'autore, ma sono gli stessi atti di fruizione dell'opera a poter divenire contraffattivi<sup>62</sup>.

## 6. Il plagio e diritti sull'opera del plagiatario

[A un plagiatario] *“Si dice in giro, Fidentino, che tu le mie poesie | reciti in pubblico come se fossero le tue. / Te le regalerò, se vuoi che si dicano mie: comprale / se vuoi che si dica che sono tue, e non saranno più mie”*.

Questi versi fanno parte del primo documentato caso in cui il termine "plagio" è stato usato con il significato di "plagio letterario". Chi li ha scritti è Marziale, poeta romano del I secolo, il quale, nel suo epigramma 52, si lamentava di un rivale sleale che avrebbe letto in pubblico i suoi versi spacciandoli per propri. Il plagio, dunque, ha radici antichissime e nel diritto d'autore si usa per designare la falsa attribuzione di paternità a un'opera dell'ingegno<sup>63</sup>, in qualsiasi tempo dalla sua creazione e nei campi della letteratura, dell'arte, della scienza. Si riferisce, comunque, a qualsiasi fattispecie tutelata dal diritto d'autore. Tale contraffazione può avere, oltre ai risvolti di natura civilistica, anche risvolti di natura penalistica. Costituisce pertanto violazione dei diritti economici di sfruttamento dell'autore (riproduzione, pubblicazione, diffusione, elaborazione abusive, ecc.) finché tali diritti sussistono (attualmente per settant'anni dopo la morte dell'autore). Infatti, secondo l'articolo 12, commi 1 e 2, l.d.a.: *“L'autore ha il diritto esclusivo di pubblicare l'opera. Ha altresì il diritto esclusivo di utilizzare economicamente l'opera in ogni forma e modo, originale o derivato [...]*.

Innanzitutto, l'autore è l'esclusivo titolare del diritto di derivare altre opere da quelle già da lui create (art. 18 l.d.a.) e, inoltre, ha la facoltà di impedire che terzi non autorizzati si avvalgano di questo suo diritto esclusivo plagiando, contraffacendo o elaborando abusivamente la sua opera.

È utile soffermarsi quindi sul concetto di elaborazione, il diritto che ha l'autore di effettuare egli stesso tutte le forme di modificazione e di trasformazione dell'opera già previste dall'articolo 4 l.d.a., norma che descrive le elaborazioni creative e ne decreta la tutela<sup>64</sup>. L'individuazione dell'elaborazione abusiva e, quindi, del plagio è in sé difficile, ed è resa ancor più complessa dal fatto che questa violazione del

---

<sup>62</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 184

<sup>63</sup> Art. 20 l.d.a.: *“independentemente dai diritti esclusivi di utilizzazione economica della opera [...], ed anche dopo la cessione dei diritti stessi, l'autore conserva il diritto di rivendicare la paternità dell'opera [...]”*.

<sup>64</sup> V.M. de Sanctis, *I soggetti del diritto d'autore*, Giuffrè Editore, Milano, 2005, op. cit. p. 120

diritto d'autore si atteggia diversamente nelle varie categorie di opere. È, comunque, giurisprudenza costante che le opere coinvolte nell'illecito debbano essere valutate nella loro complessità, mediante la sintesi dei loro elementi di contenuto e forma<sup>65</sup>. Inoltre, in ogni fattispecie di plagio dovrà accertarsi se l'opera del plagiatore contenga la medesima individualità rappresentativa dell'opera plagiata, a nulla rilevando che l'opera illecita possa anche contenere l'individualità rappresentativa del plagiatore<sup>66</sup>. Ma questo aspetto verrà sempre valutato opera per opera, perché si può passare da fattispecie in cui l'elaborazione dell'opera originale è minima, tanto da non contenere in proprio alcun carattere creativo, a fattispecie di elaborazione – o plagio – più complesse, in cui il criterio di valutazione dell'opera assume caratteristiche ancor più articolate da definire.

Nelle opere d'arte figurative – e in qualsiasi altra opera – le idee che sono alla base delle stesse, sono fuori dalla protezione del diritto d'autore. L'idea di scolpire un certo tipo di forma o di reinventare una propria realtà, non può divenire esclusiva di chi l'ha creata. Questo si verifica solo e soltanto con la concretizzazione delle idee in una o più opere<sup>67</sup>. Pertanto, può essere protetta dopo una valutazione di tutti gli elementi presenti nell'opera, che compongono il suo insieme e ne costituiscono la sua sintesi.

Comunque, a parte i casi di evidente usurpazione della paternità di un'opera, il soggetto autorizzato o abusivo, nell'adattare l'opera al suo proprio scopo, realizza pur sempre una differente produzione intellettuale che può avere o meno un autonomo carattere creativo. Si è già specificato che, secondo l'articolo 4 l.d.a. il soggetto creativo autorizzato ottiene sulla propria elaborazione un pieno diritto d'autore. In altre parole, occorre verificare se sussiste un apporto creativo all'opera plagiata, sebbene non sia – chiaramente – autorizzata dal suo primo creatore. La giurisprudenza e la dottrina sono entrambe d'accordo nel ritenere che, mentre la contraffazione rimane sanzionabile (se l'autore plagiato desidera azionare il suo diritto) e, quindi, all'opera potrà essere inibita la circolazione, questa rimane opera protetta e l'autore, seppur plagiatore, potrà avere azione contro un successivo plagiatore o comunque un utilizzatore non autorizzato delle parti di opera che contengono la sua individualità rappresentativa<sup>68</sup>. In realtà si discute molto su questo punto, non essendoci una normativa di riferimento. Infatti, come sostiene V.M. de Sanctis, autore di diversi elaborati sul diritto d'autore: *“al fine di evitare la coesistenza di più monopoli di diritto d'autore su un'opera (che oggettivamente è un bene unico), la legge richiederebbe implicitamente una novità oggettiva dell'opera come accade in tutte le altre normative sulla proprietà intellettuale”*.

---

<sup>65</sup> *Ibidem*, citando il Tribunale di Milano, 5 giugno 1975, in *Dir. Aut.*, 1976, 462.

<sup>66</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 127

<sup>67</sup> *Ibidem*, citando Ridolfi, *Creatività e plagio nelle opere d'arte figurativa*, 1996, op. cit. p. 109

<sup>68</sup> V. de Sanctis, op. cit., Milano, 1984, 34

### 6.1. Plagiarismo. La prima pratica di “de-autorializzazione” su Internet

Il termine *plagio* porta a un salto nel vuoto. Soprattutto dopo aver parlato delle fattispecie giuridiche che regolano il diritto d'autore. Le controculture che conducono alla nascita di nuovi fermenti artistici – tra cui, ovviamente, la net.art – portano alla luce un'etica eversiva che fa leva sul gioco identitario, su un ritorno all'anonimato. Tutto ciò che contraddistingue l'era digitale e l'ecosistema della rete costituisce un elemento che “spinge” inevitabilmente verso il plagio e l'appropriazione, le più potenti armi contro il diritto d'autore. In questo clima, la paternità dell'opera finisce intrappolata e rimescolata nel gioco identitario dei plagiaristi, artisti di quella controcultura che scandaglia il passato per poi riproporlo, convinti che lo sviluppo della tecnologia umana della conoscenza siano una sintesi di ciò che è già conosciuto.

Il duo italiano di net attivisti 0100101110101101.org è stato uno dei primi, seguendo l'esperienza di jodi.org, a “mettere in pratica” le vedute sopra esposte, lavorando ad una poetica che si definisce *plagiarista*. Si è già avuto modo di spiegare a grandi linee cosa significhi il termine “plagiarismo”: è arrivato il momento di applicare il significato di questa parola al copyright e, in un certo senso, al suo porsi in aperto contrasto con esso. Infatti, attraverso il lavoro che compiono copiando interi siti, addirittura di altri plagiaristi facenti parte della stessa cerchia, questi artisti danno vita al ciclo del riuso e della copia, minando la tradizione dell'arte istituzionale. L'apoteosi di questa pratica ha avuto luogo nel 1999, quando Amy Alexander ha duplicato il sito web 0100101110101101.org, pubblicandolo sul proprio sito web “plagiarist.com”. Gli artisti italiani hanno risposto collegando il sito web della Alexander alla loro homepage, “realizzando in tal modo un concetto paradossale di copia delle loro copie”<sup>69</sup>. Riguardo questa visione, sono emblematiche le parole di 0100101110101101.org durante una conversazione privata con Marco Deseriis:

“Un'opera d'arte, in rete o no, non può essere interattiva in quanto tale, è la gente che deve usarla in modo interattivo, sono gli spettatori che devono usare l'opera d'arte in modo imprevedibile. Copiando un sito web, stai interagendo con esso, lo stai riutilizzando per esprimere alcuni contenuti che l'autore non aveva sottinteso. Interagire con un'opera d'arte significa essere utente/artista allo stesso tempo; i due ruoli coesistono nello stesso momento. Quindi dovremmo parlare di meta-arte, di caduta delle barriere dell'arte; lo spettatore diventa un artista e l'artista diventa uno spettatore: un testimone senza potere su ciò che accade al loro lavoro. La premessa essenziale per la fioritura della cultura del riuso è il rifiuto totale del concetto di copyright, che è anche un bisogno ‘naturale’ di evoluzione digitale”.

---

<sup>69</sup> V. Campanelli in *Remix Ethics*, citando M. Deseriis e G. Marano in *Net.art. L'arte della connessione*

Il plagiarismo si configura, pertanto, come un punto d'arrivo "negativo" di una poetica devota al capitalismo, che affonda le radici nell'adorazione del feticcio e dell'opera d'arte come *unicum*, poiché solo attraverso la realizzazione originale e unica può avvenire la mercificazione dell'arte stessa. Lo stesso termine *plagiarismo*, una parola usata in diritto civile per descrivere un rapimento o un sequestro di persona, acquisisce una connotazione negativa – quanto ironica – se trasposta nella sfera culturale, ossia che, rubando l'idea, si ruba anche la persona che l'ha generata<sup>70</sup>. Per questo il plagiarismo incoraggia l'abbandono del nome proprio in favore di uno pseudonimo collettivo che rompa con le categorie che sorreggono la concezione di individualità propria della cultura occidentale, nonché con i pilastri della comunicazione artistica nei termini di autorialità, paternità e proprietà dell'opera.

Per questo, divenire plagiarista non significa solo compiere azioni di copia e incolla. È necessario avere un orientamento teso alla rielaborazione, alla reinterpretazione: il plagiarista manipola spesso materiali chiusi, imm modificabili, coperti da copyright<sup>71</sup>, tutto in nome della libera circolazione dell'informazione. Le azioni intraprese dagli 01, tra il 1999 e il 2000, suscitano l'interesse di testate come *Le Monde* e il *New York Times*, che si interrogano sulla natura degli interventi di questo duo di artisti che, in poco tempo, riesce a clonare e riproporre decine di siti, anche di altri net artisti come Olia Lialina. Alle preoccupazioni fatte trasparire dalla stampa internazionale, 0100101110101101.org risponde che la navigazione sul web costituisce di per sé una forma di appropriazione. I browser – come specificato in precedenza – immagazzinano all'interno di una directory (cache) la maggior parte dei codici visualizzati, onde velocizzare le operazioni di aggiornamento. Dalla cache, questi dati sono facilmente manipolabili e recuperabili anche quando non si è connessi. Quello che è importante sottolineare, nelle azioni sovversive plagiariste, è che nell'era della sovrabbondanza e del bombardamento continuo di informazioni, è difficile catalizzare l'attenzione del pubblico. Essere clonati dal duo italiano di net artisti non solo, quindi, aumenta la visibilità degli altri net artisti, ma stimola nuove forme di cooperazione.

A tal proposito, si rammenti che, è vero, i net artisti si appropriano di materiale altrui, ma è lo stesso ecosistema della rete che autorizza e promuove questa pratica, incoraggiando chiunque a farlo. È in questo modo che vengono compromesse e minate le basi dell'autorialità e autorevolezza del gesto creativo. Questo proprio in virtù del fatto che la net.art costruisce eventi, non oggetti materiali, rendendo impossibile il conferimento di quell'aura di cui si è parlato nei paragrafi precedenti, cioè la legittimazione di un'opera materiale sancita con la firma dell'artista. L'unico modo per garantire l'unicità dell'opera on line – lo spiega Olia Lialina, fondatrice della galleria *Art.Teleportacia* – è l'URL,

---

<sup>70</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. Art in the age of Copycats*, 2016, citando John Berndt in S. Home, *Plagiarism. Art as a Commodity and Strategies for its Negation*, cit. pag. 5 (traduzione dell'autrice).

<sup>71</sup> De Serrii, Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake edizioni, Milano, 2008

il nome di dominio. Questo è l'unico in grado di proteggere il copyright, o meglio, di garantire l'autenticità – quindi l'aura – di un'opera on line. Questa *aura* è il risultato di una relazione unica: quella tra il contenuto del sito web e la sua collocazione in Rete. In questo senso, l'atto di navigazione è un'esperienza auratica, perché comporta l'immersione nel “qui e ora” (*hic et nunc*) di un contenuto on line dotato di una precisa collocazione nel tempo e nello spazio: un sito Web – o qualsiasi file sperimentato attraverso internet – è un originale digitale “auratico”<sup>72</sup>. Quindi, la copia di un sito pubblicata su un altro server può a sua volta acquisire una nuova aura in virtù della sua riallocazione<sup>73</sup>. Secondo questo ragionamento, è possibile affermare che Internet è l'unico ambiente in cui la nozione di aura non è connessa a quella di originalità, nei termini di un'opera completamente nuova, nata *ex nihilo*. La Net Art, attraverso l'apertura dell'opera allo spettatore e l'impiego del plagio come strumento di rottura verso l'*art system* dominante, ha svuotato il concetto di “originalità”, rendendolo superfluo.

## 7. La “Free Software Foundation” e i primi passi verso lo sviluppo del *copyleft*

Per i plagiari le opere dell'ingegno non solo sono, appunto, “plagiabili”, ma costituiscono una sorta di bene pubblico, che permette l'interazione tra il fruitore e l'autore. E quindi se il diritto d'autore viene da loro attaccato, questo come si difende? Cambiando i propri connotati. Ed ecco che alla tradizionale visione del diritto d'autore si contrappone un movimento che reca con sé una nuova elaborazione del diritto d'autore, sicuramente rivoluzionaria, che prende il nome di *copyleft*. La parola non è di così agevole traslazione nella lingua italiana. Mentre, infatti, il termine anglosassone “copyright” si traduce comunemente in “diritto d'autore”<sup>74</sup>, “copyleft” può essere reso con l'espressione “permesso d'autore”; si gioca sulla contrapposizione tra la parola “right” e la parola “left”, quest'ultima traducibile con “sinistra” e come participio passato del verbo *to leave*, che significa lasciare, abbandonare. Determinate premesse fanno pensare immediatamente al copyleft come una pratica opposta al copyright, quando invece non è così. Più volte, infatti, si è sottolineato come non sussista una vera e propria morte dell'autore, ma una sua riconfigurazione che si pone in linea con lo sviluppo tecnologico. Gli autori che adottano il copyleft non rinunciano, infatti, ai propri diritti sull'opera – e quindi agli eventuali flussi reddituali da questa generati – ma permettono ai fruitori di riutilizzarla o riprodurla, facendosi però riconoscere i diritti morali di paternità e integrità.

---

<sup>72</sup> C. Moioli citando D. Quaranta, *The Unbearable Aura of a Website. Originally in the Digital Age*, in *In your Computer*, p. 159

<sup>73</sup> *Ibidem*, p. 162

<sup>74</sup> Letteralmente, in inglese il termine “right” è impiegato sia per indicare il concetto di “diritto”, di “giusto”, sia come indicazione della direzione “destra”

Il concetto di copyleft e il movimento legato a questo pensiero è stato originato dal mondo degli sviluppatori di software, dai programmatori. Infatti, per la maggior parte di questi professionisti, è stato ed è sempre più importante poter manipolare, modificare, adattare il cosiddetto “codice sorgente” del programma alle proprie esigenze. Questo rende necessario che lo stesso debba essere libero in modo da permettere a chiunque ne abbia la necessità di adattarlo secondo i propri scopi<sup>75</sup>. Si verifica, grazie al loro lavoro, un avvenimento fondamentale: il passaggio dal controllo della riproduzione delle copie al controllo sull’accesso. Si pensa non tanto allo scambio di beni intellettuali e quindi sul passaggio di proprietà, ma sull’accesso temporaneo di cui vengono negoziate le relazioni economiche.

La storia dello sviluppo del copyleft si deve a Richard Stallman.



Figura 6 Richard Stallman

Agli inizi degli anni Ottanta, Stallman lavora come programmatore. Stava sviluppando all’epoca un programma chiamato Lisp. A fronte della richiesta di una società di poter prendere visione del software e valutarne l’utilità, Stallman ne realizzò una copia “libera” per rendere visibile il lavoro di analisi. Qualche tempo dopo la stessa società crea una versione migliorata del programma di Stallman e questi richiede di poter a sua volta verificare il nuovo sviluppo del software, pretesa che gli è stata negata. Questo episodio segna il programmatore, che nel 1984 decide di abbandonare la propria attività per fondare l’ormai famosa Free Software Foundation (FSF), un’associazione che da anni si batte per la diffusione di un sistema aperto di licenze software. Stallman si impegna nell’elaborazione di uno schema

---

<sup>75</sup> M. Marandola, *Il nuovo diritti d’autore. Introduzione a copyleft, open access e creative commons*, Milano, 2005

di contratto (licenza) che regolasse, in modo differente rispetto al passato, i diritti dell'autore del codice e l'utilizzo dello stesso<sup>76</sup>.

La FSF sin dalla sua costituzione ha avuto come scopo principale quello di sviluppare un software libero, la promozione e la produzione del sistema operativo per computer GNU. La Free Software Foundation detiene i diritti d'autore sulla GPL (General Public License). Quest'ultima, oltre ad essere una licenza per l'utilizzo delle opere dell'ingegno GNU – anzi la prima e la più nota tra le licenze free e open source – è una sorta di manifesto politico avente anche la funzione di promuovere gli obiettivi di politica economica perseguiti da questa persona giuridica nel settore informatico, e di incoraggiare il progresso scientifico attraverso la graduale diffusione del software libero<sup>77</sup>. Fin da subito, il progetto GNU dimostra di essere al passo con i tempi e, soprattutto, affidabile, riuscendo ad offrire una serie di software abbastanza ampia che spazia in diversi ambiti applicativi. L'efficacia del progetto è data proprio dal fatto di essere un software creato con il metodo della condivisione. La FSF rappresenta uno dei centri principali dei vari movimenti che si occupano delle licenze free e open source tra cui, appunto, il movimento “free software”. A livello di ideali, questo ritiene che il mancato accesso al codice sorgente sia l'origine dell'incepimento (dato per presupposto) del progresso della ricerca nel campo dei programmi per elaboratore, e quindi provochi la mancanza di libertà nell'uso del computer, ovvero di uno strumento necessario nella vita di ogni cittadino, comunità o impresa<sup>78</sup>.

Attenzione, però: “libero” non è sinonimo di “gratis”. Il noto motto divulgativo di Stallman “free speech, not free beer”, non lascia dubbi circa il reale significato del termine. Nel manifesto GNU sono indicate espressamente le quattro libertà fondamentali che un software deve garantire all'utente per essere considerato libero:

- a) “la libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo”. L'uso del programma è libero non limitato in alcun modo;
- b) “la libertà di modificare il programma secondo i propri bisogni”. L'esercizio di questa libertà obbliga l'accesso indiscriminato al codice sorgente del programma, ovvero all'insieme delle informazioni del software che siano in un linguaggio accessibile, leggibile e modificabile dall'uomo;

---

<sup>76</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 5

<sup>77</sup> G. Sanseverino, *Le licenze free e open source*, Edizioni scientifiche italiane, 2007

<sup>78</sup> *Ibidem*, p. 17

c) la libertà di distribuire copie del programma anche gratuitamente. Anche se ha ricevuto l'accesso al codice sorgente gratuitamente, l'utente autore delle modifiche può rivendere copie del programma (libero) da lui modificato;

d) la libertà di distribuire versioni modificate del programma, al fine di diffondere i miglioramenti apportati all'interno della comunità degli utenti. L'utente autore delle modifiche del codice può decidere di rendere accessibile a tutti il suo codice sorgente.

Il fulcro della disciplina del copyleft, quindi, ruoterà attorno alla possibilità offerta a chiunque di eseguire, copiare, modificare il programma e di distribuirne le versioni derivate con un'unica condizione: che non si aggiungano restrizioni agli utenti successivi.

Di solito, comunque, le licenze d'uso hanno dei vincoli. Il primo è che gli autori precedenti del software devono essere menzionati anche nelle versioni modificate, lasciando intatto il loro copyright. Inoltre, non è possibile applicare una licenza d'uso incompatibile con la licenza originaria o che vada contro le norme della licenza stessa, a meno che non sia il detentore unico del copyright. Infine, nella licenza, normalmente, c'è una clausola che sancisce la non utilizzabilità del software se non si rispetta la licenza d'uso o se una o più norme della stessa licenza non sono valide per termini di legge.

Nonostante, quindi, vi siano comunque delle restrizioni date dall'uso della licenza, questa è gratuita.

### **7.1. Il movimento “open source”**

Il successo dei programmi GNU con la licenza GPL ha avuto quale risultato una notevole aggregazione di ricercatori attorno a questi nuovi progetti di ricerca e metodi di sviluppo. L'allargamento della comunità degli sviluppatori ha apportato un enorme contributo tecnico ai programmi GNU in corso di creazione, e ha comportato altresì la diffusione dei concetti politici ed economici alla base del software libero<sup>79</sup>.

Nel 1997 un gruppo di ricercatori facenti parte dell'esperienza “free software”, inizia a pensare che l'estremizzazione ideologica alla base della costituzione della FSF fosse disastrosa dal punto di vista promozionale e che intimorisse gli investitori delle piccole industrie informatiche interessate all'open source. In altre parole, le industrie guardavano con interesse la tecnica economica del software con codice sorgente aperto, ma avevano dei dubbi circa l'ideologia alla base del movimento.

---

<sup>79</sup> *Ibidem*, citando Di Bona, Ockam e Stone, op. cit. 185 e ss.

Questa riflessione rappresenta il fulcro della ricerca di Eric Raymond, uno dei membri più autorevoli del gruppo, che costituisce l'”*open source initiative*” (OSI). L'OSI è una persona giuridica senza scopo di lucro ed è sottoposta a diritto statunitense. Ha come oggetto sociale la promozione della programmazione a codice sorgente condiviso. Questa organizzazione adotta un documento, l'*open source definition*, nel quale viene descritto ciò che è ammesso in una licenza di utilizzo di software affinché il programma distribuito in quei termini e la stessa licenza possano qualificarsi come open source<sup>80</sup>.

L'OSI si occupa dell'aggiornamento dell'elenco di licenze che si conformano all'*open source definition*, e in questo senso la GPL della Free Software Foundation viene definita da questo movimento come il modello di licenza open source<sup>81</sup>. Open source è quindi quel programma per elaboratore che per regolare i diritti su di esso adotta una delle licenze già approvate dalla OSI, che precisa quali diritti la licenza deve garantire. Per proteggere l'opera dell'ingegno sono fondamentali alcuni criteri base: *a)* deve essere concesso a tutti liberamente il diritto di fare copie del programma, venderle o cederle; *b)* deve essere concesso senza limiti il diritto di accesso al codice sorgente; ogni utente, infatti, deve essere in grado di attarlo alle proprie necessità *c)* deve essere concesso senza restrizioni il diritto di modificare il software, ovvero creare e distribuire opere dell'ingegno derivate dal programma distribuito.

Non è richiesto, a differenza della Free Software Foundation, che ogni soggetto che apporti una modifica debba usare gli stessi termini di licenza. Un'altra differenza con il free software, è che questi ultimi, pur essendo liberamente utilizzabili, restano comunque di proprietà dell'azienda o della persona che li ha prodotti. L'open source ha inteso ristabilire, infatti, una nuova inversione di tendenza, con un ritorno alla libera circolazione delle informazioni relative ai programmi.

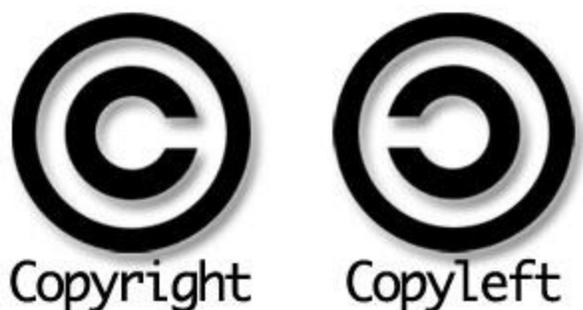
L'open source, quindi, non va considerato semplicemente come una “scappatoia” per aggirare il problema dell'acquisto o dell'utilizzo di un software proprietario, ma diviene una vera e propria scelta di campo in favore della libertà di circolazione (che consente di applicare rilevanti miglioramenti al programma; un open source messo "sul mercato", infatti, è stato testato e vagliato da numerosi programmatori che ne possono scoprire i bug ed eliminarli) e dello scambio di idee, così da consentire una crescita che coinvolga tutta l'utenza e non sia legata alla disponibilità economica.

---

<sup>80</sup> G. Sanseverino, *Le licenze free e open source*, Edizioni scientifiche italiane, 2007, op. cit. p. 24-25

<sup>81</sup> *Ibidem*, p. 25

## 8. Forget copyright, think copyleft. La filosofia dove la copia è permessa



Con il termine *copyleft* non si indicano solo quei diritti concessi tramite una licenza, cioè il documento atto a disciplinare le opere dell'ingegno, ma – come sottolineato in precedenza – un fenomeno sociale e un modello di una cultura informatica nata negli anni Ottanta. La nascita e la diffusione del modello di copyleft sono strettamente legate alla rivoluzione portata nel mondo delle comunicazioni dall'avvento dell'informatica e della telematica, che ha ridisegnato gli equilibri dei soggetti operanti nel mondo della comunicazione e della creatività. Questa pratica non è alternativa al copyright, anzi, ne costituisce la sua evoluzione. È un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore rispetto alla prassi tradizionale. Fino a qualche decennio fa, era impensabile per un autore di un'opera letteraria, ad esempio, scrivere e diffondere direttamente la sua opera al pubblico senza l'intermediazione di una figura professionale come quella dell'editore<sup>82</sup>. Questi si occupava di tutto: di supervisionare la redazione dell'opera, di finanziare la realizzazione di copie cartacee della stessa e di mettere tali beni materiali sul mercato e quindi a disposizione del pubblico. Il cambiamento sta proprio nel fatto che con il copyleft è l'autore che decide quali diritti "riservarsi" e quali no. Chiunque può, quindi, anche senza una particolare preparazione e abilitazione professionale, realizzare un sito web, inviare file via mail oppure partecipare a liste di discussione.

L'autore che detiene i diritti su un'opera, attraverso le licenze – documenti atti a disciplinare la distribuzione delle opere dell'ingegno – decide appunto di quali diritti intende "spogliarsi". A questo proposito occorre ricordare che, nonostante la prassi consolidata preveda quasi sempre il trasferimento in blocco dei diritti, l'articolo 19 della legge sul diritto d'autore n. 633 del 1941 stabilisce che essi rimangano tra loro indipendenti<sup>83</sup>. Pertanto, è rappresentativo il motto usato dal movimento Creative Commons "some rights reserved" (=alcuni diritti riservati), come posizione intermedia e sfumata fra la

---

<sup>82</sup> Non è un caso che la legge italiana sul diritto d'autore preveda esplicitamente la disciplina di alcune tipologie di rapporto contrattuale: il contratto di edizione (att. 118 ss.), il contratto di rappresentazione ed esecuzione (136 ss.) e altri esempi.

<sup>83</sup> S. Aliprandi, *Teoria e pratica del copyleft*, NdA press, 2006

dicitura “all rights reserved” (=tutti i diritti riservati) del modello di copyright tradizionale e il “no rights reserved” (=nessun diritto riservato) del modello del *public domain*<sup>84</sup> sostenuto dal movimento *No copyright*.

### 8.1. Le licenze. Qualificazione e funzionamento

Fino alla comparsa dei nuovi media digitali la gestione dei diritti d'autore era un “rapporto” che riguardava solo l'autore e il soggetto imprenditoriale che, come già accennato, può essere rappresentato dalla figura dell'editore. Lo strumento giuridico atto a regolare la trasmissione dei diritti d'autore è il contratto. Nel caso del copyleft, si tratta invece di licenze che sono definite come un atto giuridico caratteristico del diritto amministrativo relativo all'autorizzazione a svolgere alcune attività regolamentate per legge (art. 1321 cod. civ.). Il copyleft, però, poco ha a che fare con il diritto amministrativo, ma attinge alla sfera del diritto privato. Questa discrasia terminologica viene dalla traduzione letterale del termine inglese “license”, da cui emerge che la situazione italiana non coincide con quella americana. Infatti gli Stati Uniti sono stati i primi, a cavallo fra gli anni Settanta e Ottanta a sviluppare questo tipo di licenze con la commercializzazione di massa dei personal computer e dei relativi pacchetti software. Si ricordi come negli Usa è nata la prima licenza copyleft nel 1989, la GNU *General Public License*, licenza che ha regolato tutto il fenomeno del software libero.

Il diritto statunitense classifica questo tipo di negozio giuridico come “mass market licenses of copyright material”, letteralmente “licenze per la commercializzazione di massa di materiale coperto da copyright”. E all'interno di questa categoria si possono distinguere tre sottocategorie: le *shrink-wrap licenses* (lett. licenze a strappo), in cui l'accettazione da parte del licenziatario si realizza con la rottura della confezione che avvolge il supporto materiale (cd, dvd...) su cui sono distribuiti dei materiali sotto copyright; le *click-wrap licenses*, in cui l'accettazione da parte del licenziatario (colui che “riceve” la licenza) si realizza con un click su un'apposita icona che compare sullo schermo del pc dell'utente; le *browse-wrap licenses*, tipiche della diffusione di contenuti via Internet, nella quali l'accettazione da parte

---

<sup>84</sup> L'espressione **pubblico dominio** indica in generale il complesso e la globalità delle opere (ed in particolare delle informazioni) che, decorso il termine della protezione legale, possono essere liberamente utilizzate, senza chiedere autorizzazioni né corrispondere alcun compenso (Fonte: Giuliano Vigini, *Glossario di biblioteconomia e scienza dell'informazione*, Milano 1985)

del licenziatario si realizza implicitamente mettendo a disposizione del navigante un link a cui leggere le condizioni contrattuali<sup>85</sup>.

Al di là di queste classificazioni – che, si ricordi, appartengono esclusivamente alla dottrina statunitense – ciò che importa sottolineare è che si tratta di un contratto bilaterale in cui avviene l’incontro tra due parti, il licenziante e il licenziatario. Il primo esprime la volontà di distribuire la sua opera nei termini previsti dalla licenza con l’atto di allegare la licenza all’opera; il secondo esprime l’accettazione dei termini della licenza per fatto concludente (art. 1327 cod. civ.), cioè attraverso un comportamento che inequivocabilmente lasci trasparire la sua intenzione di accettare<sup>86</sup>.

Importante è sottolineare che l’assetto normativo degli Stati è sempre diverso. La redazione e il rilascio pubblico delle licenze, perciò, avviene “a discrezione” dell’autore, alla luce del principio dell’autonomia contrattuale<sup>87</sup>. Ogni autore è libero quindi di scrivere di volta in volta un documento in cui precisa le condizioni di distribuzione della sua opera. Queste licenze, essendo delle *autorizzazioni* funzionano fino al momento in cui un giudice non stabilisce l’invalidità di qualche clausola. E, se questo dovesse succedere, il fatto resta legato al caso concreto, poiché non è detto che una clausola considerata invalida in una situazione lo sia anche in un’altra. Dunque, è necessario tenere sempre a mente il contesto in cui l’opera dell’ingegno dovrà circolare e quali siano gli scopi che l’autore vuole perseguire dalla sua opera. L’autore è tutelato in modo standardizzato e automatico ed è dunque egli stesso – in quanto soggetto titolare di certi questi diritti di tutela – a doversi interrogare su quale sia il regime giuridico che meglio si adatta alle sue esigenze. In caso contrario c’è il rischio che l’applicazione di un copyright standardizzato risulti poco utile o addirittura controproducente<sup>88</sup>. In ogni caso, il copyleft rappresenta lo strumento che meglio consente all’autore di chiarire le modalità di distribuzione della propria opera e di selezionare il grado di libertà da attribuire all’utente finale dell’opera.

## **8.2. Il difficile rapporto tra SIAE e copyleft**

Quando la pratica del copyleft ha iniziato a prendere piede, si sono iniziati a incrinare i rapporti tra questa e la SIAE, La Società Italiana degli Autori ed Editori. Ente pubblico economico a base associativa, è preposto alla protezione e all’esercizio dell’intermediazione del diritto d’autore in Italia. Il ruolo rivestito

---

<sup>85</sup> S. Aliprandi, *Teoria e pratica del copyleft*, NdA press, 2006, op. cit. p. 25

<sup>86</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 26

<sup>87</sup> È disciplinata dall’articolo 1322 c.c., in base al quale essa è il potere di un soggetto di autodeterminare i propri rapporti con i terzi mediante contratti tipici e atipici che però devono essere meritevoli di tutela secondo l’ordinamento giuridico.

<sup>88</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 125

dalla SIAE è essenziale. La stessa l.d.a, all'art. 180 comma 1, afferma che “l'attività di intermediario, comunque attuata, sotto ogni forma diretta o indiretta di intervento, mediazione, mandato, rappresentanza ed anche di cessione per l'esercizio dei diritti di rappresentazione, di esecuzione, di recitazione, di radiodiffusione ivi compresa la comunicazione al pubblico via satellite e di riproduzione meccanica e cinematografica di opere tutelate, è riservata in via esclusiva alla Società italiana degli autori ed editori (SIAE)”. Le difficoltà nascono perché l'ente possiede di fatto un monopolio tale da rendere difficile rilasciare opere in regime di *copyleft*.

È vero che gli autori sono liberi di scegliere di non usufruire dei servizi di tutela offerti dalla SIAE e a maggior ragione di non associarsi all'ente. Ma è anche vero che attualmente in Italia è solo la SIAE ad avere i mezzi per garantire certi servizi determinati relativi alla distribuzione e allo sfruttamento economico di opere dell'ingegno, soprattutto in ambito musicale<sup>89</sup> e teatrale<sup>90</sup>. Di fatto, se un autore vuole valorizzare economicamente la sua opera, deve necessariamente affidarsi ai servizi della SIAE. Una scelta, dunque, che diviene quasi obbligata e porta ad un'impostazione esclusiva, che preclude all'autore la possibilità di promuovere e diffondere la propria opera attraverso altri canali, compresa l'applicazione di una licenza *copyleft*. Questa affermazione è contenuta nell'art. 27 del regolamento generale SIAE, che recita: “per effetto della protezione assunta dalla Società è, in particolare vietato all'iscritto [...] di percepire direttamente in tutto o in parte, i compensi previsti dalla Società in corrispettivo delle utilizzazioni consentite, ovvero di rinunziarvi, ovvero di ridurre l'ammontare. E' altresì vietato all'iscritto di rilasciare direttamente permessi di utilizzazione, anche se a titolo gratuito.” In realtà, nel 2012, la SIAE si è aperta a studiare più a fondo le implicazioni delle licenze *copyleft* in uso nel settore musicale. Lo studio, articolato inizialmente in quattro fasi, si è svolto in collaborazione con la “Free Hardware Foundation”, e allo sportello “Liberius”<sup>91</sup> hanno partecipato gli esponenti della SIAE con alcuni membri del gruppo Creative Commons Italia. Il dibattito sulla questione, in ogni caso, è ancora aperto. Per dirla con le parole di Orwell, “mai nessuno prende il potere con l'intenzione di abbandonarlo”.

---

<sup>89</sup> In realtà, in questo ambito, *Soundreef* – un gestore indipendente dei diritti d'autore (Independent Management Entity secondo la Direttiva UE 2014/26/UE) riconosciuto dall'Intellectual Property Office del Regno Unito – ha dato a gennaio 2018 una spallata al monopolio SIAE. La società Soundreef affida la riscossione del copyright dei suoi artisti all'associazione Lea (Liberi Editori Autori) costituita da un gruppo di autori e editori. La questione sta facendo ancora discutere, anche se di fatto il monopolio SIAE ha subito un duro colpo.

<sup>90</sup> S. Aliprandi, *Teoria e pratica del copyleft*, NdA press, 2006, op. cit. p. 44

<sup>91</sup> Servizio gratuito di consulenza e di suggerimento di modelli operativi per l'implementazione pratica di progetti che contribuiscano all'incremento del patrimonio di conoscenza liberamente condivisa. (Fonte: Wikipedia)

### 8.3. Il copyleft per le arti figurative: Licenza “Arte libera”

Il copyleft è stato esteso a molte categorie, fra queste è presente la sezione delle arti figurative. Il fenomeno è abbastanza limitato, in quanto vi sono numerosi altri diritti da dover analizzare: diritti morali, diritti connessi e così via, che comportano la risoluzione di complesse problematiche. In ogni caso, vi sono esperienze significative come la “Licenza arte libera”, una licenza “opencontent” realizzata e promossa dal progetto francese “Copyleft attitude”, impegnato nella diffusione dello “spirito” del copyleft e nella sua applicazione in tutte le opere creative.

Sul sito artlibre.org si legge che *“Con questa licenza Arte Libera è permesso copiare, diffondere e trasformare liberamente le opere rispettando i diritti dell’autore originario. Questa licenza non ignora affatto i diritti d’autore, anzi li riconosce e li protegge. Essa ne riformula lo spirito consentendo al pubblico di fare un uso creativo delle opere d’arte. Dal momento che l’uso fatto del diritto della proprietà letteraria e artistica conduce a restringere l’accesso del pubblico all’opera, la licenza Arte Libera ha invece lo scopo di favorirlo. L’intenzione è di rendere l’opera accessibile e permettere l’utilizzo dei suoi contenuti da parte di più persone possibili: utilizzarla con lo scopo di incrementare il suo utilizzo, porre nuove condizioni per la creazione con lo scopo di moltiplicare le possibilità di creazione, nel rispetto degli autori con il riconoscimento e la difesa del loro diritto morale. Infatti, con l’avvento dell’era digitale, con l’invenzione di Internet e del software libero, è comparso un nuovo modo di creare e di produrre. È anche il canale d’amplificazione di ciò che è stato sperimentato da numerosi artisti contemporanei. Il sapere e la creatività sono delle risorse che devono rimanere libere per essere davvero ciò che sono; e questo deve rimanere un obiettivo fondamentale che non è legato direttamente ad una concreta applicazione. Creare è scoprire l’ignoto, è inventare il reale senza preoccuparsi del realismo. Così, l’obiettivo dell’arte non dev’essere confuso con l’oggetto d’arte fatto e finito. La ragione essenziale di questa licenza Arte Libera è quella di promuovere e tutelare l’esercizio dell’arte libero dalle regole imposte dall’economia di mercato”*.

L’opera è condivisa, comprendendo l’opera originale – ovvero l’opera creata dal primo ideatore dell’opera condivisa, le cui copie saranno modificate dai fruitori – così come tutte le altre modifiche che possono essere apportate successivamente. È creata dall’autore originario che, attraverso questa licenza, definisce le condizioni in base alle quali vengono fatte le modifiche. Queste modifiche, sono le opere derivate che vengono create dai partecipanti, i quali fanno uso dei diritti di riproduzione, diffusione e di modificazione che la licenza conferisce loro.

La licenza ha per oggetto la definizione delle condizioni secondo cui poter usufruire liberamente dell'opera originale. La libertà di copiare o di riprodurre, ad esempio, può essere usata per uso personale o per essere diffusa, usando qualsiasi tecnica. È possibile quindi diffondere le copie di queste opere, modificate o meno, qualunque sia il supporto o il luogo, a titolo oneroso o gratuito se si rispettano le condizioni di seguito riportate: allegare alle copie questa licenza nella sua integrità, o indicare precisamente dove è possibile trovare la licenza, indicare al destinatario dove potrà avere accesso agli originali o derivati dell'opera stessa e, infine, indicare al destinatario il nome degli autori originali. Tutti gli elementi dell'opera devono rimanere liberi, perciò non è permesso integrare gli originali o derivati in un'altra opera che non sia sottoposta a sua volta alla licenza.

La Licenza Arte libera, proprio perché si tratta di *copyleft*, riformula gli equilibri del diritto d'autore, autorizzando la libera copia e la libera trasformazione delle opere. È anche un modo per prendere le distanze da quelle logiche di mercato prodotte dall' "economia dominante", come si legge sul sito della licenza Arte Libera. Questa pratica, si potrebbe sostenere, si pone a metà strada tra il rifiuto stesso del sistema dell'arte e di mercato – proprio della visione del net artista degli esordi – e il diritto a rivendicare la paternità dell'opera, fondamento del diritto d'autore tradizionale. Con la licenza, infatti, non può avvenire il saccheggio di un'opera *sviluppata collettivamente*, così come accaparrarsi della creazione in fase di sviluppo a beneficio solo di alcuni.

Un lettore attento, a questo punto, coglierà le similitudini tra le logiche del *copyleft* e le comunità virtuali, esperienza fondatrice del fenomeno della net.art. Infatti, l'idea che sta alla base delle prime comunità virtuali, non riflette il modello di reciprocità *do ut des* per cui si dà qualcosa per avere in cambio qualcos'altro, ma favorisce un'economia dello scambio in cui si fanno cose per gli altri rispondendo al desiderio di costruire qualcosa di collettivo, un desiderio cioè di solidarietà e partecipazione. Le comunità virtuali si sviluppano dunque come luogo di scambio (e di copia) e libera circolazione del saper finalizzata a una sua rielaborazione che garantisca la crescita della collettività secondo il modello economico del dono (*gift economy*<sup>92</sup>) e della condivisione alla pari tra utenti (*peer to peer*), entrambi favoriti dall'etica della partecipazione creativa, ovvero che è possibile plasmare la realtà – dare forma alla rete – attraverso la condivisione di strumenti e capacità. Si viene a formare in questo clima una nuova specie, quella dei "netizen", utenti on line che contribuiscono attivamente allo sviluppo della rete, capiscono il valore del lavoro collettivo e gli aspetti condivisi delle comunicazioni pubbliche. Questi

---

<sup>92</sup> La *gift economy* (economia del dono) si basa sulla condivisione e lo scambio di informazioni o beni potenzialmente utili, senza l'aspettativa di una ricompensa immediata da parte del donatore.

principi base, come si è visto, hanno delineato sin dall'inizio il percorso di Stallman e sono stati i cardini dell'etica del movimento "free software".

#### 8.4. Andy Deck e la "licenza di essere artista"

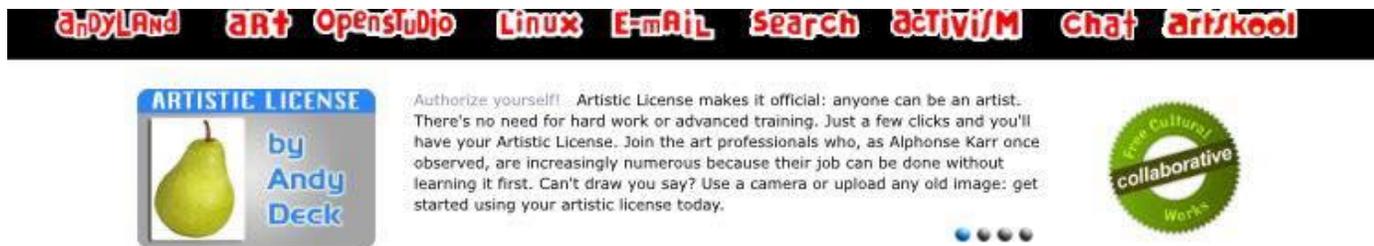


Figura 7 Un frame della pagina web di Deck in cui poter realizzare la propria "Licenza Artistica"



Figura 8 Esempi di Licenze Artistiche

*Artistic License* può essere considerato l'ultimo capitolo di un lungo viaggio nella ricerca artistica di Andy Deck, noto net artist e attivista da oltre dieci anni. La sua attività si esplica soprattutto nei siti web *Andyland.net* e *Artcontext.net*, piattaforme nelle quali mischia con sapienza le dominanti tipiche della net.art, il pensiero critico, i processi collaborativi, la propensione attivista, l'utilizzo del codice, il détournement estetico, la "defamiliarizzazione" del mezzo e l'interattività, sviluppando dalla metà degli anni Novanta quelli che lui stesso definisce "progetti di arte pubblica". Lo spazio pubblico attivato dall'artista, però, non è quello fisico dei contesti urbani nei quali abitiamo, ma quello virtuale di Internet. Deck è stato uno dei primi net artisti che si è impegnato e concentrato per creare rapporti di collaborazione tra le persone attraverso la rete. Questo approccio "pubblico" subisce un'accelerazione nel 2010, anno in cui mette a punto una finta licenza artistica che chiunque può ottenere attraverso il suo sito web *Andyland.net*, spazio collettivo dedicato all'arte.

L'immagine in alto è un frame della pagina che serve a realizzare la licenza. A tal proposito Deck scrive: "Non c'è bisogno di un duro lavoro o di avere conoscenze approfondite. Pochi click e avrai la tua Licenza

Artistica. [...] Dici di non saper disegnare? Usa una fotocamera o carica una vecchia immagine: inizia ad usare la tua Licenza Artistica oggi stesso”.

Deck in un'intervista specifica che è un fanatico dell'*open source*<sup>93</sup>, sostenendo che con Artistic License lui cerchi di “esaminare alcune delle complessità della creatività e il duplice ruolo dell'artista in quanto collegato a sistemi *software* online collaborativi. Non sto dicendo che, nonostante le apparenze, l'interattività sia l'unica strada. Ci sono aspetti della partecipazione che sono imprevedibili e questo è importante e affascinante. Ma al contempo, ho sistematizzato e predisposto quasi tutte le forme di *feedback* possibili, così il mio lavoro con l'interattività riguardi anche le forme di controllo e di libertà all'interno delle più dinamiche cibernetiche di collaborazione più varie e inusuali”. Deck, con ironia, riesce a scherzare sui tools collaborativi che egli stesso sostiene – essendo contro il sistema dell'arte tradizionale – concedendo a ognuno di noi la possibilità di assicurarsi, attraverso l'interfaccia web, una licenza plastificata. D'altronde oggi, con la facilità di utilizzo dei tools digitali, “*anyone can be an artist*”.

La condivisione di conoscenze e la collaborazione si incastrano perfettamente nelle logiche della rete, rendendo questo ambiente un territorio di confronto reciproco e di quel fermento artistico che si colloca al fuori del sistema dell'arte ufficiale. Deck è uno dei tanti net artisti a sperimentare un'arte processuale e non oggettuale.

## 9. Le licenze Creative Commons

Varie sono le licenze copyleft per contrassegnare le opere di creatività e ingegno: qui di seguito verrà segnalata quella relativa ai contenuti, resa disponibile dalla no profit *Creative Commons*. La fondazione di questo progetto risale al 2001, e costituisce un elemento essenziale per la crescita e lo sviluppo dei fenomeni di free e open source. È stato proprio l'aggravarsi delle tensioni esistenti tra la richiesta del libero utilizzo di ogni sorta di materiale creativo in Internet e le istanze di sempre maggiori protezioni per le opere dell'ingegno da parte delle imprese che ha provocato una sorta di compimento culturale all'interno dei vari movimenti genericamente definibili come open source. Creative Commons è un'associazione senza scopo di lucro, la cui partecipazione è prevista come libera adesione all'organizzazione e alle discussioni, che sono aperte a tutti coloro che hanno intenzione di contribuire. Il compito principale dell'associazione è il rilascio delle cosiddette “licenze creative commons”, che altro non sono che una serie di modelli standard di contratti per l'utilizzo di opere dell'ingegno generalmente

---

<sup>93</sup> [www.digicult.it](http://www.digicult.it)

definibili free e open source<sup>94</sup>. La realizzazione di queste licenze può essere considerata variabile nel senso che l'autore di un'opera che si serve di questi contratti vede aprirsi davanti a sé una serie di opzioni con la possibilità di scegliere quali diritti riservarsi e quali non esercitare nei confronti di un ipotetico fruitore della sua opera.

Sul sito *creativecommons.org* si legge che “Le licenze di Creative Commons sul diritto d'autore e gli strumenti creano un equilibrio all'interno del tradizionale ambiente dei "Tutti i diritti riservati" che le leggi sul copyright creano. I nostri strumenti danno a chiunque dai creatori individuali alle grandi compagnie ed istituzioni un semplice, standardizzato modo di garantirne il rispetto dei permessi sul diritto d'autore ai loro lavori creativi. La combinazione dei nostri strumenti ed i nostri utenti è un vasto ed in crescita bene comune digitale, un pozzo di contenuti che possono essere copiati, distribuiti, modificati, miscelati ed usati come base di partenza, tutto entro i limiti della legge sul copyright”.

Le opere su cui possono essere utilizzate queste licenze, ovviamente, non sono solo i software, anche se esse costituiscono le dirette eredi ideologiche della licenza GPL della Free Software Foundation, rappresentando una notevole evoluzione dal punto di vista giuridico.

I “commoners” non intendono fornire una risposta radicale ma sicuramente, attraverso un ampio spettro di licenze<sup>95</sup> applicabili a una grande quantità di opere dell'ingegno, offrono nuove opportunità agli stessi imprenditori culturali. Si va produrre, così, da un lato la messa in discussione del concetto stesso di opera derivata nel diritto d'autore, sia la promozione di un movimento d'opinione che faccia sentire la necessità di perimetrare normativamente con nuovi limiti l'appropriazione delle informazioni all'interno dei vari contenuti coperti dai diritti esclusivi<sup>96</sup>.

---

<sup>94</sup> G. Sanseverino, *Le licenze free e open source*, Edizioni Scientifiche Italiane, Milano, 2007, op. cit. p. 29

<sup>95</sup> I diritti concessi dalle licenze variano basandosi su quattro caratteristiche fondamentali: *a)* il riconoscimento o meno della paternità dell'opera, definita “attribution”; *b)* l'operare o meno del divieto di utilizzo dell'opera per scopi commerciali, denominata “non commercial”; *c)* la concessione della facoltà di modificare o di creare opere derivate, designata come “no derivs”; *d)* l'inserimento o meno dell'obbligo di applicare alle opere derivate lo stesso tipo di licenza previsto per quella originaria, indicata con il termine “share alike”.

<sup>96</sup> *Ibidem*, p. 31

## Capitolo 3

### L'evoluzione della Net Art e la museificazione dell'immateriale

#### 1. Un cambiamento di prospettive

L'ambiente mediale emerso dall'avvento del Web e dalle successive sperimentazioni artistiche dei net artisti, risulta essere permeato di spinte *appropriazionistiche*, in cui non esiste più una individualità sovrana, ma molteplici realtà che viaggiano alla stessa velocità. Gli anni Duemila, infatti, vedono l'affermazione di un web "sociale", che riesce a far sua quella tecnologia che i net artisti usavano come arma e con uno spirito rivoluzionario. Il modo con cui l'arte si esprime è la condivisione, il riutilizzo delle forme preesistenti. Le persone non si riconoscono più nelle preoccupazioni in cui vivevano i net artisti, non si parla più delle possibilità che può offrire il web, ma vengono messi sotto i riflettori gli input culturali che possono derivare da questo. La condizione di sovrapproduzione rende l'autenticità oramai sdoganata, perché non è più un problema, ma diventa la normalità. Non ha più senso produrre qualcosa di originale, il mercato è talmente saturo di contenuti che diviene condizione "utile e necessaria" il ripescaggio di elementi preesistenti, che vengono rielaborati, remixati e lanciati nuovamente sul mercato culturale in pasto ai navigatori. L'artista deve trovare il modo di inserirsi nei flussi di produzione per compiere azioni di confezionamento e ricontestualizzazione di materiali. L'enfasi si sposta dall'atto della creazione di nuovi oggetti a quello della redistribuzione di ciò che esiste già. Le reti sono dei magazzini pieni di informazioni da manipolare per essere rimesse in scena.

Dal 2000 non si può più parlare di Net Art. Il termine è caduto oramai in disuso, sebbene questo tipo di arte continuerà ad esistere in altre forme e riuscirà ad evolversi andando di pari passo con le nuove logiche che governano il mondo del Web nel nuovo millennio.

Gli artisti, inoltre, hanno appurato che il mercato dell'arte è riuscito ad accettare e reintegrare anche le istanze più aggressive e polemiche nei suoi confronti, *in primis* la legittimazione di opere frutto dell'appropriazione e della rielaborazione di contenuti altrui, con il fine di renderle infinitamente modificabili. Pertanto, preso atto dell'impossibilità di agire fuori dalle maglie del sistema, l'interesse si sposta sulla rinegoziazione dell'opera come oggetto. *Net Art is not dead*, si è semplicemente adattata al mondo delle gallerie e dei musei.

## 2. Post Internet art. Il contesto diventa il nuovo contenuto dell'opera

Gli schermi dei nostri computer sono diventati il mezzo con cui la maggior parte di noi vive l'arte contemporanea. È cambiata la percezione dell'opera d'arte stessa, poiché questa può essere semplicemente un post su un blog o l'immagine di un'opera esposta in una galleria più o meno esistente. La cultura dell'arte, in altre parole, è sinonimo di cultura digitale e, seguendo la scia di questo *mood* universalmente condiviso, nasce una nuova generazione di artisti che si inserisce nella corrente che prende il nome di Post internet art.

Le strategie adottate in maniera volutamente polemica proprie della net.art – sia delle origini sia quella che si colloca negli scenari più evoluti – erano consapevole che la fase di totale sperimentazione e confronto critico sarebbe durata poco. Il museo si è interessato ben presto alla net art, l'artista avrebbero trovato il modo di venderla e, quindi, avrebbe pesato di nuovo più della collettività. L'utopia della Net Art e le strategie da essa impiegate perdono il loro valore rivoluzionario nel momento in cui si inizia a registrare interesse da parte dell'arte tradizionale. Questo fenomeno è dovuto in parte al fatto che già negli anni Novanta le strategie di appropriazione e citazionismo – appartenenti all'arte definita *Post internet* – entrano a far parte del panorama dell'arte contemporanea, ma soprattutto perché, all'alba del nuovo millennio, la rete inizia a popolarsi di piattaforme e strumenti che rendono quelle pratiche, prima considerate sovversive, alla portata di tutti, immediate. Ecco che quindi il concetto stesso di plagio perde significato e diventa una vera propria “sindrome collettiva”<sup>97</sup> dettata dalla tecnologia emergente. Il plagiarismo non è più una necessità, ma la condizione culturale dominante.

Queste considerazioni portano inevitabilmente a riflettere su come si sia evoluta l'arte in questo nuovo scenario. Cosa succede in un mondo in cui tutti i prodotti culturali sono a portata di click, immediatamente disponibili e aperti a qualsiasi modificazione successiva? La stessa net.art – se non il concetto stesso di arte – perde di significato? In realtà, si evolve, diventando “museificabile”. Questo cambiamento di rotta è avvenuto con l'affermarsi della Post Internet art, che ha creato un contatto con le gallerie.

A differenza della Net Art degli esordi, infatti, l'arte *dopo Internet, oltre Internet*, non si trova ad affrontare una nuova tecnologia, non rappresenta una nicchia culturale che si confronta con le nuove dinamiche che si evolvono in rete, ma si riferisce a Internet come a un medium che è divenuto – nel frattempo – un mezzo di comunicazione e di espressione ordinario. Il termine diviene ben presto di “uso

---

<sup>97</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. Art in the age of Copycats*, 2016, op. cit. p. 177

comune” in blog di successo e popolarizzato attraverso testi fondamentali redatti dalla “seconda generazione” di artisti. Si parla di artisti che, pur passando molto del loro tempo on line, sviluppano il proprio lavoro anche offline, rendendolo potenzialmente appetibile per il circuito delle gallerie. Il Post Internet, in questo modo, diventa lo strumento mediante il quale la cultura della galleria riconquista, in un certo senso, l’arte della rete, per definizione agli antipodi della struttura formale del mercato dell’arte. Questo nuovo approccio all’arte, infatti, è emerso nel momento in cui la Net Art si è trovata a fare i conti con il mondo museale, rinegoziando la sua posizione nei suoi confronti. Per questo la Post Internet art può essere considerata come la diretta erede della Net Art, “condita”, però, con un pizzico di contemporaneità.

Il Post Internet si caratterizza per un continuo passaggio dall’on line all’offline, elemento che rende molte opere d’arte di nuovo *materiali*. Questo punto rappresenta la chiave per accedere alla cerchia istituzionale, fino a quel momento – volutamente – impenetrabile per l’arte in rete. L’istituzione, quindi, viene ripensata dall’interno, e la volontà di lavorare al suo interno non è il punto d’arrivo di un processo che va dall’autonomia all’integrazione, dall’attacco al compromesso. Fa parte, invece, di un circolo continuo nel quale la celebrità acquisita in rete aiuta a entrare in galleria e il riconoscimento istituzionale serve a generare più interesse on line. L’oggetto materiale “caro” alle gallerie, in sostanza, costituisce solo uno step; dimostrazione del fatto che, a differenza della net.art degli esordi, apertamente critica verso l’istituzione, il ragionamento *post* di questi artisti intende essere assai meno polemico e più sciolto, che considera il mondo dei musei e delle gallerie come uno dei tanti spazi in cui esplicitare la loro arte.

In questo senso, reale e virtuale non sono più in conflitto, ma rappresentano due facce della stessa medaglia. La galleria viene vista come un singolo nodo di una rete di possibili spazi o modalità di visualizzazione<sup>98</sup>. Un esempio calzante è costituito dalla serie di *Image Objects* (2011-on going) di Artie Vierkant: una serie di opere che si collocano “da qualche parte” all’intersezione tra sculture fisiche e documentazione visuale alterata. Ogni pezzo nasce come file digitale, di cui esistono diverse variazioni. Queste sono poi stampate su pannelli in alluminio sagomati per creare stampe fotografiche che hanno la profondità e la presenza di una scultura. L’artista mette in discussione, in questo modo, la separazione fra l’oggetto d’arte e la sua rappresentazione, prendendo in esame l’elemento proprio del post internet: l’arte in rete che riesce ad insinuarsi nello spazio espositivo. Di seguito un’immagine della realizzazione appena descritta.

---

<sup>98</sup> B. Vickers, *Some Brief Notes on: How Post-Internet got lost*, 2013



Figura 9 Artie Vierkant, "Image Objects, 2013

Ogni volta che i pezzi sono documentati ufficialmente (ad esempio, dall'artista o da una galleria), le foto della documentazione vengono alterate per creare una nuova forma e generare nuovi lavori derivati che si basano sugli oggetti iniziali. L'esperienza dello spettatore si divide tra l'incontro fisico che avviene nell'ambientazione della galleria e le innumerevoli variazioni degli oggetti che circolano in stampe, pubblicazioni e su Internet. La documentazione diventa un'opera a sé stante, incorporando elementi di collage, tecniche comunemente usate nel ritocco professionale delle immagini, filigrane digitali e molto altro. Centrale per l'evoluzione dell'opera è l'intervento del pubblico, che tramite la fotografia permette di farla circolare. Tramite la documentazione, infatti, l'opera può potenzialmente vivere all'infinito – per questo è ancora *on going* – mettendo fine alla divisione tra esperienza primaria e secondaria di fruizione dell'opera. L'oggetto d'arte, così facendo, oltrepassa la linea tra on line e off line. Si affaccia così l'idea di un lavoro costantemente *in progress* che mira, più che a rimanere impresso nel tempo, a farsi notare sul momento, emergendo dalle acque dell'*overload* informativo. Nella vastità inesauribile delle novità medialì, lo spettatore passa da una notizia all'altra, da un dato all'altro, come se facesse *zapping* davanti alla televisione. Ecco perché l'artista post-mediale concepisce l'opera come un ciclo infinito e non più come un oggetto unico. Quando viene caricata un'opera d'arte in rete, la possibilità che sia vista da molte persone è pressoché ridotta, proprio per le decine di miliardi di altri contenuti che circolano. Il lavoro diventa una performance che può essere seguita costantemente e monitorata, quindi, attraverso i social

network tramite il meccanismo della condivisione.

Questo scenario potrebbe avere due tipi di risvolti: o l'artista tiene il passo con il ritmo produttivo delle novità, o soccombe inevitabilmente cadendo nel dimenticatoio. Gli artisti della corrente Post-Internet, in fin dei conti, hanno bisogno della loro audience per continuare a creare arte.

L'autore, in questo clima, non ha il controllo della sua realizzazione, che viaggia ad alta velocità per venire costantemente duplicata, distribuita, replicata. L'autenticità lascia il posto all'ubiquità. L'opera d'arte perde il legame con il suo creatore, per acquisire nuovi significati ogni volta che viene recuperata. La rete, infatti, contempla una visione basata sulla condivisione, un mondo in cui la proprietà intellettuale diventa un bene comune, dove autorialità è sinonimo di "spettatorialità", dove la distinzione tra arte e vita di tutti i giorni diventa fluida<sup>99</sup>. Il contesto diventa, in altre parole, il nuovo contenuto. L'arte digitale migra dal suo mondo nativo al mondo dell'arte contemporanea.

A tal proposito è interessante citare le parole del curatore austriaco Peter Weibel. Egli sostiene che "l'esperienza mediale è diventata la norma per ogni esperienza estetica. Quindi, in arte non c'è più nulla al di fuori dei media. Non c'è più alcun dipinto al di fuori dell'esperienza mediale. Non c'è più alcuna scultura al di fuori dell'esperienza mediale. Non c'è più alcuna fotografia al di fuori dell'esperienza mediale".

### **3. Tra YouTube e i Surfing Club. L'arte della manipolazione in rete**

L'arte in rete vive l'annullamento di ogni distinzione tra produttore e consumatore, in cui il valore più alto risiede nella replicabilità. L'informazione viene alterata, manipolata e riutilizzata in modi che in origine non erano previsti. Gli utenti, riflettendo questi principi, non sono più fruitori passivi dei contenuti, ma svolgono un ruolo assai attivo in uno scambio a due direzioni, che la natura metamorfica di qualsiasi prodotto culturale aumenta in maniera esponenziale<sup>100</sup>. Per questo la forma che prende il Web in riferimento a questo è quella dell'*editing* continuo dei contenuti mediali: non serve avere competenze straordinarie, ma è sufficiente usare gli strumenti che Internet offre e con cui siamo abituati a confrontarci. Ecco perché le piattaforme sul Web sono progettate per mettere al centro l'utente: l'"io" di iTunes, il "mio" di Myspace e il "tu" di YouTube. Proprio YouTube, con il suo motto "Broadcast Yourself", permette a chiunque di mettersi al centro della scena: da un gattino con le doti da pianista, a un

---

<sup>99</sup> C. Moioli, citando B. Troemel, *Art after social media*, in O. Kholeif (a cura di), *You are here. Art after the Internet*, op. cit. p. 37

<sup>100</sup> V. Tanni, *Eternal September. The Rise of Amateur Culture*, Link editions, Brescia 2014, pp. 8-9

adolescente che si riprende mentre fa gli scherzi telefonici. Tutti possono fare qualcosa che potenzialmente può avere una risonanza su scala mondiale. Quello che viene caricato sulla piattaforma può essere manipolato, remixato, riorganizzato e redistribuito a milioni di utenti. YouTube ha quindi, per sua natura, una forte carica *egocentrica e narcisistica*, caratteristiche che discendono direttamente dalle logiche che muovono l'operare in rete dei *Post Internet artists*: la tirannia della visibilità, la ricerca incessante dei riflettori. Se non ti mostri, non esisti. Questo scenario documenta una nuova schiera di produttori-consumatori che prendono il sopravvento nel campo della produzione audiovisiva.

Ecco perché la demolizione della figura autoriale passa inevitabilmente anche dall'avvento di YouTube. Gli artisti della *Post-Internet generation* vivono dall'interno la messa a punto dell'immagine vernacolare di Internet: quella massa in crescita inarrestabile di fotografie amatoriali, video in bassa risoluzione, biglietti di auguri, piccole animazioni e artefatti di ogni tipo prodotti usando in maniera ingenua strumenti ed effetti standard di quello studio di produzione multimediale che è la macchina che teniamo fra le mani. "Assorbo, quindi traduco, e infine creo", ha dichiarato Ryan Trecartin, un giovane artista americano, che ha avuto un *hype* notevole proprio attraverso la nota piattaforma. L'artista crea video molto complessi, anche se apparentemente dominati dalla combinazione caotica di frammenti dal web. Nei suoi lavori, giovani esibizionisti e truccatissimi sono ritratti in scenari casalinghi, momenti di vita quotidiana, durante le loro serate, mentre riversano sullo spettatore, con fiumi di parole, il proprio privato<sup>101</sup>. Questi soggetti sono espressione della demenzialità di quello che Trecartin chiama "transumano": un'umanità pesantemente condizionata da internet e dal digitale, che anziché favorire una eventuale evoluzione, sembra aver causato una grave regressione. Il messaggio, attraverso la sua estetica splatter, arriva allo spettatore forte e chiaro: guardando le opere di Trecartin non si può non provare un fastidio costante e una spontanea antipatia per i suoi personaggi, cosa che porta a chiedersi se questo sia il risultato di una riuscita critica sociale o, come sostengono alcuni critici, una ripresa di quello che tutti gli adolescenti fanno e che ora viene postato da chiunque sui social.

Fra gli artisti che, come Trecartin, prendono YouTube sul serio, molti fanno parte della scena "pro surfer", che dal 2006 si organizza attorno ad alcuni blog di gestione collettiva come *Nasty nets* e *Supercentral*, in cui i partecipanti instaurano un dialogo a distanza fondato sullo scambio, la manipolazione e il commento di materiali mediatici – immagini, video, testi – trovati in rete<sup>102</sup>. La smaterializzazione completa dell'identità che viene enfatizzata dalla massiccia produzione e scambio di

---

<sup>101</sup> D. Quaranta, *Media, New Media, Post Media*, Postmedia books, Milano, 2010, op. cit. p. 162

<sup>102</sup> D. Quaranta, citando M. Olson, *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Culture*, in *Words Without Pictures*, 2008

contenuti è solo la cornice che racchiude il fenomeno dei cosiddetti *Surfing Club*<sup>103</sup>.

Un *Internet Surf Club* è un sito di gruppo (di solito un blog) in cui artisti e altri utenti si collegano a elementi "navigabili" sul Web e pubblicano anche alcuni dei loro lavori creativi. *Nasty Nets* è stato il primo tra questi ad "autoproclamarsi" *Internet Surfing Club*, dando a quest'accezione una connotazione ironica che ben descrive l'atmosfera ludica di queste piattaforme, tutte diverse tra loro. Il critico Matt Fuller ha notato due caratteristiche dei club di surf come ambienti artistici: "In primo luogo, ogni opera non è particolarmente diversa dalle altre opere dell'artista o dei gruppi che l'hanno prodotta, ma fa parte di una pratica. Le parti che vengono assemblate fanno parte di risorse disponibili collettivamente. Quindi, ancora una volta, è qualcosa che si distingue dalle modalità d'arte di emissione standard, visioni uniche, individui di talento e tutto il resto. È il potere di connettersi"<sup>104</sup>.

In altre parole, i *Surfing Club* sono blog gestiti da più artisti e utenti, senza avere esplicitamente una connotazione prettamente "artistica", in cui messaggi visivi brevi e immediati, basati sul ready-made appropriati dalla rete o materiali remixati, sono condivisi in una conversazione continua sotto forma di post o commenti<sup>105</sup>. La grande quantità di immagini che circola sul web diventa, per questa schiera di artisti e utenti, terreno di indagine, portandoli a concepire il medium non più come uno strumento, ma come un ecosistema culturale oramai consolidato da cui trarre ispirazione creativa. Gif animate, clip, remix di YouTube, trash, pop, tutto viene mescolato all'insegna del copia/incolla e della postproduzione.

In una economia della sovrapproduzione, è inevitabile contare sulla connettività. I Surfing Club uniscono gli utenti della rete attraverso la diffusione e rielaborazione di tutto il *junk* che trovano nelle profondità del Web, permettendo grazie a queste pratiche di aprire dialoghi e portare il livello discorsivo ad una moltitudine di significati.

È qui che il termine Net Art perde di significato per lasciare il posto a una simultanea celebrazione e critica di Internet, luogo in cui la voracità informativa porta ad attingere al calderone di contenuti preconfezionati.

Quali risvolti per l'enorme quantità di dati da cui siamo sommersi? L'artista brasiliana Debora Hirsch,

---

<sup>103</sup> I Surfing Club traggono origine dalla pratica del *group blogging*, in particolare dai *photoblog* come *4chan.org*, un sito web di immagini in lingua inglese lanciato nel 2003. La registrazione alla piattaforma non è permessa, se non per il personale, infatti gli utenti pubblicano contenuti in modo anonimo. Originariamente su *4chan* si discuteva di manga e anime, pubblicando immagini sul tema. Il sito è diventato rapidamente popolare e ora presenta schede dedicate a una vasta gamma di argomenti, dagli anime/manga ai videogiochi, alla musica, alla letteratura, al fitness, alla politica e allo sport.

<sup>104</sup> Fonte: Wikipedia (mia traduzione)

<sup>105</sup> C. Moioli, *Cloning Aura. Art in the age of Copycats*, op. cit. p. 197

attraverso una mostra personale inaugurata nel 2016 dal titolo *Donotclickthru*, mette in evidenza – con un approccio squisitamente ironico – la vulnerabilità e la fragilità dell’essere umano che in una condizione di *overload* informativo. La ricerca artistica di Debora Hirsch si costituisce come un processo ‘assimilativo’: l’artista raccoglie, seleziona e fonde stimoli visivi provenienti da diversi media, rielaborati e riproposti in forma di disegni, video e dipinti. Il tema centrale del progetto espositivo è quello della cultura prodotta dai *new media*<sup>106</sup>. *Donotclickthru* è un imperativo, utilizzato anche come url del sito web dedicato a questo lavoro: [www.donotclickthru.com](http://www.donotclickthru.com). Come è esplicitamente dichiarato, il suo scopo è quello di ottenere “zero clicks”. Tuttavia, il lavoro si presenta come una *gallery*, una successione di immagini, disegni e testi, che simulano il formato tipico della comunicazione web. Il divieto *don’t click thru*, entra in corto circuito con l’unico modo con cui il visitatore può interagire col sito, ovvero il *clicking thru*. Un’altra rappresentazione della cultura digitale proposta dal lavoro dell’artista è quella di un sofisticato sistema di riflessione e rifrazione, che a un tempo specchia e deforma la realtà. Questo effetto destabilizza e al contempo affascina, trascinando lo spettatore in una tensione quasi logorante, che prima o poi raggiungerà un punto di rottura.



Figura 10 Un frame dell'opera, visitabile sul sito [www.donotclickthru.com](http://www.donotclickthru.com)

#### 4. Non solo codici: la Software art

L'immaterialità da cui la Post Internet art si è parzialmente allontanata, è stata oggetto di discussione per il sistema dell'arte mondiale, creando un certo scompiglio. Come si collocano queste opere digitali

---

<sup>106</sup> [www.artworth.com](http://www.artworth.com)

all'interno del sistema artistico tradizionale e istituzionale? L'aspetto eccitante del fenomeno è proprio questo, la vera rivoluzione culturale sta proprio nel fascino intrinseco dell'impossibile che diventa possibile. L'arte creata mediante le nuove tecnologie è costituita nella sua forma pura dal software. Nel secondo capitolo si è svolta un'analisi sulle possibilità "collaborative" offerte dall'apertura del codice sorgente. Ora si affronterà il discorso cambiando il punto di vista e dimostrando che il software non è solo una serie di impulsi elettromagnetici formati da 0 e 1.

Accanto allo sviluppo del software libero e open source, che garantisce l'accesso alle informazioni fondamentali per modificare un software o un sistema operativo, si sono moltiplicati gli interventi di net artisti e programmatori che hanno reso – ebbene sì, anche il software – un atto creativo. Gli artisti del software criticano il carattere ideologico della corsa alla *killer application*<sup>107</sup>, mettendo in mostra la ridondanza e l'arbitrarietà delle convenzioni adottate dai software proprietari più diffusi. Gli artisti del software, però, non si sono fermati alla critica dell'ideologia, ma hanno creato essi stessi programmi che pongono domande sugli effetti socio-culturali di certi strumenti<sup>108</sup>. Nell'immaginario collettivo, inoltre, il software ha sempre avuto un'aura un po' grigia: banali istruzioni che sono eseguite dalla macchina e che, perciò, risparmiano tempo e lavoro all'utente. Con il tempo, la riscrittura e la progettazione dei programmi, ha assunto un ruolo diverso e, per così dire, più "elevato", ponendosi alla pari delle culture con la "c" maiuscola. L'espressione *software art* indica una categoria pratica più che un movimento ideologico, il che fa capire la tranquillità con cui è stato accolto dagli artisti che utilizzano la programmazione come forma o mezzo espressivo<sup>109</sup>. Il software è inteso così come materia e non come strumento. Questo tipo di arte rende consapevole l'utente che il codice digitale non può essere considerato un elemento innocuo, non è solo un set di istruzioni, ma terreno di pratica creativa. Le possibilità creative si basano sull'estetica dell'errore e il low-tech, in cui il codice mostra tutto il suo potenziale. Florian Cramer, uno dei maggiori teorici della Software art, la definisce come qualsiasi lavoro che si costruisca su un "codice di istruzioni formali". La Software art, inoltre, ha iniziato a svilupparsi in parallelo alla Net Art delle origini, per poi – come tutto questo filone – "cedere" alle logiche museali.

---

<sup>107</sup> "Applicazione assassina" (trad.) si riferisce a un prodotto di successo costruito su una determinata tecnologia (quindi una *applicazione* di quella tecnologia), grazie al quale la tecnologia stessa penetra nel mercato, imponendosi rispetto alle tecnologie concorrenti e aprendo la strada alla commercializzazione di altre applicazioni secondarie. (Wikipedia)

<sup>108</sup> M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake edizioni, op. cit. p. 91

<sup>109</sup> L.Lampo (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Milano, 2005, op. cit. p. 21

I software d'artista possono essere di ogni tipo: dal browser, al *word processor*, fino ad arrivare addirittura al virus, come dimostrano i lavori di [*epidemiC*], in particolare con l'opera *downJones sendMail* (2002). Questo lavoro nasce dalla risposta a una domanda: qual è il danno massimo che un virus informatico può compiere? La risposta è un comune programma di posta "sovvertito" da un – innocuo – danno informatico. Viene inserito, in un messaggio di posta, uno spezzone di frase, abbastanza generico da potersi confondere con il resto, ma capace nello stesso tempo di seminare dubbio sul resto del testo, o corromperne il senso<sup>110</sup>. Il virus invisibile non agisce sul mezzo, ma sul messaggio. Mettendo in dubbio la nostra fiducia nella inalterabilità dei dati, *downJones* rende evidente la centralità della comunicazione, e i pericoli derivanti da un'alterazione del suo flusso.

Ancora, il net artista Adrian Ward trasforma "Adobe Illustrator" in *Auto-illustrator*, un programma che disobbedisce ai comandi dell'utente per seguire i propri, sviluppando un proprio progetto creativo. Basta cliccare su una delle icone allineate nella barra degli strumenti per osservare fenomeni difficilmente riconducibili al programma della casa madre, mettendo in crisi il normale rapporto che l'utente crea con l'interfaccia: un cerchio si trasforma in un volto, il rettangolo diventa una casa, le forbici tagliano in modo arbitrario. Quando Ward viene premiato nel 2001 alla Transmediale di Berlino, tra i rappresentanti a presiedere la giuria c'era Florian Cramer che, insieme ai suoi colleghi, aveva stabilito i criteri di valutazione e una sorta di canone estetico per una disciplina inedita: "ogni programma che pretende di essere uno strumento è auto illusorio. Ti aspetti che "Salva" salverà e non cancellerà. La sensazione che si possa capire e controllare ciò che il software sta facendo può essere solo basata sulla fiducia nel programmatore. Per noi la Software art si oppone alla nozione di software come strumento; non perché desideriamo differenziare una sorta di arte alta dal basso mestiere di programmazione. Piuttosto, l'arte del software ci rende consapevoli che il codice digitale non è innocuo, non è limitato alla simulazione di altri strumenti, e che è di per sé un terreno per la pratica creativa"<sup>111</sup>.

Tra le molte categorie di software art, la modifica al codice dei videogiochi esistenti – in gergo tecnico *patch* (pezza) o *mod* – è una delle più interessanti, e sicuramente la più vicina allo spirito della net.art nel periodo "eroico". Non si tratta di scrivere un software più o meno utile e funzionante, ma di intervenire su un prodotto culturale già esistente e codificato. Dopo aver sperimentato il browser, capovolgendo le sue interfacce e portando a ragionare sulle metafore del desktop e della macchina che standardizzano e limitano la nostra esperienza della macchina, *Jodi* non poteva certo tirarsi indietro da questa sfida. Il duo,

---

<sup>110</sup> *Ibidem*, op. cit. p. 51

<sup>111</sup> Dichiarazione della Giuria della Transmediale 2001, sezione Software Art

attraverso *Untitled Game* (2000), sfregia l'interfaccia di un gioco sparattutto molto popolare, Quake. Gli interventi privilegiano ora la gabbia architettonica del gioco, trasformato in una sorta di Mondrian postmoderno in 3D; altre volte esaltano il senso di claustrofobia del videogame, rinchiodando il giocatore in un sotterraneo con un mostro che non possiamo vedere e da cui non c'è possibilità di fuga. Nonostante questo, il piacere del gioco rimane, trasformandosi in una lotta per la sopravvivenza in un mondo freddo e ostile, privo di ogni realismo e di qualsiasi punto di riferimento<sup>112</sup>. *Untitled Game* non ha un'interpretazione univoca, come dimostra la scelta di lasciare l'opera senza titolo.

La Software art, dunque, è composta da un codice scritto appositamente dall'artista che, in termini tradizionali, può essere inteso come il colore si sceglie per la tela. Il risultato di questo percorso artistico porta ad una maggiore versatilità dello strumento digitale rispetto a quelli tradizionali. Il valore dell'arte e la sua fruibilità sono dati quindi dall'immaterialità, che cambia il modo di concepire il godimento estetico delle opere, iniziato con il percorso intrapreso con la Net Art. A che punto è arrivato il mercato? Come viene venduta/esposta l'immaterialità?

Il mercato, innanzitutto, richiede preferibilmente installazioni, poiché i compratori, comprese istituzioni e musei, preferiscono che il gallerista e l'artista diano loro gli strumenti più adatti per godere dell'opera. Le opere installate in galleria – per lo meno la maggior parte – sono lavori di Net Art installati in pc con monitor touch screen, poiché chi compra preferisce di solito avere tra le mani un oggetto materiale piuttosto che un software. C'è poi chi vende l'accesso ad un'opera on-line, è successo con *Waiting Room* di Mark Napier. Lo stesso artista afferma che “il vendere installazioni è solo una metodologia intermedia, in attesa che i compratori comprendano il reale valore di un software”. Ci sono installazioni geniali nel mercato che contraddicono però questa teoria, come gli specchi di Daniel Rozin, opere che utilizzano le tecnologie digitali insieme ad altri materiali tradizionali ed i risultati possono variare dalle sculture interattive ai quadri in movimento<sup>113</sup>. In questo senso, c'è un forte richiamo alla Net Art pionieristica, che si basava sul principio secondo cui un'opera d'arte non può essere interattiva di per sé, sono le persone che devono usarla interattivamente. È lo spettatore, in altre parole, che deve usare l'opera in modo imprevedibile. Questa visione si è trasferita e si è adattata, dunque, anche al circuito museale.

Le opere di Rozin soddisfano i requisiti principali di un'opera interattiva installata in una: la presenza della sorpresa, dell'imprevisto, di un elemento comico e un irresistibile aspetto ludico che spinge a

---

<sup>112</sup> L.Lampo (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Milano, 2005, op. cit. Domenico Quaranta p. 43

<sup>113</sup> Passaggio estrapolato dall'articolo visitabile sul sito [www.digicult.it](http://www.digicult.it) dal titolo *New Media Art. Vendere l'immateriale*

mettere in atto i gesti più disparati, cercando di testare la velocità di risposta dell'installazione<sup>114</sup>. In questo modo viene messa in discussione la percezione del reale e i meccanismi tramite cui il fruitore si relaziona con l'arte e la tecnologia.



Figura 11 Gli specchi meccanici di Rozin spesso appaiono ad un primo sguardo come opere “innocue”, attirano l’attenzione di chi si trova a passarvi accanto ripetendo una serie di movimenti automatici che creano pattern ricorrenti e giochi geometrici

Nel mondo dell’arte digitale un’altra metodologia di vendita molto utilizzata è la stampa. Le opere, create con software creati appositamente dagli artisti o software per la grafica diffusi nel mercato, vengono stampate su tela o carta e vendute in diverse gallerie. In Italia, ad esempio, ne esiste una on-line, si chiama *Graphola*, ha una selezione di cento artisti e vende stampe di opere digitali a prezzi molto concorrenziali (dai 150 ai 200 euro). Ci sono poi dei net artisti che vendono le loro opere sotto forma di feticcio, cioè oggetti che richiamano interamente l’opera d’arte on line, quasi come fosse un merchandising delle loro realizzazioni.

L’arte digitale e l’arte contemporanea stanno cercando di convergere e, come si è visto anche nella Post Internet art, c’è un forte interesse per quel tipo di lavoro tecnologico che assume una forma fisica. In realtà, questa concezione potrebbe essere un’arma a doppio taglio. Il pericolo risiede nel fatto che l’accento sulla materialità fisica dell’arte digitale porti alla svalutazione dell’elemento tecnologico, escludendolo e sminuendolo. Tutto ciò a favore di una trasformazione necessariamente “oggettuale” dell’opera d’arte, che sicuramente riesce ad entrare più facilmente nel mercato e a collocarsi rapidamente

---

<sup>114</sup> Citazione dell’articolo pubblicato su [www.arshake.com](http://www.arshake.com)

all'interno delle collezioni. Al contrario le opere più effimere, quelle basate su software, quelle politicamente e socialmente impegnate e le forme di arte digitale partecipata incontrano più difficoltà<sup>115</sup>.

Il mercato ha dimostrato, in sintesi, di potersi appropriare non solo di oggetti banali o non convenzionali, ma anche di saper “rianimare” l'aura di oggetti che non sono per loro stessa natura né unici, né prodotti dalla mano dell'artista, dando il via a inevitabili compromessi che sono il frutto di una rete di valori e interessi che non si organizzano più attorno ad oggetti specifici.

---

<sup>115</sup> A questo proposito, si veda l'intervento della teorica e curatrice Christine Paul al convegno per il Media Art and Art Market, tenutosi a Linz il 10 ottobre 2016. Il video è visionabile al seguente link <http://digicult.it/it/news/media-art-art-market-interview-christiane-paul/>

## Conclusioni

Il panorama virtuale risulta essere legato alla realtà, ma allo stesso tempo la genera, in quanto stimola l'interazione e la produzione di nuovi contenuti. Nell'arco degli anni il confine tra cosa è arte e cosa non lo è si è progressivamente assottigliato e sempre più si sono dovute rivedere le definizioni di medium e arte. La net.art ne è un esempio: sul web qualunque cosa può assumere valore artistico, e non è la sua unicità a renderla tale – perché può essere copiata – né l'autorialità – perché spesso l'opera è partecipativa ciò che conta è l'idea.

La disposizione utopica dell'arte in Rete vede, idealisticamente, l'apparentemente infinito mondo delle immagini digitali come una sorta di patrimonio collettivo. Un mondo in cui la proprietà intellettuale è diventata un bene comune sia perché non suscita godimento rivale, sia perché, tanto nel contenuto quanto nella forma di espressione, risulta essere in gran parte il prodotto della società cui appartiene. Inoltre, pubblicare un lavoro on line è sì un atto di condivisione, ma anche, se gestito sapientemente, un trampolino di lancio per la visibilità – e, quindi, per la popolarità – dell'artista.

L'attitudine al remix e la modularità dell'ambiente digitale hanno permesso un'autonomia combinatoria virtuale che prima era impossibile realizzare, auspicando a un universo in cui l'arte può sentirsi finalmente libera. La facilità con cui è possibile commettere violazioni nell'ambiente digitale e la difficoltà di reprimerle potrebbero agevolmente portare all'inevitabile conclusione che il copyright sia morto. Questa sarebbe una comoda conclusione, che però risulta condivisibile più in teoria che in pratica. Il concetto di autorialità è semplicemente cambiato, come si è potuto constatare attraverso le pratiche del copyleft e dei Creative Commons.

Dal canto suo, la Net Art ha saputo riconfigurare il concetto stesso di copyright, adattandolo alle logiche di un'arte che si proponeva di operare inizialmente senza le sue regole. Olia Lialina, ad esempio, definisce l'URL come “l'unico parametro che protegge il copyright” di un lavoro online e crea una serie di esempi in cui la barra degli indirizzi diventa parte integrante del lavoro. L'opera che meglio descrive questo procedimento è *Agatha Appears*, una breve storia d'amore metaforica tra Agatha, il personaggio principale, e il Sysadmin (*system administrator*), un termine che descrive una persona impiegata per mantenere e gestire una rete di computer. La parte centrale della storia è un “viaggio attraverso Internet”, raccontato usando il contenuto della barra di posizione in modo letterario. I due amanti passano da un server all'altro, da un paese all'altro, solo per mezzo di un click. Questo lavoro è emblematico nel dimostrare come, in realtà, l'*aura* che descrive Walter Benjamin non è del tutto svanita, ma si è – in un certo senso – “nascosta”. L'*aura* non è persa, quello che è andata perduta è solo l'abilità di percepirla.

In altre parole, se Benjamin sostiene che *aura* significhi presenza dell'originale – che è quindi prerequisito del concetto di autenticità – è possibile avere un “qui e ora” anche per un artefatto culturale come un sito Web, elevato ad elemento artistico. Il “qui e ora” è rappresentato, infatti, dalla relazione tra il suo contenuto e la sua posizione. Questo concetto viene incarnato dal momento in cui più persone visitano lo stesso sito di *Web art*. L'arte sul web può far vivere la stessa aura a persone diverse nei luoghi più disparati, purché venga condiviso il momento della visualizzazione. Il punto è che non esiste copia senza originale. La Net Art non è morta, e neanche l'autore. E questa convinzione potrà essere sostenuta finché ci sarà un'idea alla base di un lavoro, nonostante le copie realizzabili. Prima di scrivere questo elaborato, l'idea era quella di descrivere “semplicemente” come gli artisti su internet riuscissero a tutelare le loro opere. Approfondendo l'argomento, la sensazione avvertita è stata quella di un'arte che non voleva difendersi, ma attaccare.

La Net Art è stata la prima arte su internet che ha saputo far valere l'idea e non la forma con cui un'opera viene distribuita. Certo, con il passare del tempo ha dovuto adattarsi alle gallerie e ai musei, anche per rendere le proprie opere vendibili, come dimostra la Post Internet art. In ogni caso, è riuscita a crescere parallelamente allo sviluppo di Internet, portando alta la bandiera dell'immaterialità. Un'immaterialità che, costituendo l'essenza stessa della vita della Rete, odorerà sempre di immortalità.

## Bibliografia

- Tatiana Bazzichelli, *Networking, la rete come arte*, Costa & Nolan, Milano, 2006
- Chiara Moioli, *Cloning Aura. The art in the age of Copycats*, Lulu.com, 2016
- AA.VV., Potlatch, *Bollettino dell'Internazionale lettrista*, 1954-57
- Owen F. Smith, *Fluxus. The history of an attitude*, San Diego State University, 1998
- M. Deseriis, G. Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake edizioni, Milano, 2008
- V. Tanni, *Net Art. Genesi e Generi*, [www.valentinatanni.com](http://www.valentinatanni.com)
- D. Quaranta, *Net Art 1994-1998. La vicenda di Ada Web*, Vita e Pensiero, Milano, 2004
- L.Lampo (a cura di), *Connessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*, Milano, 2005
- D. D'Ambra, *L'arte contemporanea nell'era digitale*, documento reperibile sul sito [www.labcd.unipi.it](http://www.labcd.unipi.it)
- D. Quaranta, *Media, new media, post media*, Postmedia books, Milano, 2010
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 1936
- A. Dal lago, S. Giordano, Mercanti d'aura. *Le logiche dell'arte contemporanea*, il Mulino, Bologna, 2006
- R. Zaccaria, A. Valastro, E. Albanesi, *Diritto dell'informazione e della comunicazione*, CEDAM, 2013
- V. M. de Sanctis, *I soggetti del diritto d'autore*, Giuffrè editore, Milano, 2005
- P. Marzano, *Diritto d'autore e Digital Technologies*, Giuffrè Editore, Milano, 2005
- WIPO, Document CE/MPC I/-III, 8, par. 39
- R. Romano, *L'opera e l'esemplare nel diritto di proprietà intellettuale*, CEDAM, 2001
- Ridolfi, *Creatività e plagio nelle opere d'arte figurativa*, 1996
- V. Campanelli in *Remix Ethics – International Review of Information Ethics*
- M. Marandola, *Il nuovo diritti d'autore. Introduzione a copyleft, open access e creative commons*, Milano, 2005
- G. Sanseverino, *Le licenze free e open source*, Edizioni scientifiche italiane, 2007
- S. Aliprandi, *Teoria e pratica del copyleft*, NdA press, 2006
- V.Tanni, *Random*, LINK Editions, 2012
- B. Vickers, *Some Brief Notes on: How Post-Internet got lost*, 2013

V. Tanni, *Eternal September. The Rise of Amateur Culture*, Link editions, Brescia 2014

## Sitografia

[www.digicult.it](http://www.digicult.it)

[www.artribune.it](http://www.artribune.it)

[www.collezionedatiffany.com](http://www.collezionedatiffany.com)

[www.artworth.it](http://www.artworth.it)

<http://www.lastampa.it/2017/07/23/cultura/internazionale-situazionista-il-sessantotto-prima-del-sessantotto-k9gidaKEnlNt8wrhgDPXIJ/pagina.html>

<http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2003/04/14/003G0093/sg>

[www.flashartonline.it](http://www.flashartonline.it)

[www.dirittodautore.it](http://www.dirittodautore.it)

[http://www.valentinatanni.com/public/2011/12/Valentina\\_Tanni\\_NetArt\\_Genesi\\_e\\_Generi\\_2004.pdf](http://www.valentinatanni.com/public/2011/12/Valentina_Tanni_NetArt_Genesi_e_Generi_2004.pdf)

<https://www.docsity.com/it/conoscere-in-digitale-net-art-e-hacker-art/633465/>

<http://www.fastweb.it/web-e-digital/net-art-come-funziona-l-arte-ai-tempi-di-internet/>

<https://noemalab.eu/ideas/article/net-art-3/>

<http://www.digicult.it/it/news/the-fluid-principles-of-contemporary-images/>

[http://cramer.pleintekst.nl/all/concept\\_notations\\_software\\_art/software\\_decontextualizaton.pdf](http://cramer.pleintekst.nl/all/concept_notations_software_art/software_decontextualizaton.pdf)

<http://www.digicult.it/it/digimag/issue-003/italiano-net-art-generator-il-libro/>

<http://www.art-vibes.com/art/glitch-art-gli-artisti-dellerrore/>

<http://punto-informatico.it/2377496/PI/Interviste/arte-reti-relazioni-net-art-condivisione.aspx>

<https://www.fotoartearchitettura.it/storia-arte-contemporanea/nascita.html>

<https://ildiavolocompramaver.wordpress.com/2015/02/26/neoismo/>

[http://www.lutherblissett.net/archive/008\\_it.html](http://www.lutherblissett.net/archive/008_it.html)

<http://www.i-r-i-e.net/inhalt/015/015-Campanelli.pdf>

