

I VIRUS COME FORMA DI ESPRESSIONE ARTISTICA

UN'ARTE

Divorando testi epidemiC sui virus come strumenti di creazione artistica e di comunicazione, sul viruscode come atto poetico e allo stesso tempo rivoluzionario, un dubbio contagia, una visione infetta: forse Dio per creare il mondo ha scritto un codice sorgente?

Catch me if you can. Il messaggio trasmesso dal primo virus in assoluto, apparso sui monitor degli utenti collegati alla rete ARPAnet nel 1970, indicava l'identità del "germe", Sono Creeper, e una sfida, **"prendimi se ci riesci"**. Con il tempo l'identità dei germi è cambiata, ma la sfida è la stessa. L'ultima risale a lunedì 27 gennaio, quando il **worm SQL Slammer ha colpito (qualcuno ha precisato "ha punito") le Poste Italiane**, bloccando 14mila sportelli e creando disagi non solo agli utenti, ma anche ai dipendenti. Immediata la reazione dei media: il "male" ha colpito ancora! Pochi giorni

dopo, invece, un altro virus **ha dato il nome a un evento ed è diventato, parte integrante di un museo** e segno indelebile della memoria culturale dei nostri tempi. All'Haus der Kulturen der Welt (La Casa delle Culture del Mondo) di Berlino, in occasione della

BIENNALE DI VENEZIA

[2001 – Biennale d'Arte di Venezia]
In occasione dell'invito alla 49esima Biennale d'Arte di Venezia, i0100101110101101.ORG e gli epidemiC ideano e compilano il virus biennale.p. Il codice sorgente stato reso pubblico e diffuso il giorno dell'apertura della Biennale, 6 giugno 2001, dal Padiglione della Repubblica di Slovenia.

transmediale 0.3, uno dei più importanti festival del multimediale, si è tenuta infatti **"I love you – computer_viruses_hacker_culture"**, un'esposizione di Digitalcraft sui virus informatici.

>> L'arte del virus

I virus fanno parte del nostro patrimonio collettivo già da tempo, ed è forse proprio per questo che hanno suscitato l'attenzione di un museo. Partecipano attivamente alla nostra vita (al compu-

VIRII VIRUS VIREN VIRY

digital_is_not_analog.01
[2001 – Salara, Bologna]
Prima mostra sui virus mai realizzata fuori e dentro la rete, organizzata dagli epidemiC nel maggio 2001 in occasione di digital_is_not_analog.01 a Bologna (Salara).
www.d-i-n-a.org

ter) dal 1986 da quando cioè Basit e Amjad svilupparono **Brain, il primo virus in ambiente Dos** e Ralf Burger presentò alla conferenza del "Chaos Computer Club" il suo **Virdem, un virus dimostrativo che infettava tutti i file com**. È solo di recente, però, che siamo davvero coscienti dell'esistenza di questi esseri digitali e del loro potere di auto-replicarsi, e cioè da quando, quel 3 maggio 2000, un messaggio di posta elettronica con oggetto I Love You (di qui il nome appunto dato all'esposizione di Berlino), con allegato il file "LOVE-LETTER-FOR-YOU.TXT.vbs", **colpì 300.000 sistemi in meno di 24 ore, mise KO i**

I love you

CONTRA GIOSA

computer di banche, grosse società e persino di alcuni parlamenti. Alcuni virus si erano già diffusi sulla rete prima di quella data – basti pensare a Melissa –, ma **per la prima volta i media parlavano di danni notevoli.** Da quel giorno i virus animano le nostre paure digitali. A renderle più intense,

a radicare in noi l'idea che siano solo delle brutte infezioni e rappresentino

una minaccia economica, a mantenere alta la tensione mediatica sul fenomeno, **le case antivirus che rilasciano periodicamente terrificanti bollettini di guerra** oltre

che gli "anticorpi" per bloccare e distruggere l'azione dell'antigene digitale, il corpo estraneo.

Digitalcraft ha avuto il merito di proporci invece una diversa visione del fenomeno, ponendo l'attenzione sull'intera natura del virus e non solo sui

DIGITALCRAFT # HAUS DER KULTUREN DER WELT

[31 gennaio - 6 febbraio - Berlino]
Oltre a Digitalcraft, ecco chi c'è dietro all'esposizione di quest'anno:
Transmediale - International Media Art Festival Berlin
www.transmediale.de
Haus der Kulturen der Welt
www.hkw.de

VIRUS IN MOSTRA

Si sa che un museo raccoglie, classifica e conserva collezioni di oggetti rilevanti dal punto di vista storico, tecnico, scientifico ed artistico. Nel contempo però, come spiega Franziska Nori responsabile dell'esposizione di Berlino, il museo è anche un laboratorio, serve a comunicare e ricercare nuove realtà. E come infatti Digitalcraft è interessata da un lato alle nuove forme di produzione tecnica; dall'altro è un'area di ricerca e di riflessione sulle nuove tecnologie e il valore che esse assumono nella società dell'informazione e per l'arte. Ma non è l'unica! Qui di seguito quando, dove e ad opera di chi i virus sono entrati nelle mostre, nei musei e addirittura nelle università.

EL CUERPO DEL ARTE

[2001 - Biennale di Valencia]
Alla mostra El Cuerpo del Arte (sezione El Mundo Nuevo), una delle principali manifestazioni della Biennale di Valencia, gli epidemiC presentano il virus HTML.Reality.
www.epidemic.ws/valencia_press/el_pais.htm

suoi aspetti negativi. Dopo aver presentato una vasta gamma di infezioni digitali ed aver effettuato delle opportune distinzioni tra un tipo di virus ed un al-

tro, il virus ci ha dimostrato come esso possa **influenzare l'arte digitale; sia fonte d'ispirazione per l'arte e esso stesso oggetto d'arte digitale applicata**, degno quindi di stare all'interno di un museo. Ci ha svelato il suo potenziale artistico, il suo potere



I VIRUS COME FORMA DI ESPRESSIONE ARTISTICA

DIGITALCRAFT # MAK.FRANKFURT

[23 maggio 2002 – Francoforte]
Digitalcraft - Arts and Crafts in the Digital Age (Arti e Mestieri nell'Età Digitale) è una sorta di archivio della cultura digitale, un progetto e allo stesso tempo una sezione del mak.Frankfurt, Museum of Applied Arts Frankfurt (Museo di Arti Applicate di Francoforte), che già nel maggio 2002 concepì la prima esposizione all'interno di un museo dedicata al fenomeno dei computer, dal nome appunto I love you - computer_virus_hacker_culture.
www.digitalcraft.org
www.mak.frankfurt.de

estetico ed anche la sua capacità di raccogliere, produrre e diffondere informazione.

>> I love you, hacker culture!

Arte, estetica, sicurezza e tecnologia: questi i temi affrontati a Berlino. Nel museo allestito con vari terminali e **un database interattivo contenente centinaia di virus emulati** sono intervenuti net.artisti, programmatori, esperti della sicurezza IT, poeti del codice sorgente, sociologi e storici dell'arte. Sono stati affrontati la storia dei virus software e il loro sviluppo tecnico; sono stati resi visibili quei processi digitali e virali normalmente nascosti nella scatola nera del computer. **Il virus finalmente non più cosa oscura, ma addirittura manipolabile dai visitatori** i quali non solo hanno assistito a varie dimostrazioni di effetti e di interessanti payloads, ma hanno potuto attivare alcuni virus ed effettuare crash di sistema. Particolare attenzione è stata rivolta al **po-**



tere artistico dei virus, all'intero processo creativo che porta alla loro realizzazione e in particolare all'estetica del codice e alla sua scrittura come atto estetico e nel contempo rivoluzionario. A rappresentare quest'altro volto del virus anche programmatori ed artisti italiani: gli **EpidemicC** e i **0100101110101101.ORG**, con i loro virus **"biennale.py"** e **"bocconi.vbs"**, ormai dichiarati vere e proprie opere d'arte; e **Jaromil programmatore free software nonché artista**, i cui lavori hanno introdotto all'etica hacker e alla funzione estetica dei virus software. Per l'occasione è stato anche invitato Trend Micro, un produttore di software anti-virus più interessato al fenomeno dal punto di vista dell'economia e della sicurezza.

>> Non solo malattia

Il virus è apparso non solo come un agente patogeno, emissario del danno, ma come prodotto di un approccio sperimentale al linguaggio che è ancora in via di sviluppo; il codice o meglio il viruscode, permette al coder di creare programmi eseguibili che trascendono le funzioni canoniche, come lo stabilire una comunicazione tra chi lo utilizza (user) e il computer. **Il viruscode è infatti anche un testo con una sua estetica**, con una sua forma quale può averla qualsiasi linguaggio scritto e parlato. Nel codice, secondo gli epidemicC, "forma e funzione coincidono e raggiungono le altezze della poesia stessa con tutto il potenziale di un linguaggio che nasce per il net e si diffonde in esso". Per i programmatori consapevoli dell'infinita magia della loro arte, **i virus non sono dei semplici tool ma programmi di creazione artistica e il codice è una**

forma di poesia comparabile a quella sperimentale dell'ultima avanguardia - Boudelaire, Rimbaud, Apollinaire e i surrealisti - alla poesia moderna di Jandl nella quale risalta la musicalità della parola, e il senso del dettaglio. Il codice, insomma, come testo da recitare (gli epidemicC **hanno recitato quello di I Love You**) o un Calligramma di Apollinaire che, ricordiamo, riusciva a dare forme grafiche diverse alle parole, rendendo la poesia disegno; come poesia concreta i cui testi ridotti a poche parole, lettere e segni di punteggiatura, aspirano allo status di oggetti d'uso o ad essere comprensibili in tutto il mondo, proprio come i cartelli stradali. Persino come **un haiku giapponese**, breve componimento di 5-7-5 sillabe privo di titolo, minimalista, asciutto e compatto, nel quale il poeta è solo uno strumento, mentre il soggetto è rappresentato dall'oggetto che anima il componimento. Nella forma di un haiku è **la prima poesia scritta in Perl da Lerry Wall nel 1990**. Nella poesia Perl che è program code e il program code è poesia, il testo può rappresentare l'ispirazione di chi lo ha scritto, adempiendo nel contempo, attraverso l'interazione col computer che l'interpreta, allo scopo per il quale è stato programmato. Così appaiono le opere perl di Sharon Hopkins ed anche i codeworks di A. Sondheim, programmatore ed artista, per il quale i virus sono stati appunto fonte d'ispirazione. ☞

DaMe`
www.dvara.net/HK

UNIVERSITA' BOCCONI

[2002 – Milano]

Per recuperare i valori semantici e pragmatici originari di un termine (virus) che significa forza, vigore, nell'ateneo milanese il collettivo EpidemicC presenta il virus bocconi.vbs. Il contagio selettivo trasforma il possesso di questo Brand Virus in una questione di status: una provocazione lanciata proprio a partire dal centro nevralgico delle ricerche sulla brand image e sulla comunicazione aziendale.

www.epidemic.ws/bocconi/index_it.html