

‘Contra-Internet’ e la fine della rete secondo Zach Blas

Di Claudia D'Alonzo

Marzo 6, 2018, 7:25am



Negli ultimi 15 anni internet è cambiato profondamente, lasciando sempre più spazio alle grandi aziende e piattaforme social e rosicchiando, nel corso del tempo, il potenziale e il raggio d'azione delle realtà indipendenti. Per questo motivo, oggi più che mai, è legittimo e necessario chiedersi come concepiamo internet e provare a immaginare quali potrebbero esserne le prossime evoluzioni, come la creazione di infrastrutture e network gestiti da comunità e gruppi di persone in modo indipendente.

Queste domande sono il punto di partenza della ricerca di Zach Blas per il progetto *Contra-Internet* (2014-2018), presentato in anteprima in una personale alla Glaswork Gallery di Londra, in forma ridotta all'ultima edizione del festival Transmediale di Berlino e ora visibile fino al 21 aprile ad Art In General, New York.

In una lettura critica della condizione attuale di internet e della sua assimilazione con il capitalismo globale, Blas si appropria di riferimenti teorici e artistici di matrice queer e li utilizza come lenti per una pratica sovversiva che è anzitutto costruzione di un nuovo immaginario diretta conseguenza di un necessario ribaltamento dei significati e dei simboli tipici del nostro approccio odierno a internet.

Altri elementi importanti sono il gioco sulla temporalità, la costruzione di un futuro distopico, il misticismo tecnologico, le droghe, gli oggetti magici che permettono forme di visione e conoscenza alternative. Un progetto denso e articolato in più opere che viene messo in scena attraverso un'installazione composta da tre elementi: la serie di tre video saggi *Contra-Internet Intervsion Practices*, una pietra di silicio — che rappresenta l'inversione del significato della trasparenza della palla di cristallo — e il libro in edizione limitata dal titolo *The End of Internet As We Knew It*.

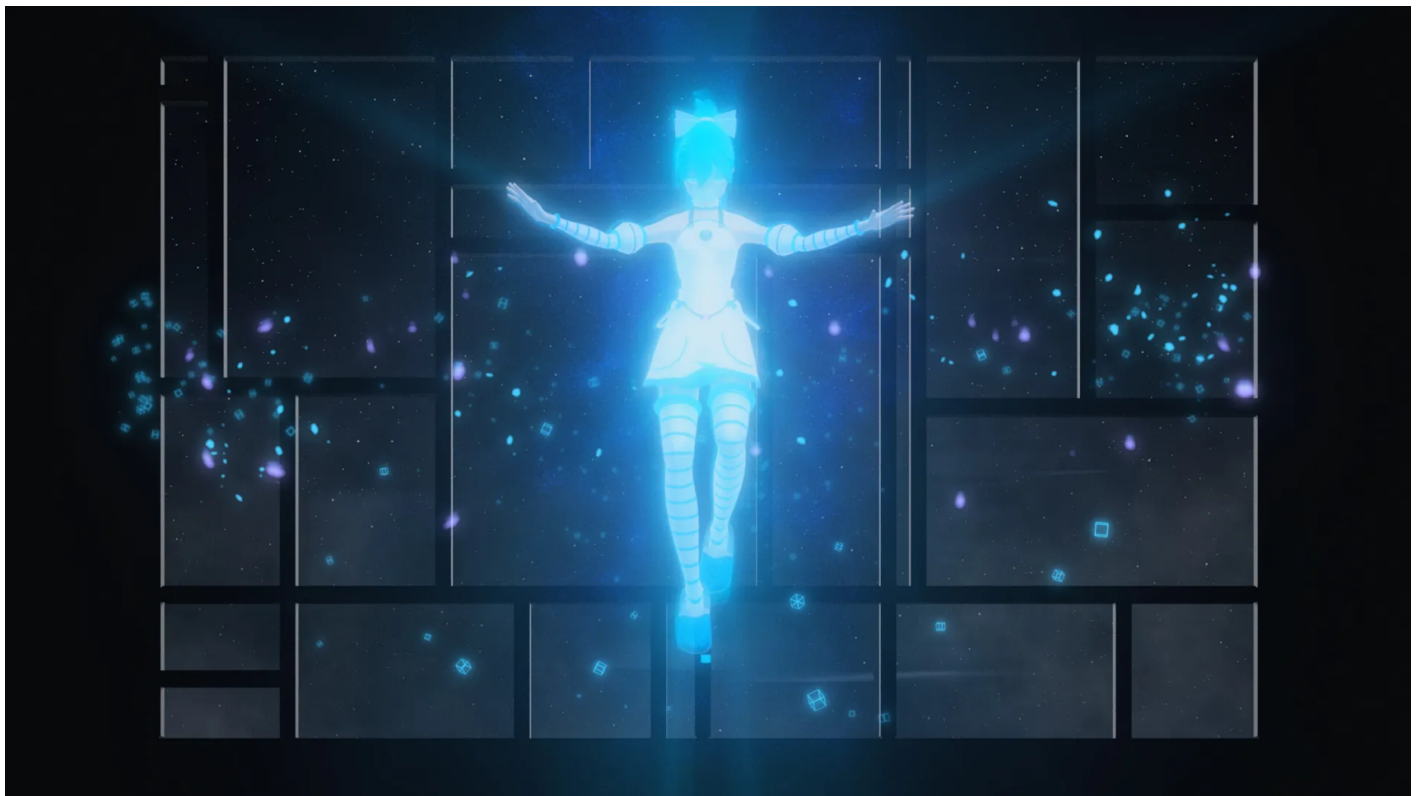
Al centro il cortometraggio *Jubilee 2033*, ispirato al film di Derek Jarman del 1978, nel quale seguiamo Any Rand, una delle figure iconiche della Silicon Valley, e il suo gruppo in un viaggio psichedelico che li trasporta dal 1955 verso un futuro distopico in cui Apple, Facebook e Google sono distrutti da un incendio. A traghettare il loro trip, oltre alle immancabili gocce di LSD, troviamo come guida l'intelligenza artificiale Azuma. Scena centrale è l'incontro del gruppo di psiconauti con il profeta contra-sessuale e contra-internet Nootropix che tiene conferenze sulla fine di Internet e inscena una

danza su *Con te partirò* di Andrea Bocelli, spargendo un liquido seminale nero silicio in uno spazio azzerato e astratto.

L'intera mostra *Contra-Internet* gira intorno all'idea di Plagiarismo Utopico: prendere qualcosa di esistente come il titolo di un libro, inserirci nuove parole, modificando il concept preesistente.

MOTHERBOARD: Molti artisti visivi che si stanno occupando di un'analisi critica di Internet stanno sperimentando con le forme della narrazione cinematografica, forse come modo per tenere insieme molti livelli di complessità. Mi parli di questa svolta 'cinematografica' nella tua ricerca?

Zach Blas: Sono interessato al cinema perché permette di controllare l'attenzione delle persone. Vorrei fare lavori sempre più complessi e quello dell'attenzione del pubblico è un punto importante nella mia pratica. Sono interessato a questioni di carattere socio-politico legate alla scienza e alle tecnologie e video e film sono ottimi media per fare questo tipo di lavori. Sto iniziando a pensare che il film sia un medium filosofico.

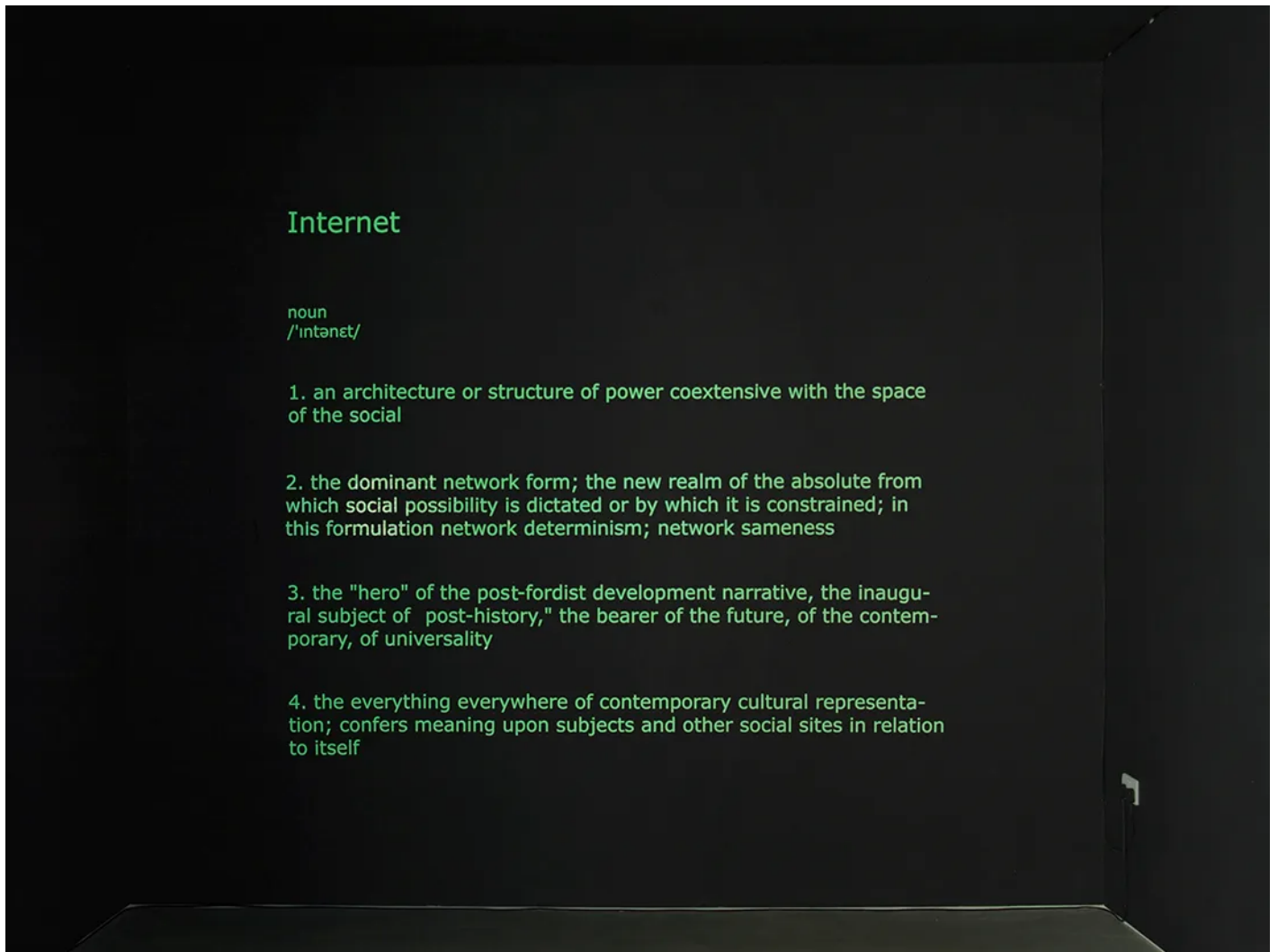


SCREENSHOT DAL FILM *JUBILEE*. TUTTE LE IMMAGINI PER GENTILE CONCESSIONE DELL'ARTISTA.

Sono d'accordo sulla questione dei livelli molteplici: posso produrre lavori complessi, stratificati e pieni di riferimenti a figure storiche e allo stesso tempo coinvolgere anche persone che non ne sanno nulla e che grattano solo la superficie delle cose. E non lo dico in senso negativo. Voglio che le persone abbiano la possibilità di una lettura interessante anche se superficiale. Oppure capire un po' di più, guardarlo una seconda volta e realizzare che nel film ci sono molteplici livelli e cogliere una visione complessiva.

Ad esempio uno dei frame per farlo è quello del Plagiarismo Utopico del gruppo di artisti e attivisti dei primi anni Novanta Critical Art Ensemble. L'intera mostra *Contra-Internet* gira intorno all'idea di Plagiarismo Utopico: prendere qualcosa di esistente come il titolo di un libro, inserirci nuove parole, modificando il concept preesistente. Per i CAE questa pratica era legata al concetto di Disobbedienza Civile Elettronica. In *Contra-Internet*, ad esempio, prendo il *Contra-Sexual Manifesto* di Preciado. Vuol dire riprendere

critica e metodologia femminista trasportandole nella questione di Internet.



INSTALLAZIONE *CONTRA-INTERNET*.

Con Jarman, sono partito da un film sci-fi queer del Novecento che parla del nazionalismo attraverso un racconto sul futuro dell'Inghilterra e l'ho trasposto al tema di internet. Applicando il Plagiarismo Utopico alla struttura di *Jubilee*, reimmaginandola, ho creato un lavoro sul futuro dell'infrastruttura globale di Internet.

Perché hai scelto proprio il brano di Andrea Bocelli per la scena della danza di Nootropix?

Quello che cercavo per questa scena era trasportare lo spettatore in una

fantasia della Silicon Valley nella quale il mondo non è altro che una pura astrazione. Volevo quindi che fosse basata sul gusto estetico dell'élite della Silicon Valley. E tutti sanno che hanno pessimi gusti. Facendo un po' di ricerche ho trovato diversi articoli sulla musica preferita di Elon Musk in cui parla del brano di Bocelli e dice che rappresenta "la bellezza del mondo". E quindi ho pensato "Eccolo, è questo!"

La prima tappa di *Contra-Internet* sono gli Inversion Practices Video. Mi parleresti di questa parte del progetto?

Il progetto inizia nello spazio dello schermo del computer, dove nascono idee, immaginazioni, lavori, pensieri, il luogo in cui tutto ha inizio, per andare oltre. E' come far partire la playlist e mostrare quello che fai ogni giorno lavorando su un tema specifico. Il primo video applica il concetto di Plagiarismo Utopico al *Contra-Sexual Manifesto*. Il secondo è una critica all'egemonia estetica delle social media corporations.

Il terzo è più concettuale: mostra un diagramma di rete trasformato in modello 3D provando ad immaginare gli spazi oltre i network che sei abituato a pensare come spazi 'in negativo' perché i diagrammi di rete sono fatti solamente di punti e linee. È una liberazione di questi spazi, perché questa forma della rete è una oggi una modalità dominante di rappresentazione della vita e delle relazioni tra le persone.



Altra questione è la ‘fine di Internet’. Si tratta davvero di una fine o piuttosto di una scomparsa e perché è un concetto chiave in *Contra-Internet*?

Un primo punto è il frame teorico, *The End of Capitalism As We Knew It: A Feminist Critique of Political Economy* di J. K. Gibson-Graham. Amo questo libro perché analizza come la critica di sinistra ha inteso il capitalismo. I filosofi politici, per la maggior parte maschi, hanno concettualizzato il capitalismo come qualcosa senza alternativa, rendendolo totalizzante. C'è una frase molto bella in cui definiscono questi autori come “capitalismocentrici” perché feticizzano il capitalismo.

Nel loro progetto di politica post-capitalista Gibson-Graham individuano diverse pratiche economiche alternative esistenti, mostrando altre possibilità

fuori dal capitalismo. Oggi questo ragionamento può essere adattato ad internet. Alcune persone hanno la percezione che internet abbia totalizzato il mondo. In un video il CEO di Google Eric Schmidt dice che internet sparirà nel mondo: questa è esattamente una delle fantasie della Silicon Valley; vogliono che non ci siano più differenze tra il mondo e Internet.

LEGGI DI PIÙ:

Quando l'arte smonta il concetto di sorveglianza

L'arte Post-Fail racconta il fallimento dell'utopia tecnologica

Questa studiosa italiana indaga le politiche reali degli spazi virtuali

Vorrei stimolare le persone a chiedersi cosa può esserci oltre internet così come lo conosciamo. Spesso addirittura non capiscono la domanda. Perché è così difficile immaginare un'alternativa? Credo sia un'esigenza politica, soprattutto in un momento in cui internet non è più scindibile dal capitalismo globale.

Un secondo punto è attivista: ci sono gruppi e persone nel mondo che stanno creando infrastrutture alternative ad internet così come lo conosciamo. Ad esempio, a Detroit c'è un gruppo chiamato Digital Stewards, un progetto di rete autonoma per le comunità, o artisti come Paul Pfeiffer a New York creatore della rete per attivisti durante Occupy. Questi progetti autonomi dimostrano nella pratica che un'alternativa c'è, anche se in scala locale.

In *Contra-Internet* il misticismo e la magia sono una chiave di lettura fondamentale che si ritrova in riferimenti alla magia. Quali sono i collegamenti tra magia e internet, tra misticismo e tecnologie? Immagino abbia molto a che fare con la Californian Ideology.

Ho iniziato ad interessarmi alla Palantir Technologist per il modo in cui si è appropriata della palla di cristallo del Signore degli Anelli e l'ha usata per concettualizzare il suo lavoro di azienda di data analysis. Cosa disturbante perché la sfera di cristallo suggerisce una magica assenza di mediazione. Il logo della Palantir è una palla di cristallo astratta.



Tornando a *Jubilee*: Jarman ha usato la magia in modo davvero queer. Ho ripreso questa sensibilità mistica queer, facendola collidere con il misticismo dei dati della Silicon Valley. Volevo creare una sensazione mistica nell'installazione. Il simbolo sul pavimento che brilla nel buio è un sigillo, un simbolo usato per richiamare delle forze, degli spiriti o dei demoni. Si chiama Sigillo dell'Assoluto e richiama l'idea che i dati siano un assoluto mistico per queste companies. È formato da tre elementi grafici tratti dall'iconografia della Palantir mescolati tra loro. Ha a che fare con l'evocazione degli spiriti della Silicon Valley nell'installazione.

C'è anche un gioco formale tra trasparenza e opacità, trasparenza e

materialità. Nel film è il personaggio di Azuma è un ologramma trasparente. C'è una scena in cui tiene in mano un pezzo di silicone che è uno dei materiali dei quali è composta: quindi improvvisamente realizza che Azuma non è solo immateriale ma è fatta di qualcosa di fisico. È un modo di riprendere il concetto d'incorporazione, che ha un peso importante nel femminismo, e riportarlo alle tecnologie.