

sei in: [RAI.it](#) | [Smartweb](#) | [strategie](#) |

• [stampa](#) • [commenta](#) • [spedisci](#)

Biennale.py

Un virus contamina la Biennale

Marco Deseriis
19/06/2001

Quando, all'apertura dei lavori, diversi giornali nazionali hanno titolato "un virus alla biennale", in pochi hanno capito, al di là del facile slogan, che cosa ci fosse dietro. Il virus Biennale.py, presentato nel padiglione sloveno della 49esima Biennale di Venezia, dai gruppi 0100101110101101.org ed epidemiC, mette il dito su una doppia rimozione.

Da un lato la lunga rimozione sociale della creatività insita nel mestiere di scrivere codice. Dall'altro la rimozione tecnica dei virus dagli hard disk, figlia dell'incapacità di distinguere tra ciò che è effettivamente dannoso e ciò che intende semplicemente replicarsi.

L'azione, propagandata dai maestri della provocazione come 01.org, e messa a punto da un neonato collettivo di programmatori e ricercatori milanesi, schiude una riflessione su cosa sia la vera arte digitale. Rispetto alla cultura dell'effetto speciale, il virus Biennale.py - scritto in Python, un linguaggio di programmazione multiplatforma, sempre più usato nei server - si presenta infatti come un semplice testo. In grado però di dire e rivelare molto più di quanto non faccia un'animazione in Flash, opaca e inaccessibile nei suoi elementi costitutivi. Il virus è infatti - come ci spiegano Massimo Cerronato e Luca Lampo nella seguente intervista - una sorta di macchina che prima si legge da sola, e poi si scrive nel corpo di un ospite.

Intervista in Video ad [epidemiC](#):

 [Parte 1](#)

 [Parte 2](#)

• [continua](#) >>>>>>>>

[Design](#) | [Media>Eventi](#) | [Newmedia](#) | [Font](#) | [Laboratorio Informatico](#) | [Technology review](#) | [Creatività](#) | [Strategie + Teorie](#) | [Portfolio](#)

[TV](#) | [Radio](#) | [Sat](#) | [Editoria](#) | [Corporate](#) | [Educational](#) | [International](#) | [Teche](#) | [Raisport](#) | [Programmi a-z](#) | [Mappa Siti RAI](#) | [Palinsesti](#) | [Telecomandi](#) | [Bambini](#) | [News](#) | [Società e diritti](#) | [Cultura](#) | [Cinema](#) | [Sanremo](#)




- DESIGN <<<
- EVENTI <
- CREATIVITA'
- STRATEGIE + TEORIE
- PORTFOLIO
- LABORATORIO INFORMATICO
- NEW MEDIA ||
- TECHNOLOGY

- > SMART NEWSLETTER
- > CHE COS'E' SMARTWEB
- > SCRIVI @ SMARTWEB
- > PARTECIPA @ COMMUNITY
- > ARCHIVIO SMARTWEB
- > CERCA
- > CAMBIA CANALE

Rai Net

sei in: [RAI.it](#) | [Smartweb](#) | [strategie](#) |
[• stampa](#) [• commenta](#) [• spedisci](#)

Biennale.py

Intervista ad epidemC (1)

19/06/2001

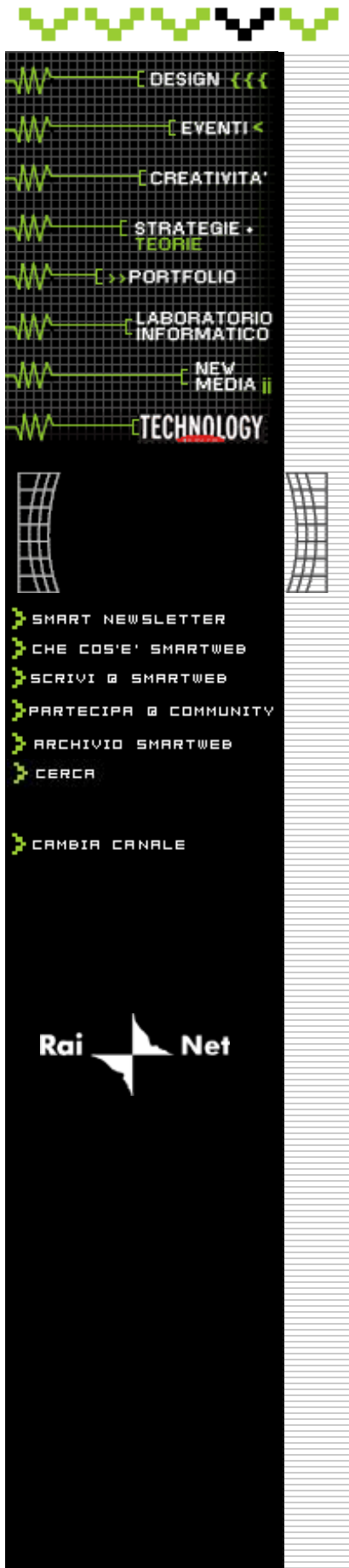
Puoi spiegarci cos'è e come funziona Biennale.py?

Massimo Ferronato: Biennale.py è il virus che abbiamo esposto durante la 49esima esposizione della biennale di Venezia, una nostra provocazione intesa a mostrare ai non addetti ai lavori la tecnica utilizzata per creare virus. In realtà si tratta soprattutto di un esperimento estetico per dimostrare la nostra capacità di creare bellezza utilizzando il codice di programmazione. Contrariamente a un romanzo si comincia a leggerlo dal fondo: la parte principale sviluppa l'esecuzione della procedura. Le parole che potete comprendere (indica il lungo foglio appeso al muro) sono quelle che noi chiamiamo variabili o funzioni, che possiamo impostare a nostro piacimento. Esistono altre parole che noi chiamiamo "parole chiave": queste sono fisse, imposte dal linguaggio e non possono essere modificate.

Le parti principali sono: la prima parte, in cui il virus acquisisce la conoscenza di sé stesso "leggendosi", quindi importandosi automaticamente e caricandosi in una variabile, in un contenitore che si chiama *my body*. *Join* è invece la partenza vera e propria della ricerca e permette l'esecuzione di questo segmento di codice (indica il foglio). Se è un programma Python, quindi adatto ad essere modificato, eseguiamo quello che abbiamo chiamato *fornicate*. Fornicate è la parte del codice dove effettivamente eseguiamo la contaminazione.

Reimpostando le variabili a vostro piacimento avete creato una sorta di storia, di racconto che può essere letto anche dai non addetti ai lavori. A quale scopo?

MF: Qualsiasi buon programmatore tende ad associare alle parti variabili di un programma un contenuto che sia comprensibile a un altro programmatore. Nel nostro caso si può parlare di narrativa, perché letto in maniera informatica si può vedere la partecipazione del programma a una festa. Lo abbiamo chiamato *party*. Quindi abbiamo un *join party*, la creazione della lista degli ospiti della festa e la loro selezione. C'è poi una chiacchierata con gli ospiti selezionati, che porta alla scelta dell'ospite che ci interessa particolarmente, quello da contaminare. Nel nostro caso avremo l'accoppiamento, il *fornicate*.

<<<<< [<<<](#) [indietro](#) • [continua](#) [>>>](#) >>>>>


- DESIGN
- EVENTI
- CREATIVITA'
- STRATEGIE • TEORIE
- PORTFOLIO
- LABORATORIO INFORMATICO
- NEW MEDIA
- TECHNOLOGY

- SMART NEWSLETTER
- CHE COS'E' SMARTWEB
- SCRIVI @ SMARTWEB
- PARTECIPA @ COMMUNITY
- ARCHIVIO SMARTWEB
- CERCA
- CAMBIA CANALE

Rai Net

sei in: [RAI.it](#) | [Smartweb](#) | [strategie](#) |

 • [stampa](#) • [commenta](#) • [spedisci](#)
[Biennale.py](#)

Intervista ad epidemC (2)

19/06/2001

Tutti i virus contengono una scrittura narrativa di questo tipo?

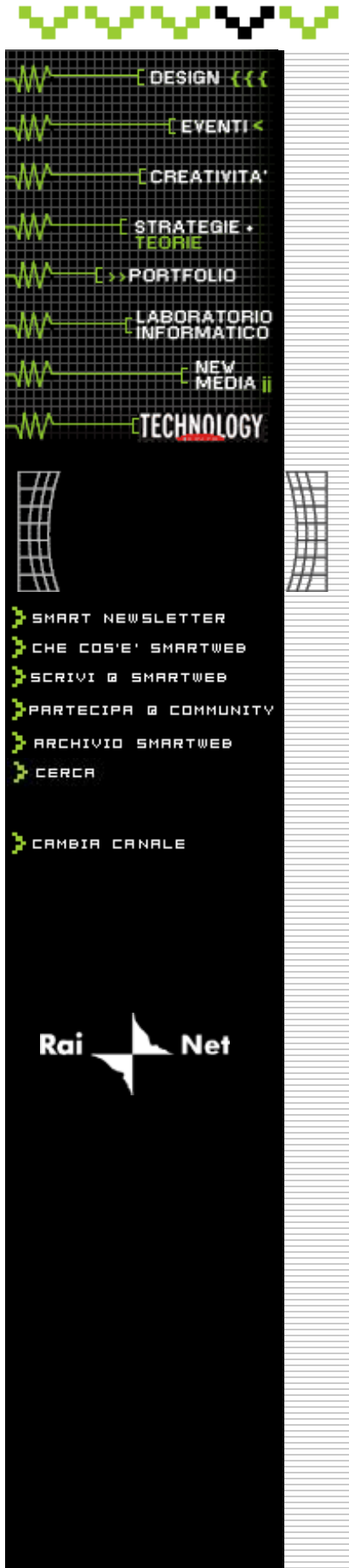
MF: Assolutamente no. I virus nella maggior parte dei casi sono scritti usando un linguaggio che si chiama *assembler*, un linguaggio di bassissimo profilo che non consente l'utilizzo di variabili così romanzesche, trattandosi di codici totalmente incomprensibili alla maggior parte dei programmatori. L'utilizzo del linguaggio Python è una scelta anche in questo senso. Il problema è che non sarebbe stato percepito secondo noi un programma *assembler* su un cartellone. Un programma Python svolge una funzione più artistica, soprattutto nel vostro senso, di "artistico".

Il nostro scopo è di attirare l'attenzione su un fatto che per noi del mondo dell'informatica e che per alcuni del mondo dell'arte è clamoroso: abbiamo avuto 50 anni di evoluzione tecnologica di persone che utilizzavano le loro capacità intellettuali per sviluppare codice e in nessun caso è stata riconosciuta a questo tipo di attività un valore artistico. Noi vogliamo demolire questo concetto, vogliamo portare all'attenzione del mondo che esiste una capacità intellettuale, una produzione artistica, utilizzando strumenti informatici quali il linguaggio di programmazione.

Perché avete scelto di proporre il codice sorgente del virus come forma estetica e non quello di un qualsiasi programma?

Luca Campo: Si parla spesso di arte, computer e per la maggior parte dei casi si finisce a vedere operazioni di grafica: questa, noi di Epidemic, la consideriamo arte digitale nativa, nativa perché è il computer, questo è il linguaggio con cui si dialoga col computer senza interpreti. L'altra sera (durante l'inaugurazione della Biennale, ndr) un critico d'arte, guardando il codice stampato su questa maglietta (quella che ha indosso) ha detto: "è molto triste, sembra un computer di trent'anni fa". Ovviamente non sapeva che le finestre che usa tutti i giorni possono essere visualizzate grazie a stringhe di questo genere. Il virus è stata una scelta quasi tattica, perché il virus è quella cosa che assomiglia di più all'arte. E' un programma assolutamente inutile, è un programma in cui il programmatore non sta facendo un software aziendale, sta giocando con se stesso e con la macchina. E questo assomiglia molto a tutte le pratiche artistiche.

 <<<<< <<< [indietro](#) •



- DESIGN <<<<
- EVENTI <
- CREATIVITA'
- STRATEGIE • TEORIE
- PORTFOLIO
- LABORATORIO INFORMATICO
- NEW MEDIA ||
- TECHNOLOGY

- > SMART NEWSLETTER
- > CHE COS'E' SMARTWEB
- > SCRIVI @ SMARTWEB
- > PARTECIPA @ COMMUNITY
- > ARCHIVIO SMARTWEB
- > CERCA
- > CAMBIA CANALE

Rai Net