

# net art e Virtual Museums (1)

**Domenico Quaranta**

sundayforty@libero.it

[Il presente lavoro nasce come progetto di ricerca per un Dottorato in *Letteratura e comunicazione*. Non si tratta, dunque, di un vero e proprio saggio, ma del disegno di partenza di quella che avrebbe dovuto essere un'ampia tesi di dottorato. Come tale, esso non offre delle risposte, ma, partendo da alcune idee di base, pone piuttosto delle domande. Per lo stesso motivo, esso presenta evidenti limiti bibliografici: intollerabili in un saggio, scusabili in un testo che viene qui proposto come stimolo ad una ricerca che non ho per il momento avuto occasione di portare avanti. D.Q.]

## **Premessa**

Sin dai suoi esordi, Internet ha attirato l'attenzione degli artisti per le possibilità inedite che offriva nel campo della comunicazione e – con l'avvento del World Wide Web – dello sviluppo di progetti che potessero offrire una declinazione nuova di modalità già sperimentate da artisti appartenenti ai settori più diversi dell'attività artistica: dalla scrittura – con la sua struttura ipertestuale – all'opera evento e all'opera aperta, dal concettuale alla land art all'happening, dalla musica alla danza, dall'operare collettivo alla video arte. Le sue caratteristiche – il suo presentarsi come medium che accorpa in sé le potenzialità di medium diversi, la multimedialità, la possibilità di interagire con gli utenti, il superamento della separazione tra creazione e distribuzione dell'opera, la partecipazione virtualmente universale che consente etc. hanno stimolato sperimentazioni che se da un lato portano avanti ricerche già avviate in altri settori, dall'altro ne aprono di nuove e insospettate.

La prima parte di questa ricerca ambisce quindi ad individuare le nuove possibilità offerte dal medium, verificandole all'interno dei lavori degli artisti, in modo tale da approfondire da un lato la continuità con le ricerche già sviluppate con altri medium e dall'altro gli elementi di novità da esso introdotti nell'attuale produzione artistica.

D'altra parte, Internet è e resta, prima che un medium per la sperimentazione artistica, uno straordinario mezzo di comunicazione e di diffusione dell'informazione, che impone alle istituzioni culturali lo studio di nuove strategie con le quali offrire alla comunità globale la cultura che in esse si produce e si conserva. Da qui l'approdo dei musei alla Rete e la creazione di veri e propri 'musei virtuali'. Il nuovo ambiente in cui queste istituzioni si trovano ad operare rende inevitabile una riflessione che tenga conto delle sue peculiarità e della sua diversità rispetto al mondo 'reale', al fine di individuare delle strategie che consentano di sfruttarne al meglio le potenzialità: rivolgendosi ad un pubblico inevitabilmente diverso da quello che visita i musei, ed offrendogli quello che più corrisponde alle sue esigenze; imparando a distinguere il museo virtuale dal museo reale, e ad offrire tutto ciò che 'possiedono' sia a livello di opere che a livello di informazione, ma anche a collegare questo con l'enorme quantità di risorse che il resto della Rete offre; sapendosi confrontare con le proposte avanzate da realtà non istituzionali come i musei online di riviste e gallerie, ma anche con i musei puramente virtuali che abitano la Rete; andando incontro, infine, alle nuove problematiche insorte con lo sviluppo di una attività artistica in Rete nel campo della cura, della conservazione e della presentazione di questi lavori.

Nella seconda parte di questo lavoro si tenterà dunque di analizzare la riflessione critica relativa a questa tematica – approfittando delle risorse messe a disposizione dai luoghi deputati di questa analisi, come la conferenza annuale *Museum and the Web*, l'archivio online del *CRUMB* (A Curatorial Resource for Upstart Media Bliss) e i testi dei più attivi curatori di musei virtuali, primo fra tutti Steve Dietz, responsabile delle 'New Media Initiatives' del Walker Art Center di Minneapolis (Minnesota) - per poi verificarne le istanze sulla pratica di alcuni dei 'musei virtuali' che affollano la Rete.

## **La produzione artistica in Rete**

E' noto che le prime reti informatiche nascono agli inizi degli anni Sessanta come mezzo di condivisione delle risorse tra vari centri di ricerca e come strumento di trasmissione di messaggi sicuro in quanto multinodale. Comunicazione e condivisione del sapere sono dunque le loro funzioni primarie, che rimangono sostanzialmente limitate a pochi centri universitari e al Nord America fino all'inizio degli anni Novanta e all'avvento del World Wide Web.

Il Web, creato da Tim Berners-Lee, ricercatore presso il Cern di Ginevra, offre a quella che è ormai diventata una 'Rete di reti' (Internet) una interfaccia grafica e una struttura ipertestuale che ne rendono molto più semplice l'utilizzo e accattivante la fruizione. Inoltre il linguaggio html, ossia il codice sorgente che, interpretato dal browser, restituisce la pagina web, si dota progressivamente di possibilità sempre più ampie, che gli consentono di rendere accessibili immagini,

animazioni, suoni, leggeri filmati, il tutto attraverso una grafica sempre più complessa ed attraente. Vengono progressivamente introdotte nuovi strumenti e nuove tecniche di sviluppo dell'interfaccia (Flash, Shockwave), nuove possibilità di gestione dei contenuti (XML) e di interazione con i database, che consentono l'accesso ad una quantità amplissima di informazioni ed a diversi tipi di file ed applicazioni, l'adattamento della proposta informativa al profilo dell'utente, una sempre maggiore - e sempre meno 'falsa' - interattività.

Internet si sviluppa come un vero e proprio medium dalle qualità inedite, assommando in sé le caratteristiche di tutti gli altri media comunicativi, e condividendo con il computer la qualifica 'meta-medium' (Dietz), 'universal medium' (Daniels), 'medium that can be any medium' (Biggs) (1); e, proprio in quanto medium, esso si presenta sin dall'inizio adatto alla sperimentazione artistica.

Una attività artistica che si serva delle nuove possibilità comunicative offerte dalle reti telematiche si sviluppa molti prima dell'avvento del Web. Progetti che implicano l'uso di sistemi di comunicazione fra computer vengono sviluppati tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta da Robert Adrian e Bill Bartlett, ed un precoce esempio di 'autorialità distribuita' è il progetto di Adrian ed Ascott per la mostra parigina ELECTRA '83, intitolato *La Plissure du Texte*; sempre in questi anni alcuni hacker sperimentano pratiche di attivismo in Rete che forniranno una base indispensabile per il lavoro di molti net artisti degli anni Novanta. Il circuito della mail art è uno dei primi a rendersi conto delle inedite possibilità comunicative offerte dalla Rete, e sono molti i mail artisti che negli anni Ottanta approdano ai network offerti dalle BBS (Bulletin Board System); e sarà proprio una BBS a creare all'inizio degli anni Novanta uno dei primi luoghi di sviluppo di un discorso critico relativo alle possibilità artistiche della Rete, ed a mettere in atto i primi esperimenti in questa direzione: mi riferisco a *The Thing BBS*, creata nel 1991 dallo scultore Wolfgang Staehle, e da cui è uscito tra l'altro il fondatore del primo centro di produzione di progetti in Rete (ada'web), vale a dire Benjamin Weil (oggi curatore al Moma di San Francisco).

Tuttavia, è solo con l'avvento del Web, che ha trasformato la Rete da medium ancora elitario a mass-medium e che ne ha radicalmente trasformato il volto dotandola di una interfaccia ipertestuale e di nuove possibilità di interazione tra medium diversi, che l'arte in Rete ha potuto uscire dal ghetto della sperimentazione destinata a pochi, svilupparsi e diventare il centro di una discussione critica di un certo spessore.

Internet è un nuovo medium, e come tale possiede delle 'caratteristiche definitorie' il cui studio è indispensabile per capire le nuove possibilità che esso introduce nel mondo dell'arte. Questo ragionamento, introdotto da David Antin (2) per il video, è stato ripreso da Steve Dietz per la Rete, come del resto il corollario secondo il quale questa strada va perseguita senza cadere nel

formalismo, e senza cercare nelle 'unique properties' una sorta di decalogo da applicare a ogni lavoro prodotto con questo medium. Poste queste premesse, cercare di individuare questi elementi senza la pretesa di introdurre un elenco chiuso e definito può essere molto utile per studiare gli elementi di novità che la Rete ha introdotto nell'attuale pratica artistica.

## **Le caratteristiche definitorie**

### **Connettività**

La Rete è in primo luogo connessione, possibilità di creare un legame tra realtà e persone lontane e diversissime. Nato come mezzo di comunicazione, Internet non ha mai perso questa sua funzione fondamentale, che costituisce lo sfondo su cui si collocano tutte le sue altre caratteristiche. Comunicazione non da uno ad uno (il telefono), non da uno a molti (radio e televisione), ma da molti a molti, aperta come radio e TV ma interattiva come il telefono. Come tale consente la creazione di una intelligenza non solo 'collettiva' (Levy) ma anche 'connettiva' (De Kerkchove) (3). In campo artistico, questo consente la collaborazione di più individui ad un'opera collettiva, come *The World's First Collaborative Sentence* lanciata nel settembre 1994 da Douglas Davis: una semplice frase a cui la comunità della Rete ha aggiunto via via gli inserti più diversi, fino a sviluppare un'opera nello stesso tempo ricca di declinazioni e sorprendentemente coerente, e suscettibile in potenza di uno sviluppo infinito. Anche Komar e Melamid hanno sfruttato la possibilità che la Rete offre di fare affidamento su una comunità vasta, diversificata ed internazionale per il loro progetto *The Most Wanted Paintings* (1995), che propone i risultati di un sondaggio effettuato nei mesi precedenti in vari paesi del mondo attraverso la Rete relativamente alle caratteristiche che deve avere (e deve evitare) un'opera d'arte: il sondaggio viene quindi trasformato in immagini (di solito paesaggi) bucolici e banali, che dimostrano quale sia il livello di cultura visiva del cittadino di cultura medio-alta (usa Internet nel 1995) del mondo.

Su un altro versante si collocano le esperienze di quei gruppi che si sono costituiti come identità collettive in Rete, dalla 'corporate identity' etoy fino al gigantesco 'network degli Eventi' sviluppatosi sotto il 'multiple name' Luther Blissett (che si serve peraltro di tutti i media, e non solo della Rete – per gestire e organizzare i suoi eventi in varie parti del mondo).

La struttura connettiva della Rete è caratterizzata da una orizzontalità che esclude ogni gerarchia. Non stupisce dunque che sia stata letta sin dall'inizio come spazio di uguaglianza e di libertà, idea che si ritrova già nei suoi primi sviluppatori e utenti. E non stupisce nemmeno che queste idee – no-copyright, libera circolazione dell'informazione, affermazione delle minoranze e delle

subculture, sabotaggio di chiunque voglia limitare la libertà in Rete, etc. – coltivate per anni da comunità sempre più vaste, riemergano con forza nell'operato degli artisti in Rete. Le istanze sociali si ritrovano in molta net art, i cui mezzi sono usati non solo per battaglie sulla libertà in Rete, ma sono messi anche al servizio di battaglie sociali più vaste: è il caso del 'digital zapatismo' e dei molti attivismi che contaminano la net art.

## **Strutturale anarchia**

L'orizzontalità della Rete la rende un medium per sua natura anarchico e rivoluzionario, come hanno notato, tra gli altri, Lanier e Packer. (4)

Questa anarchia non poteva non trasmettersi all'arte in Rete (Ross) (5), non solo con l'emergere di istanze libertarie, ma anche con la messa in crisi di alcune tradizionali gerarchie insite nell'operare artistico, prima fra tutte quella che distingue l'autore dallo spettatore. Dice Pierre Levy:

...partecipazione attiva degli interpreti, creazione collettiva, opera evento, opera processo, interconnessione e ridefinizione dei confini, opera emergente - come una Afrodite virtuale - da un oceano di segni digitali, tutti questi tratti convergono verso il declino (ma non la sparizione pura e semplice) delle due figure che hanno finora garantito l'integrità, la sostanzialità e la totalizzazione delle opere: l'autore e la registrazione (copyright)... La figura dell'autore emerge da un'ecologia dei media e da una configurazione economica, giuridica e sociale molto particolare. Dunque non c'è da stupirsi se passa in secondo piano quando il sistema delle comunicazioni e dei rapporti sociali si trasforma... (6)

La partecipazione attiva dello spettatore (termine che va ridefinito, dato che la sua attività non è più semplicemente un guardare, ma un partecipare a vario titolo all'opera) ha portato ad un recupero dell'idea di 'opera aperta' lanciata da Umberto Eco alla fine degli anni Cinquanta (7): come sottolinea Romano,

... le dinamiche che oggi troviamo in Internet, hanno già trovato modo di esprimersi nell'arte: comunicazione, informazione, interazione, sistema, Rete. Però nessuno aveva previsto che arrivasse uno strumento in grado di materializzare l'idea di opera aperta, rompendo definitivamente la barriera tra artista e pubblico. (8)

L'apertura è costituzionale a molta net art, non solo nel senso stabilito da Eco, ma anche perché molti progetti sono aperti, continuamente modificabili, soggetti alle alterazioni introdotte dall'utente, ma anche alle trasformazioni cui va incontro la Rete, all'evoluzione dei browser e degli altri strumenti di fruizione e di sviluppo, ai capricci dei motori di ricerca, agli intasamenti del traffico. Per non

dire poi di quei progetti che sono veri e propri eventi dagli esiti imprevedibili. Il collettivo etoy è stato coinvolto a cavallo tra 1999 e 2000 in una battaglia giudiziaria dalla corporation di vendita online di giocattoli eToys. Il collettivo ha trasformato questa battaglia in una operazione artistica: privato del proprio dominio, ha aperto un nuovo sito costruito come un campo di battaglia, e coinvolgendo gli esponenti più diversi della comunità online (giornalisti, dj, artisti, docenti universitari etc.) ha stimolato un battage mediatico che ha fatto scendere le azioni della eToys, la quale si è decisa a ritirare la denuncia. Si è trattato dunque di un progetto nato da un fatto contingente, e in cui sono intervenuti fattori assolutamente imprevedibili (l'adesione di ben 1700 'toy-soldiers', il crollo delle azioni eToys, etc.). Inoltre, sarebbe un errore evidente considerare il progetto limitato all'oggetto-sito: il progetto coinvolge l'intera battaglia, compresi gli articoli pubblicati sul *New York Times* o gli atti del processo: un evento aperto, e in cui gli 'spettatori' hanno avuto un ruolo determinante.

## **Interattività**

La Rete è un immenso ipertesto, e questa sua caratteristica consente un primo livello di interattività, consistente nella possibilità di scegliersi un percorso, di seguire un tragitto non predeterminato ma basato sulla scelta – e sugli interessi – dell'utente. Anche l'utilizzo di form e di altri sistemi di interazione con il server permette all'utente di inviare informazioni e contributi personali, e a volte di personalizzare la pagina secondo i propri gusti ed esigenze. D'altra parte questa tanto decantata interattività presenta anche un aspetto di falsità, dando all'utente l'illusione di un contributo che in realtà si muove secondo parametri di scelta studiati a monte, che è spesso condizionato e che di solito si limita al semplice 'schiacciare un bottone'. Questa interattività illusoria è stata ben compresa dalla migliore net art, che da un lato ne ha denunciato – spesso con ironia – i limiti, dall'altro ha cercato invece di sfruttare le reali potenzialità interattive della Rete. Abbiamo già toccato alcuni progetti che hanno tentato in modi diversi di rendere il contributo dell'utente indispensabile per la concreta realizzazione dell'opera. Un altro esempio possibile potrebbe essere la chat-room sviluppata dallo staff di ada'web su progetto dell'artista concettuale Lawrence Weiner (1996). Sarebbe un errore limitare *Homeport* alla semplice architettura virtuale creata da Weiner: il vero progetto comprendeva sì le stanze bianche (un vuoto privo di dimensioni, come poteva essere l'installazione *Le Vide* di Yves Klein (1958) che riportavano alcuni dei suoi 'statements', ma che trovava il suo naturale completamento nei dialoghi che in esso potevano intrattenere gli utenti. Quanto alla denuncia ironica della 'falsa interattività', un esempio significativo potrebbe essere considerato il progetto *I Confess* (1997) di Michael Samyn, che ironizza sulle pretese artistiche dei suoi utenti annullando la loro libertà di

scelta. Il progetto in Flash presenta un semplice questionario che chiede di sottoscrivere o meno frasi che confessano il desiderio di essere un grande artista, la posposizione di ogni legame affettivo al desiderio di successo e di riconoscimento, etc. Rispondendo sempre 'sì' il questionario procede, mentre il volto dell'artista tradisce un'espressione sempre più depressa; ma se si risponde 'no', il gioco viene interrotto immediatamente, e solo spostando il cursore sul no il proprio punteggio cala vertiginosamente (per cui l'utente è preventivamente indotto a 'confessare'): l'interazione permessa dal questionario viene vanificata, ma di essa si mostra anche l'inconsistenza – quanti sono i questionari che hanno già implicita la risposta?

*Error 404* del collettivo Jodi.org è costituito invece da un'interfaccia 'terroristica' (uno sfondo monocromo che cambia di volta in volta su cui appare la scritta ingigantita che corrisponde all'errore di 'indirizzo non trovato') che dà accesso a tre pagine diverse. La prima consente di compilare un form con cui una mail viene inviata al programma CGI del server. Inviando quanto scritto, il nostro contributo appare, privato delle vocali e quindi di senso, nella parte alta della pagina; la seconda pagina dispiega la location dell'utente, privandolo della sua privacy; la terza, beffa nella beffa, contiene le vocali sottratte al messaggio. L'utente dà un contributo 'indelebile' al progetto, ma esso viene censurato, privato di senso, di fatto vanificato.

## **Multimedialità**

Come abbiamo visto, la Rete eredita dal computer la sua capacità di mettere assieme le possibilità offerte da medium diversi. Molto di ciò che il computer può produrre può essere messo in Rete, e questa possibilità si amplierà ulteriormente quando la banda larga diventerà di dominio comune. Il rischio, con questo come con altri media, è quello del virtuosismo fine a se stesso, della seduzione da parte del medium. La multimedialità è seducente, ma questo può produrre – e ha prodotto – lavori il cui unico senso è lo sfruttamento ammirato delle potenzialità che essa offre. Sostiene Romano: "... L'artista lavora sulla tecnologia per darle un senso diverso dalla sua intrinseca finalità tecnica... I migliori artisti sono capaci di sedurre la macchina utilizzandola per esprimere le proprie idee." (9) La multimedialità della Rete può offrire dunque agli artisti dei mezzi eccezionali, che devono essere però utilizzati in virtù della loro funzionalità per la realizzazione del progetto, senza farsi prendere la mano dalle attraenti potenzialità che offrono. Un caso esemplare è costituito dalla piattaforma Flash, creata da Macromedia, che consente lo sviluppo di un design dinamico delle pagine web, ricco di filmati e di animazioni grafiche. Ampliando eccezionalmente le potenzialità grafiche dell'html, Flash ha avuto presto anche fra gli artisti un successo notevole, ma spesso la sua adozione è andata a scapito di altre potenzialità presenti nei loro lavori precedenti. *The Hard Way* di Matthew

Ritchie, progetto sviluppato tra il 1996 e il 1997 con ada'web, era un progetto narrativo dalle notevoli potenzialità grafiche (Ritchie proviene dalla pittura), ma stimolava anche l'interattività dell'utente spingendolo ad identificarsi in uno dei personaggi mitologici proposti, a rispondere ad un questionario e coinvolgendolo anche in una discussione. *The New Place*, il progetto successivo, sviluppato tutto in Flash per la mostra *010101: Art in Technological Times* del Sfmoma (2001), unisce presentazioni scritte dei 'characters' e complesse animazioni che consentono a Ritchie di dare vita ai suoi personaggi e di animare la sua pittura. Tuttavia l'intervento dell'utente si limita qui a cliccare sulle animazioni quando queste diventano 'sensibili' al tasto del mouse, spingendo la narrazione ora in una direzione ora in un'altra (senza peraltro poter decidere in quale direzione). Un lavoro di questo genere, per quanto interessante, ha poco di 'net-specific', e trova nella Rete un mezzo di semplice distribuzione.

## **Iperstestualità**

Il World Wide Web ha trasformato l'enorme massa di risorse già presenti nella Rete Internet in un enorme ipertesto globale che grazie al sistema dei link le può rendere immediatamente e facilmente accessibili all'utente. Rispetto ad altri tipi di ipertesto, il linguaggio html consente di fatto una scelta piuttosto limitata di possibilità e di legami ipertestuali, ma questo limite è largamente compensato dal fatto che, in quanto ipertesto globale, il web consente di collegare fra di loro risorse diversissime ed insieme della più varia origine. Quindi, se ogni progetto in Rete è in se stesso un ipertesto, esso è anche per sua natura parte di una Rete più grande che copre tutto Internet, e il suo valore si misura anche sulla capacità che ha di relazionarsi con questo 'fuori', e di costituirsi quindi come sistema aperto e non chiuso.

In questo senso, la Rete si presta ad introdurre inedite possibilità di sviluppo del testo, diverse anche da quelle già offerte dalla letteratura ipertestuale che si sviluppa fuori dalla Rete: testi non lineari, in cui il percorso da seguire, l'ingresso e l'uscita (l'inizio e la fine) sono determinati dal lettore-spettatore-utente, aperti e quindi tutt'uno con un continuum che condiziona la loro stessa esperienza, e infine suscettibili di un utilizzo collagistico della massa di materiali prefabbricati presenti in Rete.

## **Unione di creazione e distribuzione**

Infine, la Rete non è solo il mezzo con cui un progetto viene creato, ma anche quello attraverso il quale il prodotto diventa accessibile virtualmente a milioni di persone, permettendo un'accessibilità inedita al lavoro dell'artista (e anche, come abbiamo visto, di far coincidere l'atto della distribuzione con l'inizio del

progetto vero e proprio). Questo fatto non deve essere sottovalutato. E' stato osservato (10) infatti che molti presunti progetti di net art potrebbero benissimo essere trasportati su un altro supporto (floppy disk o cd) senza perdere nulla del loro specifico. Ora, se è vero che molti progetti non sanno sfruttare adeguatamente le 'qualità distintive' della Rete, va anche osservato che nel momento in cui vengono creati per essere esperiti online la Rete ne condiziona irrimediabilmente le caratteristiche, per i suoi limiti (larghezza di banda, durata del loading, etc.) e per il pubblico cui si rivolgono.

Quest'ultima avvertenza serve anche per ribadire che l'elenco citato non va preso come un insieme di regole, ma come una serie (per nulla completa) di chiavi di lettura che consentano di individuare gli elementi di novità introdotti dalla Rete nell'attuale produzione artistica. Primo obiettivo di questo lavoro sarà quello di ampliare questa serie aperta di caratteristiche e di studiare i loro possibili sviluppi in una serie di esempi concreti, valutando gli elementi di continuità e di innovazione rispetto alle possibilità offerte dagli altri media ad esperienze precedenti.

## Note

1. S. Dietz, *Beyond Interface: net art and Art on the Net II*, in "archimuse.com", gennaio 1998; D. Daniels & V. Grassmuck, *A Conversation on Media & Art between Dieter Daniels & Volker Grassmuck*, in "IC Magazine", Tokyo, 8 marzo 1995; S. Biggs, *Multimedia, CD-ROM, and the Net*, in *Clicking In*, Lynn Hershman ed., p.320. Citato in Dietz, *Beyond Interface: net art and Art on the Net II*, gennaio 1998, cit.

2. D. Antin, *Video: The Distinctive Features of the Medium*, in *Video Art*, Ed. Ira Schneider and Beryl Korot, New York: harcourt Brace Jovanovich, 1976, pag.174. Citato in Dietz, *Beyond Interface: net art and Art on the Net II*, in "archimuse.com", gennaio 1998, cit.

3. "la pratica della moltiplicazione delle intelligenze le une in rapporto alle altre all'interno del tempo reale di un'esperienza, di un progetto". Cfr. D. De Kerkchove, P. Lévy, *Internet modifica spazio e tempo*, intervista rilasciata a "Mediamente".

4. "...il web permette alla gente di essere creativa...la gente è libera di andare dove vuole, libera di metterci su la propria roba. Ugualmente importante è che nel web c'è una libertà creata dal mistero o dalla mancanza di conoscenza di ciò che c'è dentro... E' la prima vera anarchia della storia". In J. Brockman, *Digerati. Encounters with the Cyber Elite*, Hard Wired, s.l., 1996. Trad. It. di Luca Piercecchi/ShaKe, *Digerati*, Garzanti Ed. S.p.A., Milano, febbraio 1997, pag 170.

“With its global interactivity, collective tendencies, rapidly evolving technologies, and free exchange of ideas all demanding constant change and renewal, the medium itself is revolutionary by nature”. In R. Packer, *Net Art as Theater of the Senses. A HyperTour of Jodi and Grammatron*, in “Archimuse.com”, gennaio 1998.

5. “Net.art is anarchic and dangerous. We shouldn’t ignore the inherent anarchy in its form.” In D. Ross, *Lecture at San Jose State University*, march 2, 1999; il testo si conclude con le *Ross’s 21 Distinctive Qualities of Net.Art*, di cui quella citata è la sedicesima.

6. P. Lévy, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l’Europe*, Éditions Odile Jacob, s.l., 1997. Trad.it. di D. Feroldi/ShaKe, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Giangiacomo Feltrinelli Editore (collana Interzone), Milano, febbraio 1999, pagg. 133 e 149. Sul tema sono intervenuti molti studiosi e artisti, da Ross (D. Ross, *Lecture at San Jose State University*, march 2, 1999, cit.) a Blank (Blank, *What is netart?*, in “Nettime”, 22 aprile 1997), da Romano (G. Romano, *Artscape. Panorama dell’Arte in Rete*. Costa & Nolan (I turbamenti dell’arte), Genova, 2000, pp. 143) a Samyn (O. Lialina, *Cross Interview olia-michael*, messaggio inviato a “Nettime” in data 19 maggio 1997).

7. “opere che si presentano al fruitore non completamente prodotte o ultimate, per cui la fruizione consiste nel completamento produttivo dell’opera; completamento produttivo in cui si esaurisce anche l’atto stesso dell’interpretazione, perché il modo del completamento manifesta la visione particolare che dell’opera ha il fruitore.” Da U. Eco, *Il problema dell’opera aperta. Comunicazione al XII Congresso Internazionale di Filosofia*, Venezia, 1958 (apparsa negli *Atti del Congresso*, vol. VII, p. 139, Firenze, Sansoni, 1961).

8. Romano, *Artscape...*, 2000, cit., pagg.119-120.

9. Romano, *Artscape...*, 2000, cit., p. 125.

10. Cfr. S. Biggs, *Re: Re: olia lialina: Re: art.hacktivism*, messaggio inviato a “Nettime” in data 21 novembre 1999.