

## NET ART: arte e comunicazione su Internet

Testo per la mostra 'Media Connection', 2001, catalogo Scheiwiller

Nam June Paik, padre riconosciuto della videoarte e vera figura di sperimentatore mediatico, immaginò un futuro in cui ogni artista avrebbe gestito una stazione televisiva personale. L'artista coreano sintetizzava così in un paradosso il sogno, già accarezzato dalle avanguardie, di un'arte non oggettuale, relazionale, capace di giungere al pubblico senza intermediari istituzionali.

La profezia di Paik è conservata in un collage dedicato allo statunitense Ray Johnson, pioniere della *Mail Art*, originale movimento artistico nato negli anni Sessanta e basato sulla corrispondenza postale. Il riferimento a Johnson rende l'episodio ancora più interessante, considerando che l'arte postale, incentrata sullo scambio e sulla creazione di grandi *networks*, viene considerata oggi un precedente significativo della *Net Art*.

La fascinazione degli artisti verso gli strumenti della comunicazione è testimoniata inoltre da molteplici esperimenti che attraversano l'ultimo trentennio: dalle performance via telefono o via fax a quelle che utilizzavano la tecnologia satellitare. Questi progetti erano tuttavia rari e molto costosi e, a causa della loro natura effimera di "eventi", sembravano quasi non aver lasciato traccia nella storia dell'arte. Le possibilità di interconnessione offerte dalle reti telematiche, che hanno raggiunto una dimensione planetaria con l'avvento del *World Wide Web*, disegnano oggi uno scenario completamente nuovo e segnano l'ultima tappa di un progressivo avvicinamento dell'arte al mondo della tecnologia e della comunicazione.

La codificazione digitale dell'informazione permette infatti il trasferimento di testi, immagini e suoni a basso costo in qualunque parte del mondo e ha reso Internet un vero e proprio strumento di comunicazione di massa, capace di incidere sulle abitudini e sulla psicologia dell'intera società. I progetti artistici che si servono della Rete rappresentano ancora una volta un tentativo di analizzare criticamente il mezzo utilizzato, di decostruirlo e metterlo in discussione, di sfruttarne le possibilità e prefigurarne gli sviluppi futuri.

L'arte in Rete viene comunemente chiamata **Net Art**, termine che sembra essersi imposto su ogni altra possibile definizione, soprattutto grazie al massiccio utilizzo che ne hanno fatto in questi anni gli artisti stessi, impegnati in un vivace dibattito critico *in progress* della loro attività.

Il fraintendimento più comune riguardo a questo tipo di ricerca artistica è quello che tende a confondere la Net Art con la semplice digitalizzazione e distribuzione in Rete di opere preesistenti - quadri, sculture e quant'altro - , pratica estremamente diffusa che si manifesta attraverso le pagine web personali degli artisti o sui siti delle istituzioni museali, che sempre più spesso si dotano di una *virtual gallery*, una sorta di vetrina espositiva virtuale.

Le opere di Net Art vengono invece ideate esclusivamente per essere fruite attraverso Internet e si svelano all'osservatore grazie alla connessione alla Rete, che avviene tramite un computer, una linea telefonica e un programma di visualizzazione, il *browser*. Indispensabile per la fruizione dei progetti è dunque la condivisione di un linguaggio di programmazione, l'*html* e l'uso di due dispositivi fondamentali: l'*interfaccia* e l'*ipertesto*. Si tratta di due strumenti che svolgono l'importante ruolo di "traduttori" tra il linguaggio dell'uomo e quello della macchina e consentono un uso facile e intuitivo delle tecnologie elettroniche. Tuttavia, come vedremo, sono spesso questi stessi dispositivi a essere messi in discussione dagli artisti, che li utilizzano nelle loro opere secondo modalità del tutto inedite.

Per delineare la recente storia della Net Art bisogna risalire ai primi anni Novanta quando il World Wide Web ancora non esisteva e la comunicazione telematica era affidata a piccole reti amatoriali, le BBS (Bulletin Board System) attraverso le quali si formarono le prime comunità virtuali di artisti. Esempio in questo senso l'esperienza del tedesco **Wolfgang Stahele** che nel 1991 fondò *The Thing*, una rete concepita inizialmente come esperimento di "scultura sociale" di beuysiana memoria e divenuta poi, con l'avvento della Grande Rete, un vero e proprio network internazionale con nodi in tutto il mondo, un portale di riferimento per la comunità artistica internettiana. Altri terreni di coltura della Net Art furono *mailing list* come *Rhizome*, *Nettime* e *Syndicate*, veri laboratori aperti tramite i quali i net artisti, grazie alla posta elettronica, potevano

comunicare in tempo reale, divulgare la propria attività e confrontarla con quella degli altri, innescando una dinamica di co-evoluzione di enorme interesse.

I primi *webprojects*, come "The file room" di **Antoni Muntadas** (1994) o "Please change beliefs" di **Jenny Holzer** (1994) avevano come obiettivo principale l'utilizzo delle possibilità di interazione della Rete, e dimostravano come l'atteggiamento verso il nuovo medium fosse di entusiasmo ed estrema curiosità. La struttura ad "archivio", che caratterizza molte opere della prima metà degli anni Novanta, valorizza infatti la capacità dell'informazione digitale di essere scambiata e manipolata, conservata e condivisa con grande facilità.

Già analizzando l'opera di artisti come **Jodi**, che si affacciano sul panorama dell'arte in Rete nel 1995, risulta evidente come l'atteggiamento stesse lentamente mutando. La decostruzione dell'html, la ferrea volontà di "smontare" la tecnologia per mostrarne il vero funzionamento e soprattutto la propensione ad evocare l'ansia generata dal sovraccarico di informazione, attestano chiaramente l'inizio di un approccio critico nei confronti delle reali possibilità del World Wide Web e dei falsi miti che accompagnavano la sua crescita impetuosa.

Molte opere dei net artisti della seconda metà del decennio sono infatti caratterizzate da uno scetticismo di fondo nei confronti della presunta democrazia del Web e da una spiccata polemica contro l'*high tech* corporativo, nel tentativo di scuotere lo spettatore e liberarlo dal rischio di un uso passivo della tecnologia.

Un attaccamento programmatico ad una linea *low tech*, e un forte accento sul carattere processuale, performativo e concettuale della Net Art caratterizza ad esempio la scena net artistica dell'Europa dell'Est, attiva fin dalla metà degli anni Novanta. Artisti come **Vuk Cosic** e **Alexei Shulgin** hanno lavorato alla definizione pratica e critica del movimento non solo tramite la produzione di opere, ma anche attraverso una serie di conferenze e incontri, virtuali e non, il primo dei quali, "Net.art per se", si svolse a Trieste nel 1996. Quello che già da allora veniva messo in evidenza era la nascita di una nuova figura culturale, quella dell'"operatore di rete", non più autore esclusivo, ma attivatore di contesti per lo scambio e la creazione collettiva. Le sperimentazioni artistiche su Internet sembravano inoltre delocalizzare la produzione e la fruizione delle opere, ponendo la questione di una possibile "globalizzazione" dell'arte e del suo pubblico.

Una tendenza interessante, in atto almeno dal 1998, è quella che vede gli artisti impegnati nella realizzazione di *software* alternativi. L'obiettivo di questi esperimenti consiste nel contrastare una delle convenzioni più radicate della Rete, quella che imprigiona le informazioni nella familiare "forma-pagina", trasformando Internet in una specie di enorme libro multimediale. Opere come "Netomat" di **Maciej Wisnieski** (1999) o il recentissimo "Feed" del newyorkese **Mark Napier** (2001) sono solo due esempi di come gli artisti, che sempre più spesso hanno competenze informatiche notevoli, stiano tentando di "ripensare" la Rete, di mostrarne le vere potenzialità, cercando di sottrarla all'omologazione.

La Net Art sembra oggi attraversare la prima fase di un inevitabile processo di storicizzazione e istituzionalizzazione. Grandi musei come il Moma di New York, la Tate Gallery di Londra e lo Sfmoma di San Francisco hanno ormai aperto le porte a quella che sembra essere l'ultima frontiera della sperimentazione artistica acquistando opere, realizzando mostre on line e commissionando la realizzazione di progetti *ex-novo*. La reazione della comunità net artistica, che prevedeva -e in parte temeva- il sopraggiungere di questa fase, è stata immediata e multiforme. Oltre all'inevitabile e quasi rituale grido alla morte del movimento, ormai spogliato del suo status di avanguardia, sono nate negli ultimi tempi interessanti discussioni sui possibili sviluppi dell'arte in Rete e sulle sue modalità di esposizione, conservazione e commercio. Questa attitudine all'autocritica e alla discussione, lungi dall'essere solo una pratica autoreferenziale, conferma ancora una volta l'alto potenziale di un mezzo come Internet, che offre agli operatori culturali una preziosa opportunità di crescita, favorendo e valorizzando la creatività con dinamiche di scambio, dialogo e contaminazione.

**Valentina Tanni**

---

**Antoni Muntadas "The file room" 1994**

<http://www.thefileroom.org>

Riconosciuto oggi come uno dei primissimi lavori d'artista in Rete, *The File Room* venne presentato per la prima volta al Cultural Center di Chicago in forma di installazione da visitare fisicamente e, contemporaneamente, come progetto on-line.

Antoni Muntadas sfrutta al massimo una delle caratteristiche più importanti di Internet, l'interattività, permettendo al pubblico di collaborare attivamente alla costruzione di un'opera collettiva, che si caratterizza come un vero e proprio *work in progress*. Il sito è infatti strutturato come un archivio aperto destinato alla raccolta di tutti i casi di censura culturale della storia, da Socrate ai giorni nostri. La natura collaborativa del lavoro e la scelta di un tema come la censura, molto sentito dagli utenti della Rete, hanno fatto sì che il progetto riscuotesse in questi anni un enorme successo, diventando un esempio paradigmatico per molte esperienze successive.

**Jenny Holzer "Please change beliefs" 1994**

<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>

*Please change beliefs* fa parte delle commissioni del sito statunitense *Adaweb*, struttura che per prima si dedicò al finanziamento e alla promozione di *webprojects*, permettendo ad artisti già affermati come la Holzer, Julia Sher e Doug Aitken di confrontarsi con il nuovo mezzo.

Con questo progetto Jenny Holzer trasferisce i suoi *truism* dai consueti supporti a led luminosi allo spazio immateriale di Internet e invita gli utenti ad interagire modificandoli a proprio piacimento.

Luoghi comuni, modi di dire e aforismi si sono rapidamente moltiplicati arricchendosi di innumerevoli varianti, tutte conservate e consultabili sul sito. La riflessione sul linguaggio, tema di fondo della poetica dell'artista, si arricchisce così di una dinamica bidirezionale resa possibile dallo scambio comunicativo che si instaura sulla Rete.

**Komar e Melamid "The most wanted paintings" 1995-7**

<http://www.diacenter.org/km>

"Che tipo di cultura verrebbe prodotta in una società che vive seguendo i sondaggi di opinione?" Questo l'interrogativo posto da Komar e Melamid, artisti moscoviti emigrati negli Stati Uniti negli anni Settanta, che proseguono con questo progetto la loro riflessione sull'importanza che rivestono i sondaggi e le indagini di mercato nella società contemporanea. Interrogando il popolo della Rete, i due hanno raccolto le preferenze estetiche degli abitanti di tredici Paesi utilizzando rigorosamente tecniche statistiche professionali. Nell'arco di due anni, circa tremila persone hanno compilato un apposito questionario permettendo così agli artisti di dipingere, attenendosi scrupolosamente ai dati ottenuti, i "quadri più amati" e quelli "meno amati". Le tele così realizzate, che mostrano una spazzante omogeneità, spingono a prendere atto delle contraddizioni insite nell'ipotesi di un'"arte democratica", prodotta allo scopo di piacere al maggior numero di persone.

**Jodi (Joan Hemskeerk e Dirk Paesmas) 1995-2001**

<http://www.jodi.org>

"Noi esploriamo il computer dal suo interno e ne restituiamo l'immagine sulla Rete. Quando l'osservatore guarda il nostro lavoro, noi siamo dentro al suo computer."

Joan Hemskeerk e Dirk Paesmas sono la coppia di artisti che dal 1995 gestisce il progetto Jodi, uno dei più noti e apprezzati lavori di Net Art. Entrare nel loro sito dà al navigatore l'impressione

di essersi perso per strada, di aver cliccato qualche tasto sbagliato, di trovarsi di fronte ad un guasto del proprio computer. Schermi neri o lampeggianti, punteggiati di stralci di codice e caratteri incomprensibili, nascondono links che portano a pagine altrettanto disorientanti, in una continua deriva. L'impostazione grafica ed estetica ricorda i pc di prima generazione, con i loro caratteri a fosfori verdi, provocatorio contraltare dell'edulcorato high tech corporativo. Le pagine di Jodi.org sono quanto di più lontano si possa immaginare da un sito informativo, non rassicurano il navigatore indicandogli una sicura rotta da seguire, ma lo costringono a prendere coscienza del "rovescio" della tecnologia, dell'enorme massa di dati in codice che si nasconde dietro ad ogni comoda interfaccia grafica.

### **Olia Lialina "My boyfriend came back from the war" 1996**

<http://www.teleportacia.org/war/>

*My boyfriend came back from the war* è un interessante tentativo di confrontare il nascente e non ancora codificato "linguaggio del Web" con il linguaggio cinematografico. L'intento narrativo si realizza attraverso l'utilizzo di poche ma intense immagini in bianco e nero e il succedersi di parole tratte da un immaginario dialogo. La storia, che ci racconta dell'incontro di due fidanzati dopo una lunga separazione causata dalla guerra, viene evocata più che narrata, inducendo lo spettatore a ritagliarsi un suo percorso all'interno del mosaico di parole e immagini che appare sullo schermo. L'artista russa considera i *frames* delle pagine Web in qualche modo assimilabili ai fotogrammi del cinema e crea un'inedita ipotesi di montaggio che viene realizzato dall'utente grazie alla tecnologia ipertestuale.

Olia Lialina, che vive e lavora a Mosca, è nota anche per aver fondato la prima galleria commerciale di Net Art, mettendo a punto un ingegnoso sistema per garantire ai propri clienti l'originalità dell'opera acquistata.

### **Etoy 1996-2001**

<http://www.etoym.com>

*etoym* è un gruppo di artisti europei esperti di software. I sette "agenti" che ne fanno parte hanno rinunciato all'identità personale a vantaggio di quella della *corporation etoym*. Questa rinuncia è visibile anche attraverso il look unico adottato da tutti gli agenti: tuta nera, giubbotto arancione, testa rasata, occhiali a specchio. Il *digital hijack* è la loro azione più clamorosa: un vero e proprio atto terroristico virtuale che nel 1996 ha "rapito" più di 600.000 internauti, dirottati sul sito di *etoym* mentre usavano normali motori di ricerca.

Sono stati paragonati agli hackers, ma le loro azioni non sono criminose, né danneggiano in alcun modo sistemi e dati. Il loro obiettivo è la riflessione sul sistema dei media e sull'impianto teorico e strutturale del cyberspazio. Celeberrima anche la loro lotta vittoriosa contro il gigante dell'e-commerce E-Toys, che nel 1999 aveva tentato di sottrargli il dominio.

### **Victoria Vesna " Bodies@INCorporated " 1997**

<http://www.bodiesinc.ucla.edu>

*Bodies@INCorporated* analizza uno dei punti caldi della riflessione antropologica legata all'era digitale: la capacità della Rete di creare "comunità virtuali", cioè composte da persone che interagiscono a distanza tramite gli strumenti telematici. Il rapporto tra corpo reale e presenza virtuale che si realizza di conseguenza è un rapporto complesso e dinamico. Il progetto di Victoria Vesna invita l'utente a costruirsi un vero e proprio "replicante", un avatar personale di cui si possono scegliere tutte le caratteristiche: il sesso, l'età, il nome e soprattutto i materiali e le dimensioni di ogni parte del corpo. Creare l'avatar però non basta; esso va infatti "animato" partecipando attivamente alla vita della comunità tramite l'uso di *chat rooms* e forum.

La "fabbrica dei corpi" essendo strutturata come una finta corporazione, oltre a rappresentare un'analisi della psicologia sociale delle "comunità" on line, vuole mettere in discussione lo sviluppo

del commercio elettronico e la presunta democrazia del Web.

**Vuk Cosic "History of art for airports" 1997**

<http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>

*History of Art for airports* è uno dei lavori più noti di Vuk Cosic, artista sloveno considerato una specie di pioniere dell'arte in Rete, e fa parte di una serie intitolata "Storia ufficiale della Net Art". Questo progetto consiste in un'ironica rivisitazione della storia dell'arte attraverso l'utilizzo delle icone stilizzate tipiche della segnaletica areoportuale e urbana. Dalle grotte di Lascaux alla Net Art, passando per Michelangelo e Cezanne, Cosic realizza una galleria esilarante di capolavori trasformati in pittogrammi di immediata riconoscibilità.

L'opera racchiude in sé, oltre ad un lodevole intento autoironico, una pungente critica della rapida storicizzazione del movimento, che era, al momento della realizzazione del sito, alle sue primissime manifestazioni.

**Alexei Shulgin "Desktop is" 1997-8**

<http://www.easylife.org/desktop>

Alexei Shulgin è uno dei protagonisti dell'animata scena net artistica dell'Europa dell'Est, caratterizzata da un uso programmatico di *low technologies*.

*Desktop is* riflette efficacemente sul ruolo che l'interfaccia del computer ha assunto nella vita quotidiana di ognuno di noi, entrando a far parte del nuovo "paesaggio mediale". L'interfaccia grafica, con il suo sistema simbolico fatto di icone e cartelle, svolge infatti un importante ruolo di traduzione tra il linguaggio della macchina e quello dell'uomo, permettendo un uso facile e intuitivo dei dispositivi elettronici.

Dall'ottobre del 1997 all'aprile 1998 decine di persone hanno inviato un'immagine del proprio *desktop* all'artista, contribuendo così alla creazione di un'opera collettiva e in continua evoluzione. Il progetto genera inoltre uno scambio tra pubblico e privato e sottolinea come il computer, giorno dopo giorno, arrivi ad assomigliare al suo proprietario, conservando le tracce della sua personalità.

**Francis Alys "The Thief" 1999**

<http://www.diacenter.org/alys>

Il progetto di Francis Alys, commissionato dal *Diacenter for the arts* di New York, instaura un suggestivo parallelo tra la concezione prospettica rinascimentale del quadro come *finestra* e le odierne finestre virtuali di Windows e Internet. L'opera è composta da una serie di ventuno pagine web e da uno *screensaver* scaricabile: una breve sequenza girata su pellicola e rielaborata al computer in cui possiamo vedere in azione "il ladro" del titolo mentre scavalca simbolicamente uno schermo chiaro.

Il monitor del computer viene assimilato ad una nuova soglia, oltre la quale si apre l'infinita distesa del cyberspazio, un luogo concettualmente costituito da pura informazione, in cui le coordinate cartesiane perdono senso e le distanze si annullano nel trionfo del "tempo reale". La tendenza umana ad attribuire a questo luogo ideale le stesse caratteristiche dello spazio fisico ha favorito l'applicazione ai sistemi informatici dell'ambigua metafora della finestra, immagine simbolo attraverso la quale l'uomo continua ad esprimere il proprio rapporto con lo spazio circostante.

**Netochka Nezvanova "M9ndfukc" 1999**

<http://www.m9ndfukc.org>

Nessuno sa chi sia realmente Netochka Nezvanova, ma nel mondo della Net Art è quasi una leggenda. Questo pseudonimo, preso in prestito da un romanzo di Dostoevskij, è l'ultimo alter ego

di un personaggio noto ai più come "Antiorp", autore di una quantità impressionante di pagine Web, cd musicali e software. Questo personaggio mutante e inafferrabile, che negli ultimi anni ha assunto molteplici identità (M9ndfukc, cw4t7abs, a9ff, f1f0 e integer), ben rappresenta la dispersione della soggettività e l'attitudine nomadica di molti progetti internettiani.

Il suo autore non la chiama Net Art, ma " MASCHIN3NKUNST", cioè "arte della macchina" e per comunicare usa un complesso linguaggio personale, risultato di un mix di inglese, francese, tedesco e interiezioni varie. Nei suoi siti la grafica è quella minimale dei monitor a fosfori verdi e la successione delle pagine non rispetta alcun tipo di logica, accostando valanghe di caratteri incomprensibili a lunghi testi teorici di stampo femminista e anticorporativo.

### **Maciej Wisnieski "Netomat" 1999**

<http://www.netomat.net>

Maciej Wisnieski è un impiegato dell'IBM che nel tempo libero si trasforma in artista, sperimentando le possibilità creative delle nuove tecnologie. *Netomat*, il suo lavoro più noto, fa parte della folta schiera di software alternativi prodotti dagli artisti negli ultimi tre anni. La caratteristica principale di questo *browser* (Wisnieski lo chiama *meta-browser*) risiede nell'eliminazione di ogni tipo di inquadramento grafico di testi e immagini, lasciando così fluttuare come onde sullo schermo i contenuti dei siti scelti. Inoltre, la ricerca non avviene tramite la selezione di un *url*, ma inserendo parole o frasi. Il navigatore può così comunicare con il sistema tramite il linguaggio naturale e *Netomat* interpreterà la domanda restituendo immagini, testi e suoni reperiti dalla Rete in combinazioni ogni volta diverse.

### **Tomoko Takahashi "Word Perhect" 2000**

<http://www.chisenhale.org.uk/ch2/frame.html>

*Word Perhect* è il primo lavoro su Internet di Tomoko Takahashi, artista giapponese residente a Londra conosciuta per lo più per la sue caotiche installazioni, ultima in ordine di tempo quella presentata alla Tate Gallery in occasione del prestigioso Turner Prize.

L'opera, realizzata in collaborazione con il programmatore Jon Pollard, è un'acuta parodia dei normali programmi di videoscrittura di cui riproduce fedelmente l'interfaccia, trasformandola però in una versione "manoscritta", come rapidamente schizzata a matita.

L'obiettivo di questo progetto è quello di ironizzare sulla spersonalizzazione del processo di scrittura, una conseguenza inevitabile dell'adozione generalizzata dei word processor per la redazione di testi di ogni tipo, comprese le lettere d'amore e la lista della spesa. *Word Perhect* realizza un singolare incontro tra l'aspetto più "caldo" e legato alla materia dell'atto dello scrivere e quello leggero e immateriale generato dal supporto elettronico.

### **0100101110101101.ORG "life\_sharing" 2000-1**

<HTTP://WWW.0100101110101101.ORG>

0100101110101101.ORG è il singolare pseudonimo con il quale un collettivo di net artisti italiani firma la propria attività sulla Rete. I temi che affrontano sono il copyright e il plagio, che praticano attraverso azioni eclatanti come il "furto" della più famosa galleria di net.art Hell.com e la riproduzione del sito della Santa Sede con contenuti alterati.

Dal momento esatto in cui *life\_sharing* (anagramma di *file\_sharing*) è stato lanciato gli 01 hanno reso accessibile agli utenti della rete 24 ore su 24 tutto il contenuto del proprio computer: l'archivio, i progetti, i software e persino la corrispondenza privata. Si tratta di un'applicazione radicale dell'*open source* che sfida il concetto di privacy ed invita alla riflessione sulle contraddizioni della proprietà intellettuale nell'era di Internet, ipotizzando la possibilità di condividere "realmente e quotidianamente i beni intellettuali". Nella fase finale di *life\_sharing* gli utenti potranno partecipare alla costruzione di un grande network offrendo anch'essi libero accesso al proprio hard disk, come succede con Napster e gli altri software *peer-to-peer*.

**Mark Napier, "Feed"\* 2001**  
<http://feed.projects.sfmoma.org>

*Feed* è il terzo *browser* messo a punto da Mark Napier, artista newyorkese che a metà degli anni Novanta abbandonò tele e pennelli per dedicarsi alla sperimentazione con i nuovi media.

Già con *The Shredder* e *Riot*, Napier aveva sondato la possibilità di esplorare la Rete in maniera alternativa, realizzando applicazioni che sovvertono le normali procedure di navigazione e restituiscono all'utente un'esperienza del Web nuova e sorprendente.

L'obiettivo di questi esperimenti è quello di smontare una delle convenzioni più radicate della Rete, quella che imprigiona le informazioni nella familiare "forma-pagina" e trasforma il Web in una specie di enorme librone automatizzato.

*Feed* trasforma l'interfaccia di navigazione in una specie di tavolozza digitale. Selezionando un indirizzo Internet e cliccando sulle varie funzioni a disposizione, l'utente assiste alla generazione automatica di un dinamico collage, risultato dell'analisi dei vari aspetti grafici e cromatici della pagina web prescelta.

\*"Feed" è un progetto commissionato dal San Francisco Museum of modern art (<http://www.sfmoma.org>) per la mostra "010101:Art in Technological Times" (<http://010101.sfmoma.org>) ed è stato finanziato da Intel(<http://www.intel.com>).

**\*documento proveniente da [www.valentinatanni.com](http://www.valentinatanni.com)**