

art in digital times



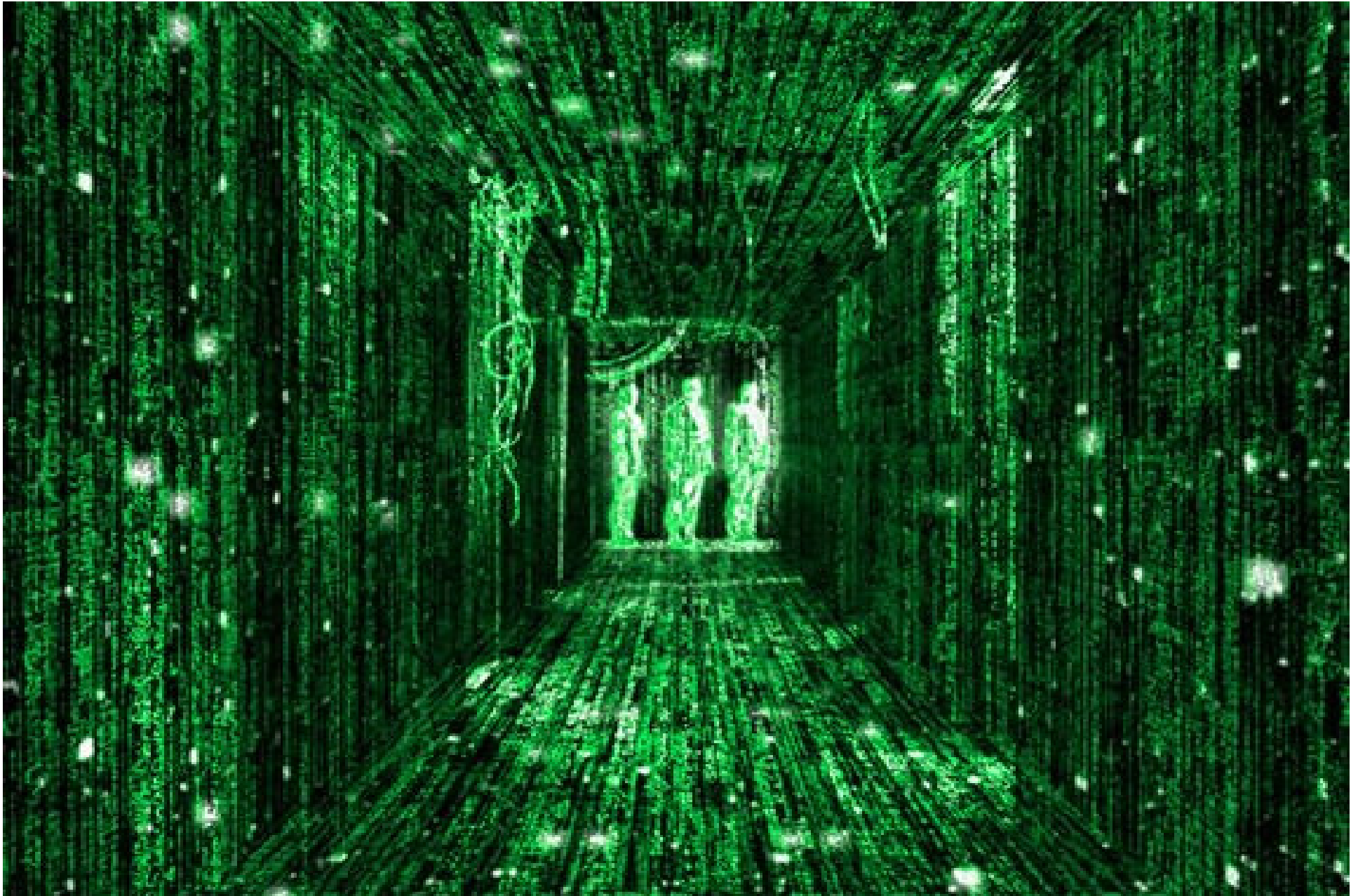
“Né la materia, né lo spazio, né il tempo, sono da vent’anni ciò che erano sempre stati. Bisogna aspettarsi che novità così grandi trasformino completamente la tecnica delle arti, agiscano con essa sulla stessa invenzione, giungano forse a modificare meravigliosamente la stessa nozione di arte.”

Paul Valéry, 1928

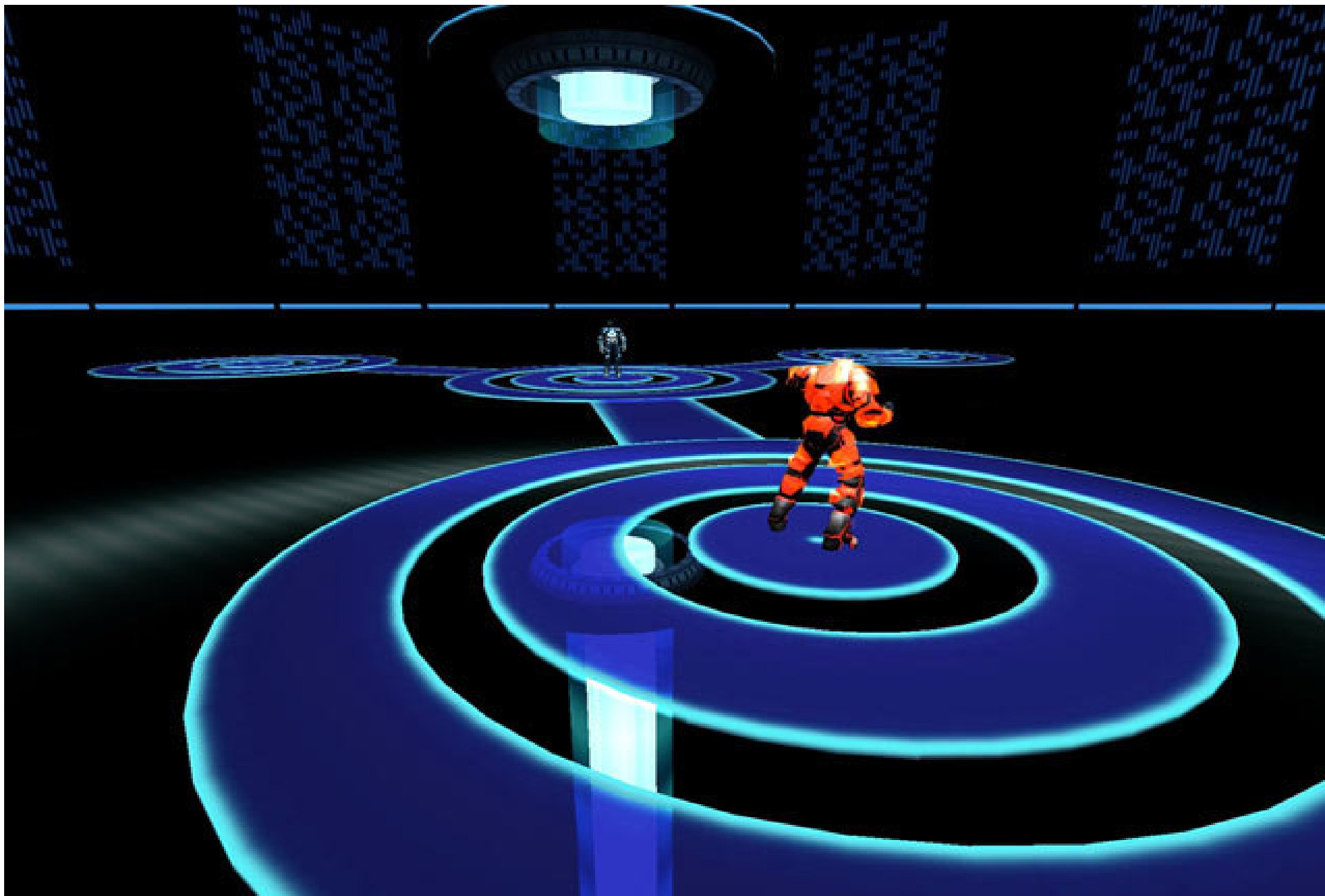
francis alys - il link come passaggio verso un'altra dimensione



matrix – un mondo fatto di codice



tron – abitare lo spazio virtuale

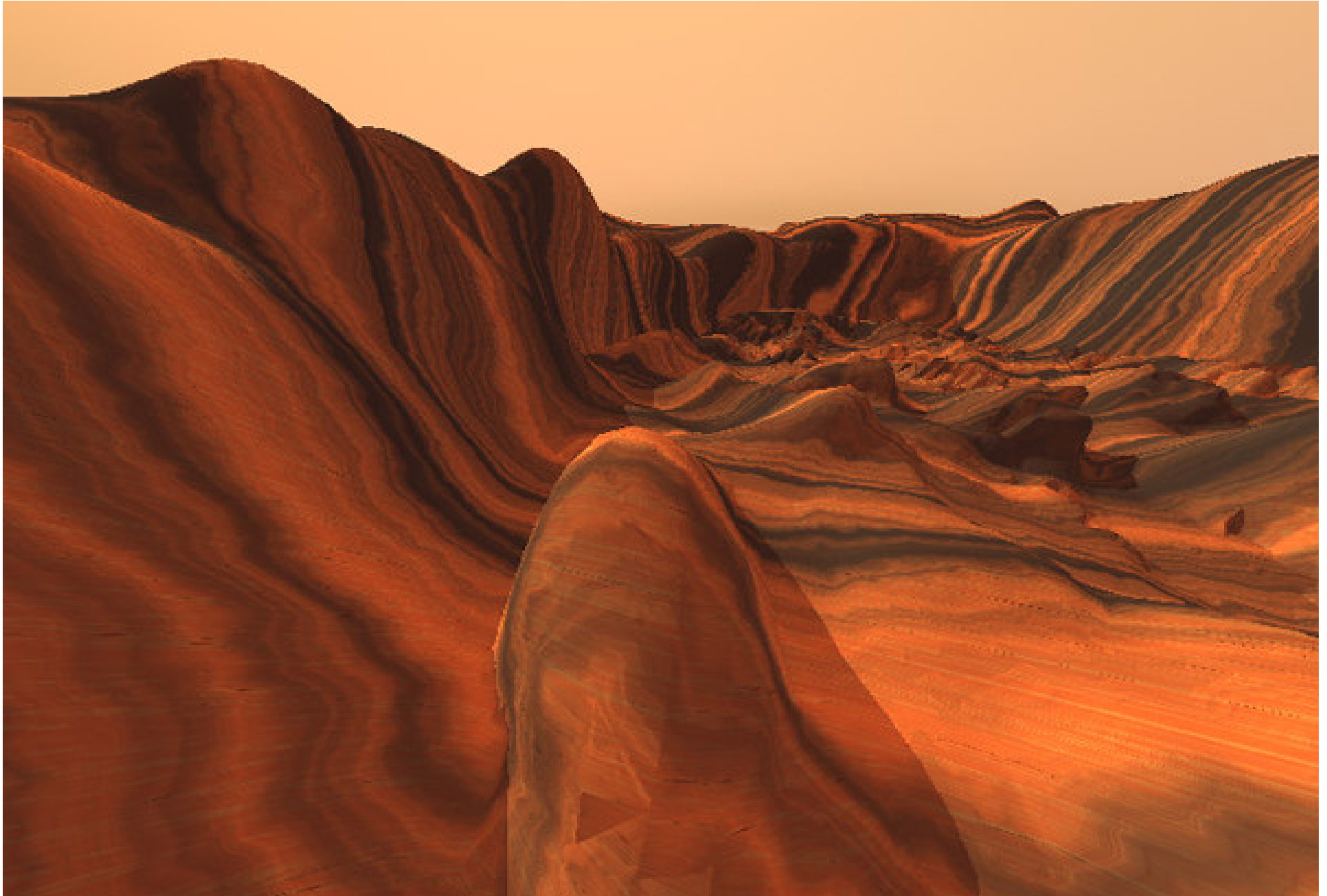


A photograph of a cluttered desk surface. In the center, there is a black laptop with its lid open. To the left of the laptop is a white external hard drive. To the right is a blue external hard drive. A white game controller is positioned above the laptop, and another white game controller is below it. A black mouse is to the right of the laptop. A black keyboard is partially visible on the left. A black office chair is in the background. Numerous black and white cables are tangled across the desk, connecting the various devices. A black power strip is visible on the right side of the desk.

julian opie - l'essenzialità della visione vettoriale



yael kanarek – poetici deserti poligonalali



mark napier – architetture auto-costruenti



giacomo costa – l'ipertrofia dell'abitare



eboy – 8 bit posson bastare



gabriele picco – siamo tutti un po' google



mauro ceolin – visioni videoludiche



takahashi murakami – inochi is alive



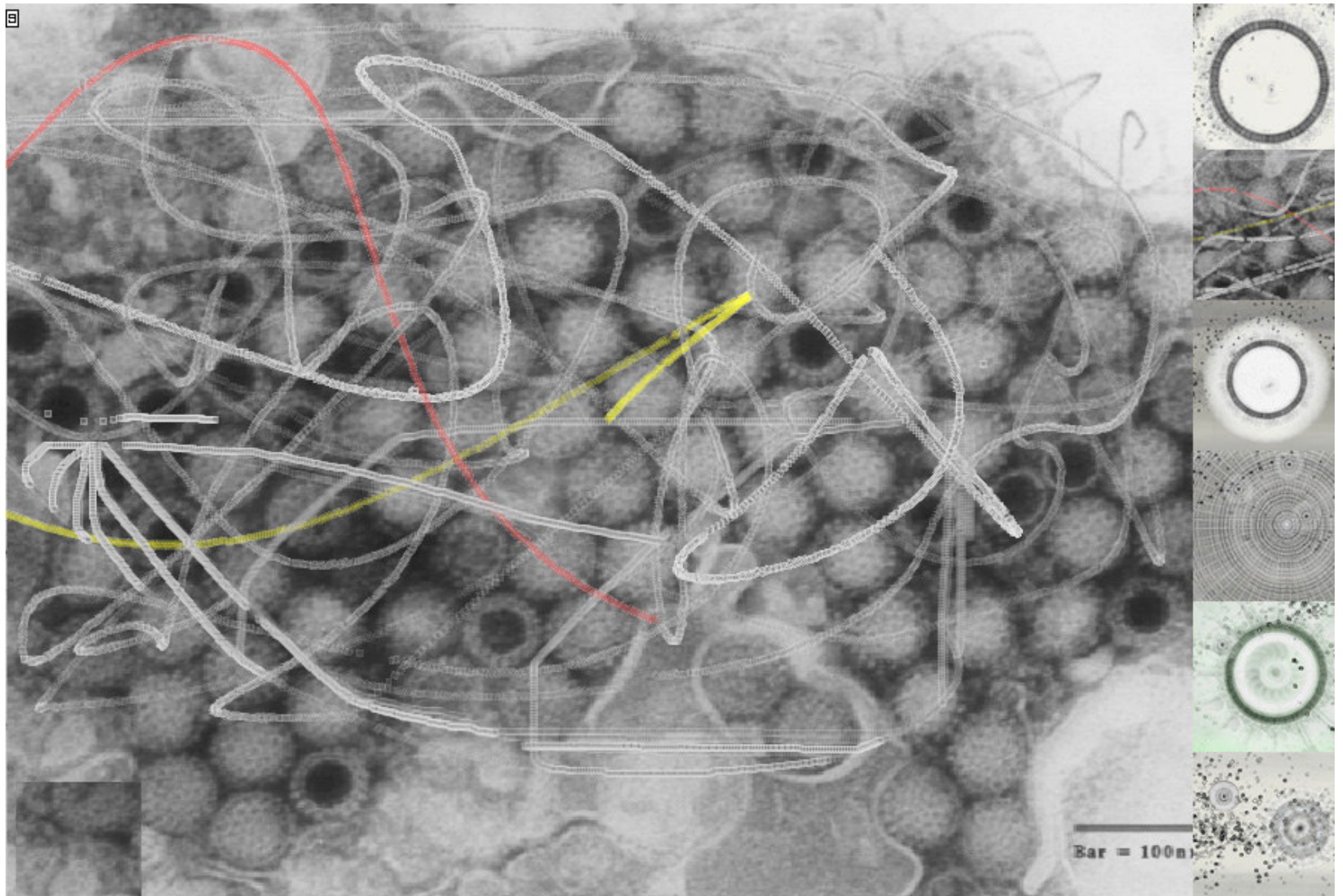
carlo zanni – quello che le icone non dicono



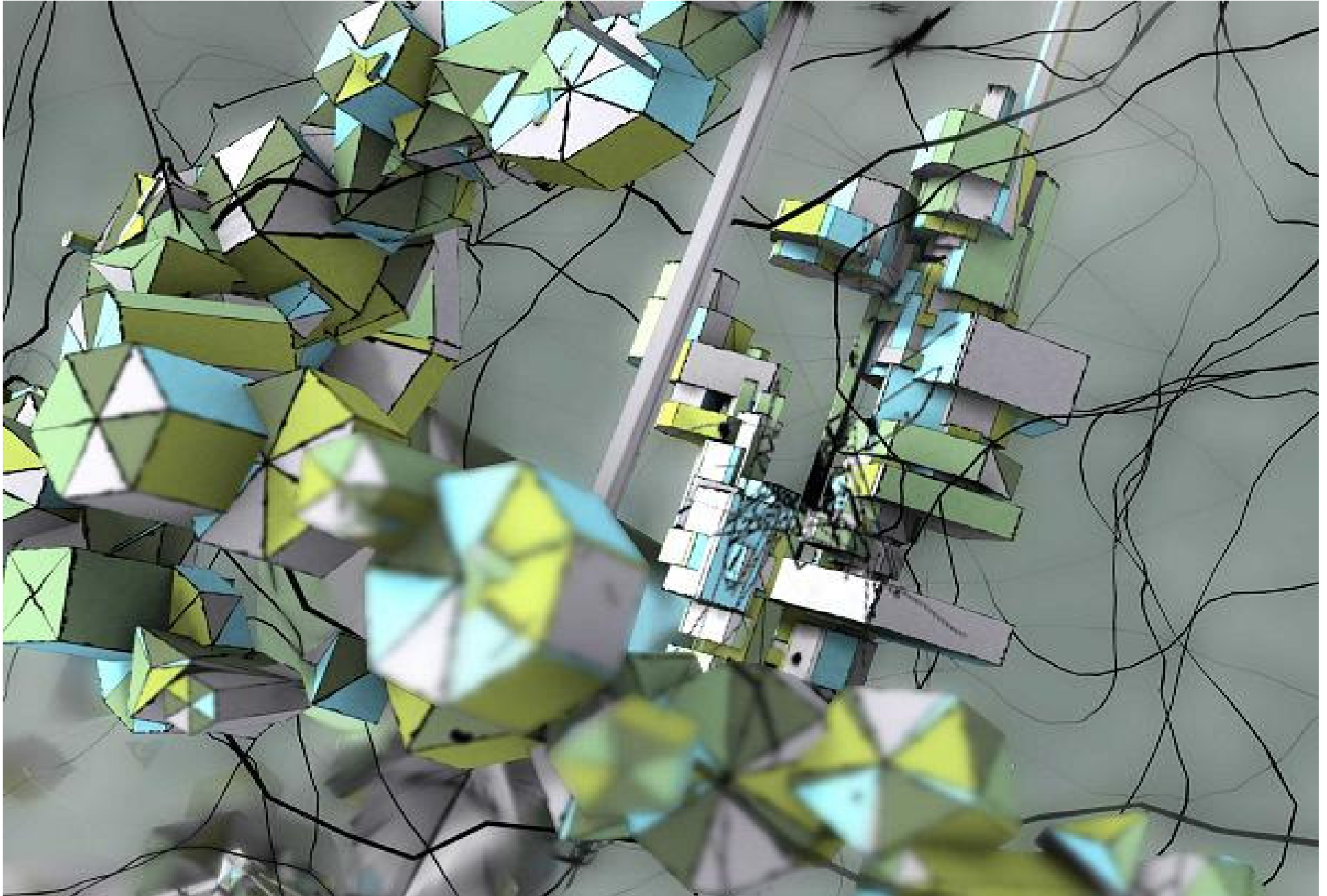
marco cadioli – un fotoreporter nella rete



stanza – il dna come software



semiconductor – il flusso dei nanomondi



theo jansen – l'evoluzione delle bestie da spiaggia

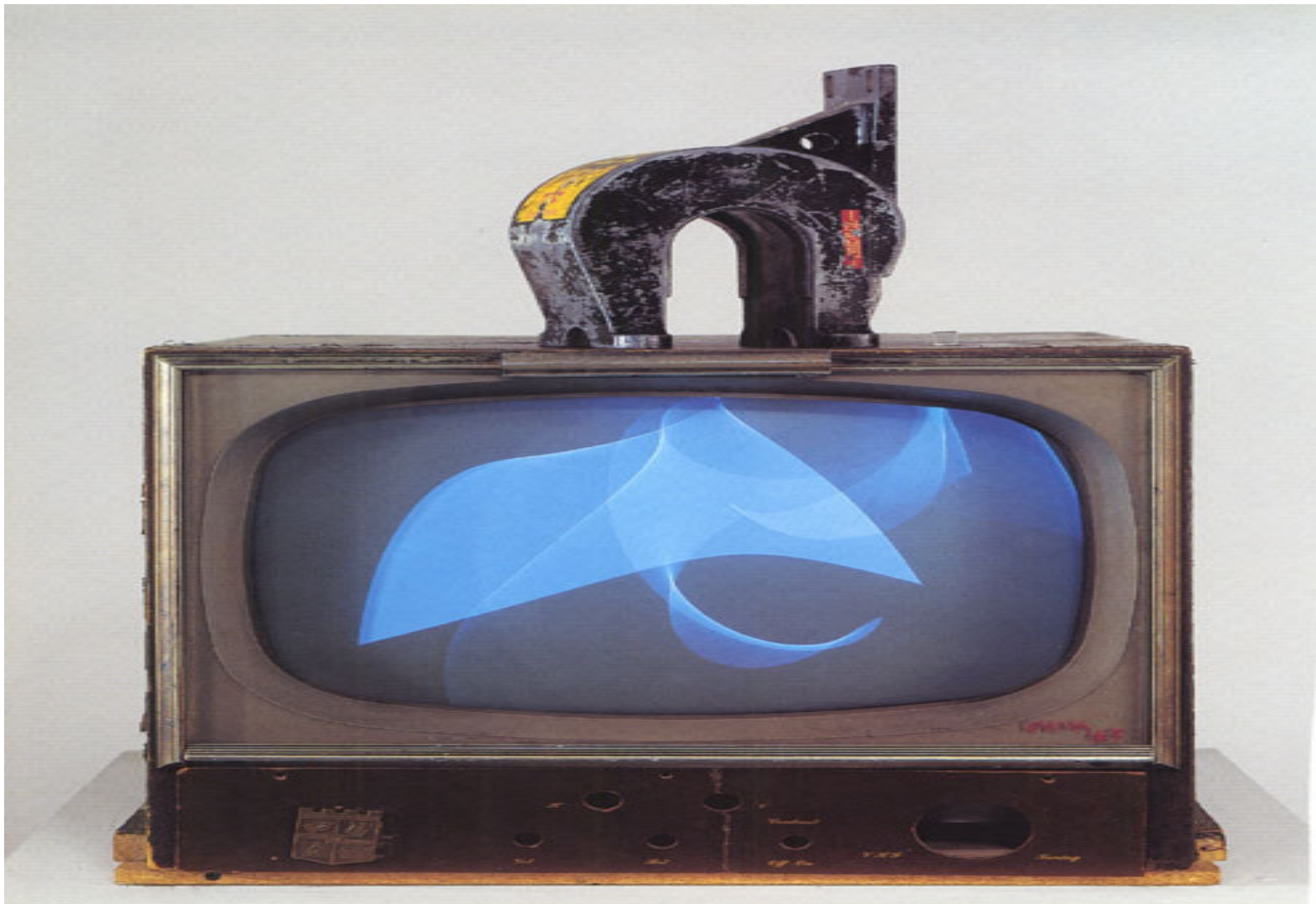


l'artista RADAR

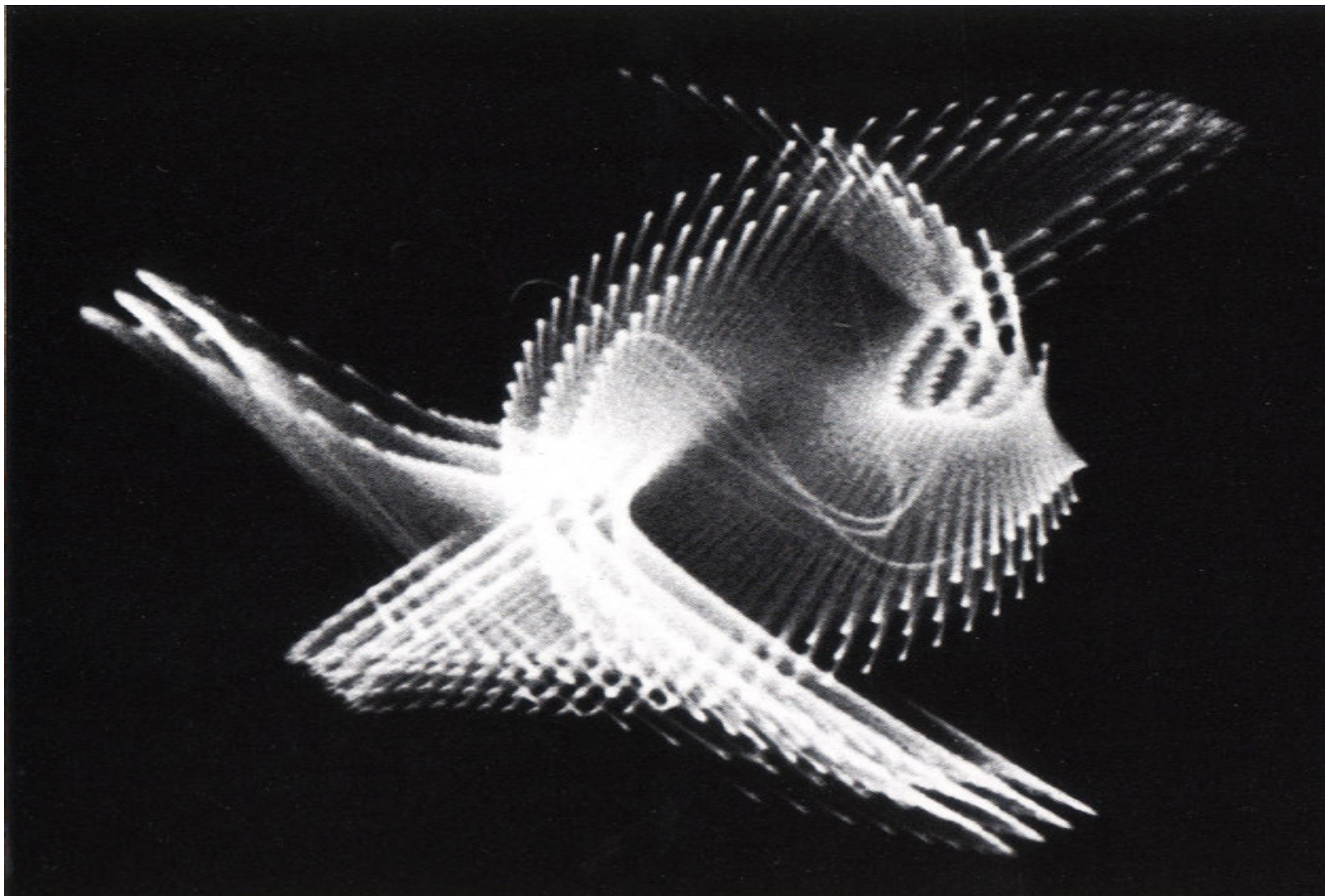
Gli artisti attuali sono le punte consapevoli di un vasto iceberg pubblico in stato di sonnambulismo. Sono loro a mettere in discussione gli effetti delle ultime tecnologie, computer, sistemi interattivi, multimedia, realtà virtuale e qualsiasi altro congegno appaia all'orizzonte del mercato, non in modo ingenuamente politico, ma a un più profondo livello psicosensoriale. Chi siamo? Cosa ci stanno facendo queste macchine? Quali riflessi ci danno di noi stessi? Come trasformano l'immagine di coloro che ancora pensiamo di essere? [...] L'arte nasce dalla tecnologia. È la forza contraria che bilancia gli effetti dirompenti delle nuove tecnologie nella cultura. L'arte è l'aspetto metaforico di quelle stesse tecnologie che utilizza e critica.”

(Derrick de Kerkchove, 1995)

nam june paik – il tubo catodico è la nuova tela



ben lapsky – un oscilloscopio per le prime immagini digitali



lillian schwartz – decostruendo mona lisa



galloway / rabinowitz – lo spazio non esiste



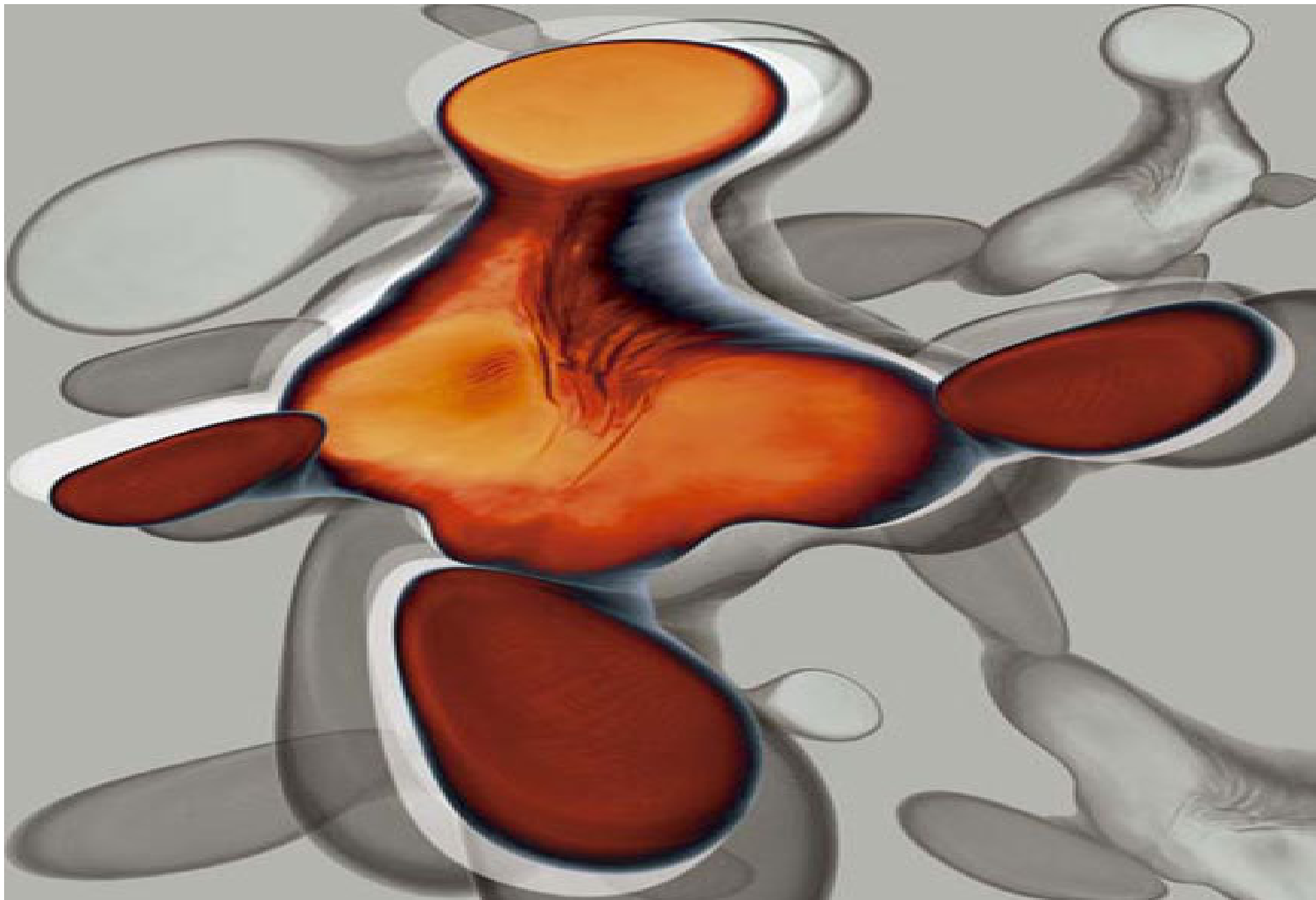
jeffrey shaw – la città leggibile



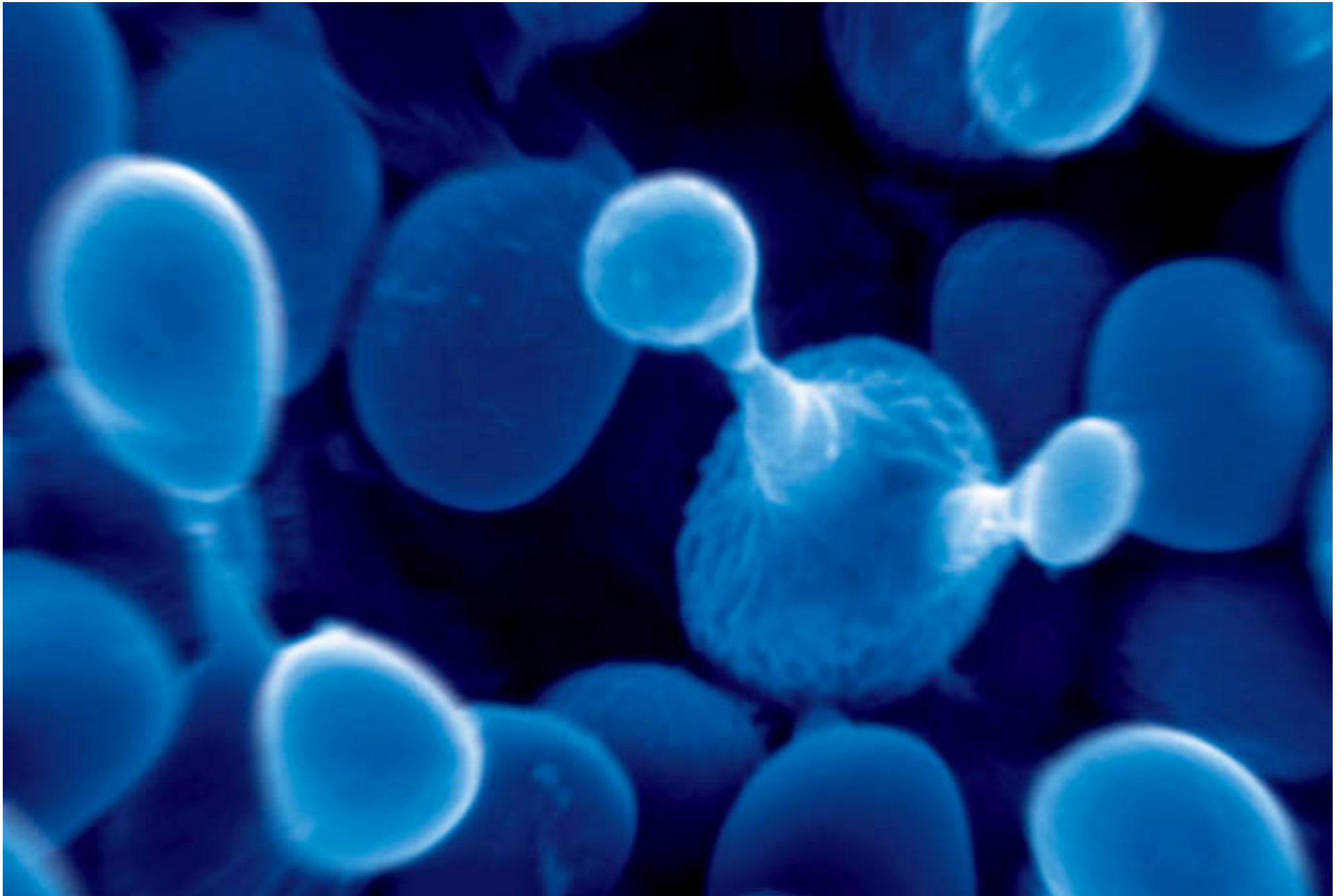
sommerer/mignonneau – interfacce naturali per piante artificiali



alessandro gianvenuti – il corpo allo scanner

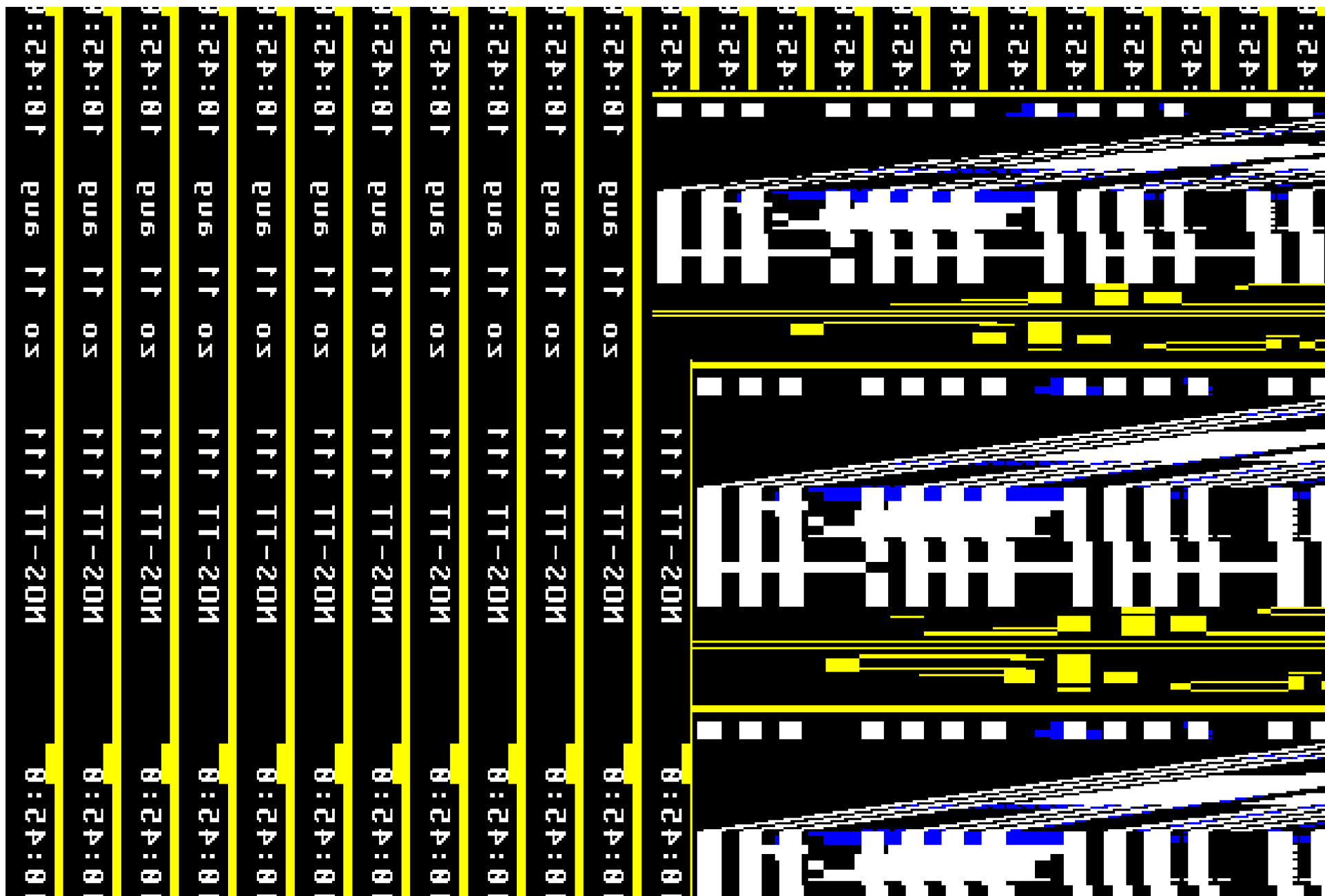


bianco-valente – immagini mentali e cellule cerebrali

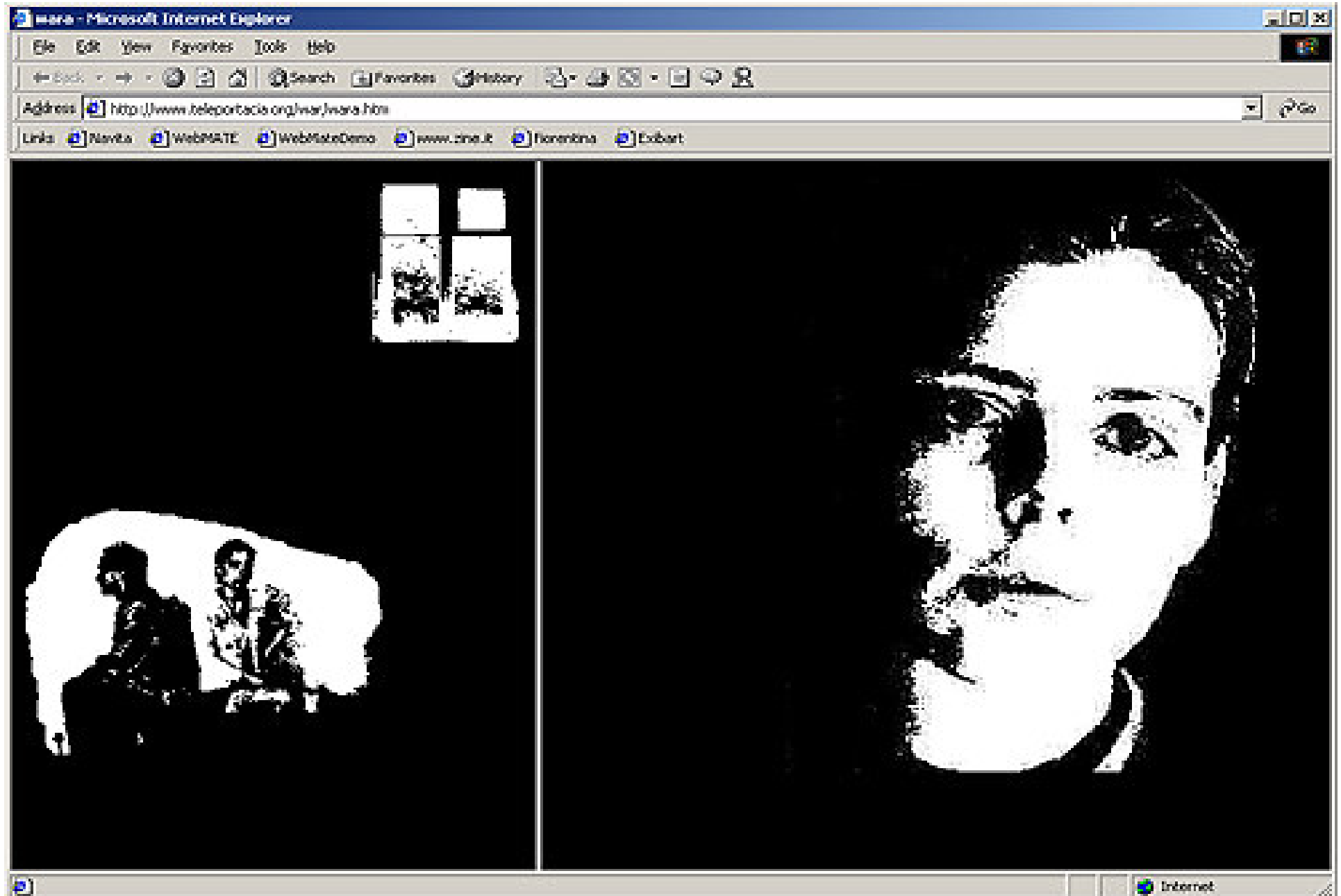


rafal pareja - paesaggi nordici in digitale

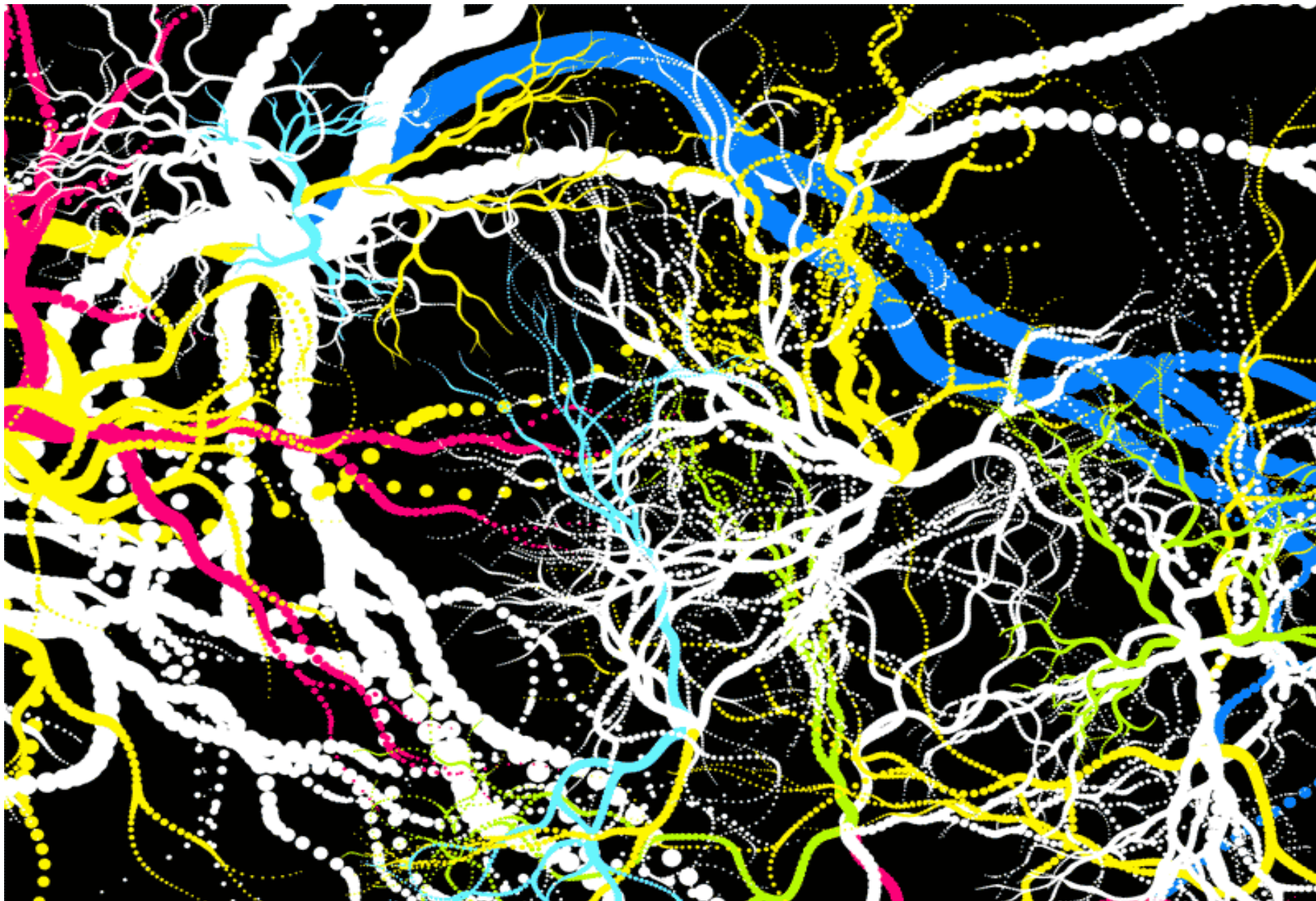




olia lialina – se il film è ipertestuale



marius waltz – liane generative



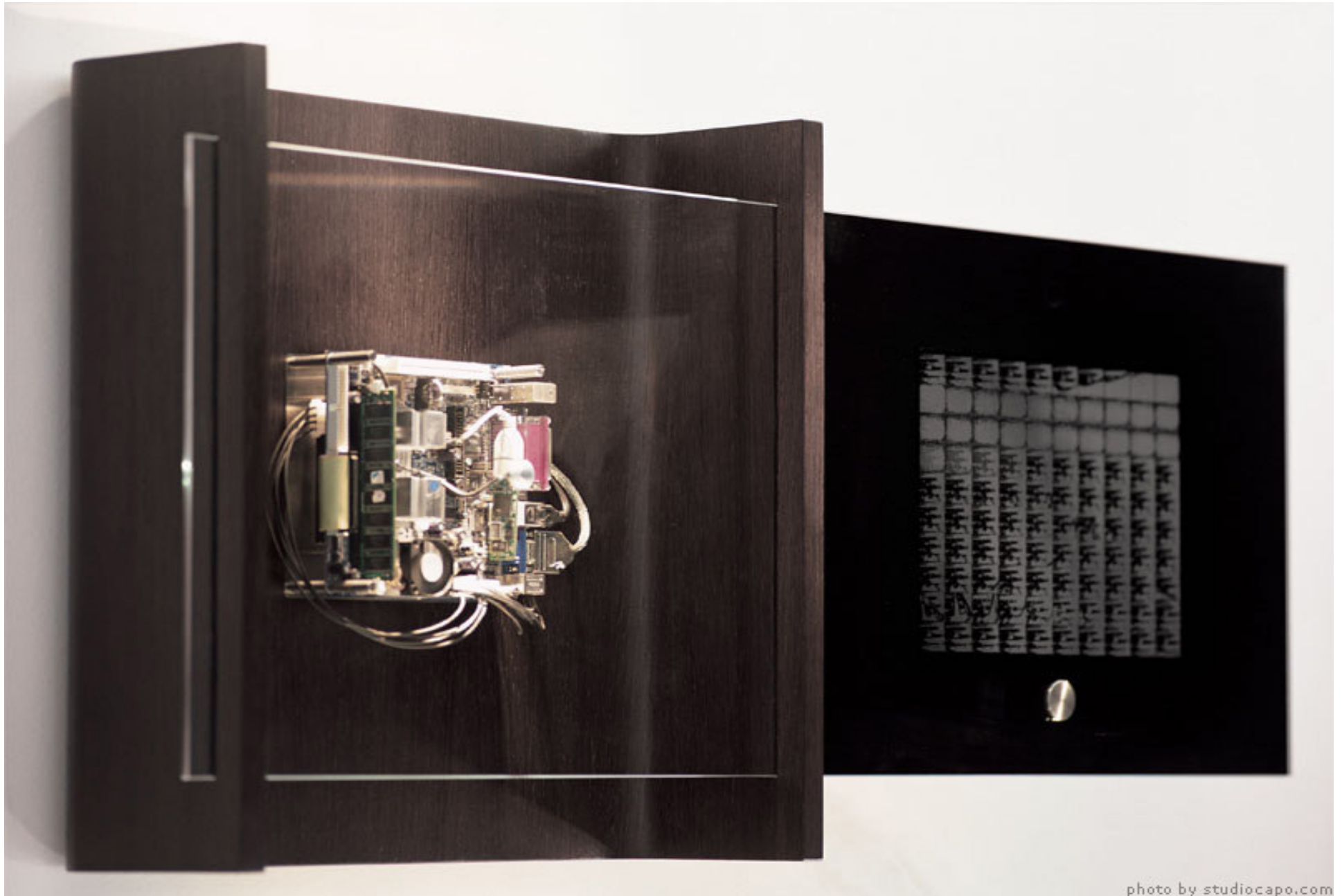
alexei shulgin – fare vjing con l'interfaccia



mariko mori – l'astronave della percezione



limiteazero – narciso hi-tech



rafael lozano hemmer – i dati invadono la piazza



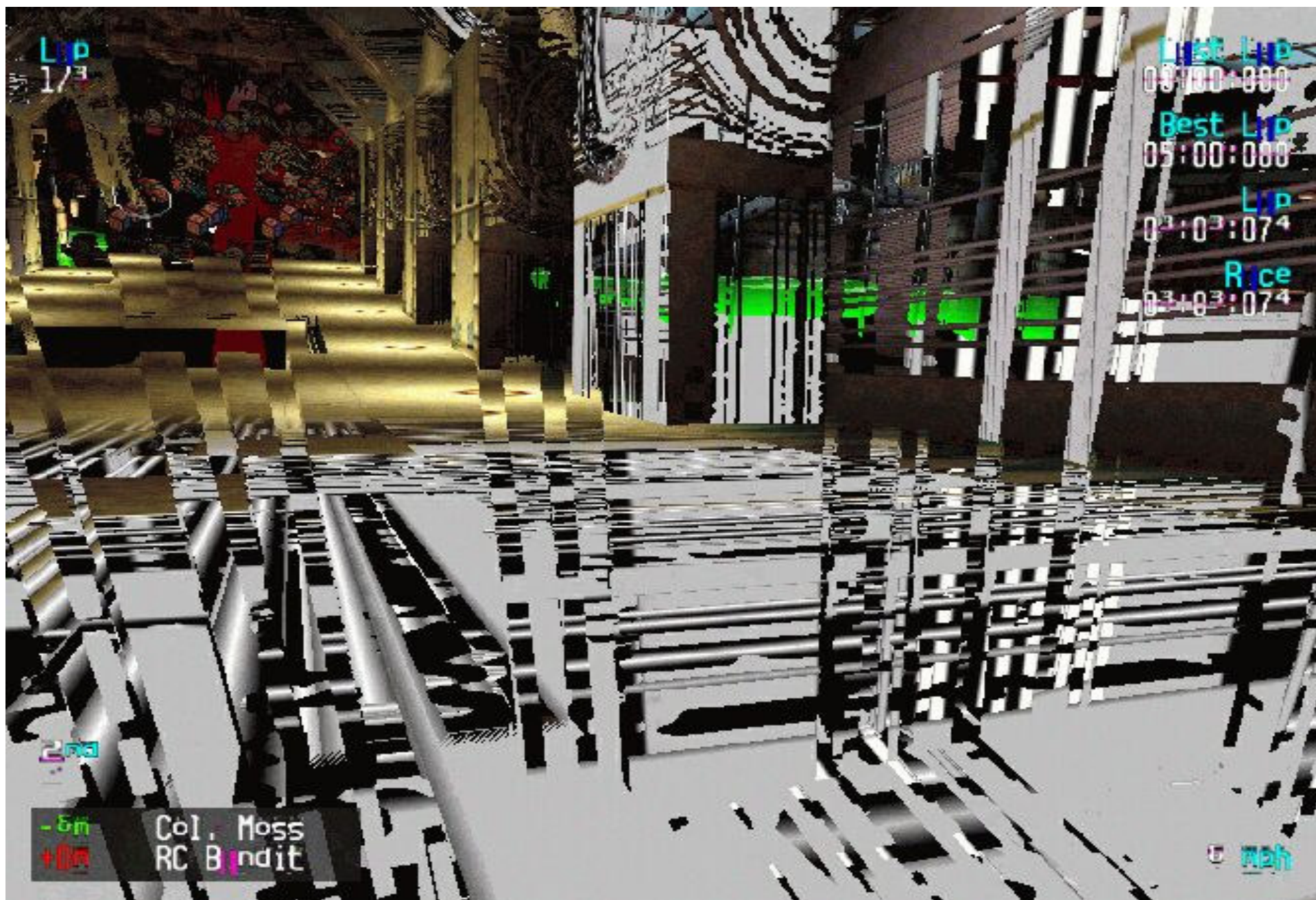
re:orient – la cultura del gadget



rtmark – la corporazione anticorporate



retroyou – videogiochi sotto tortura



cory arcangel – low tech, low fi, low res



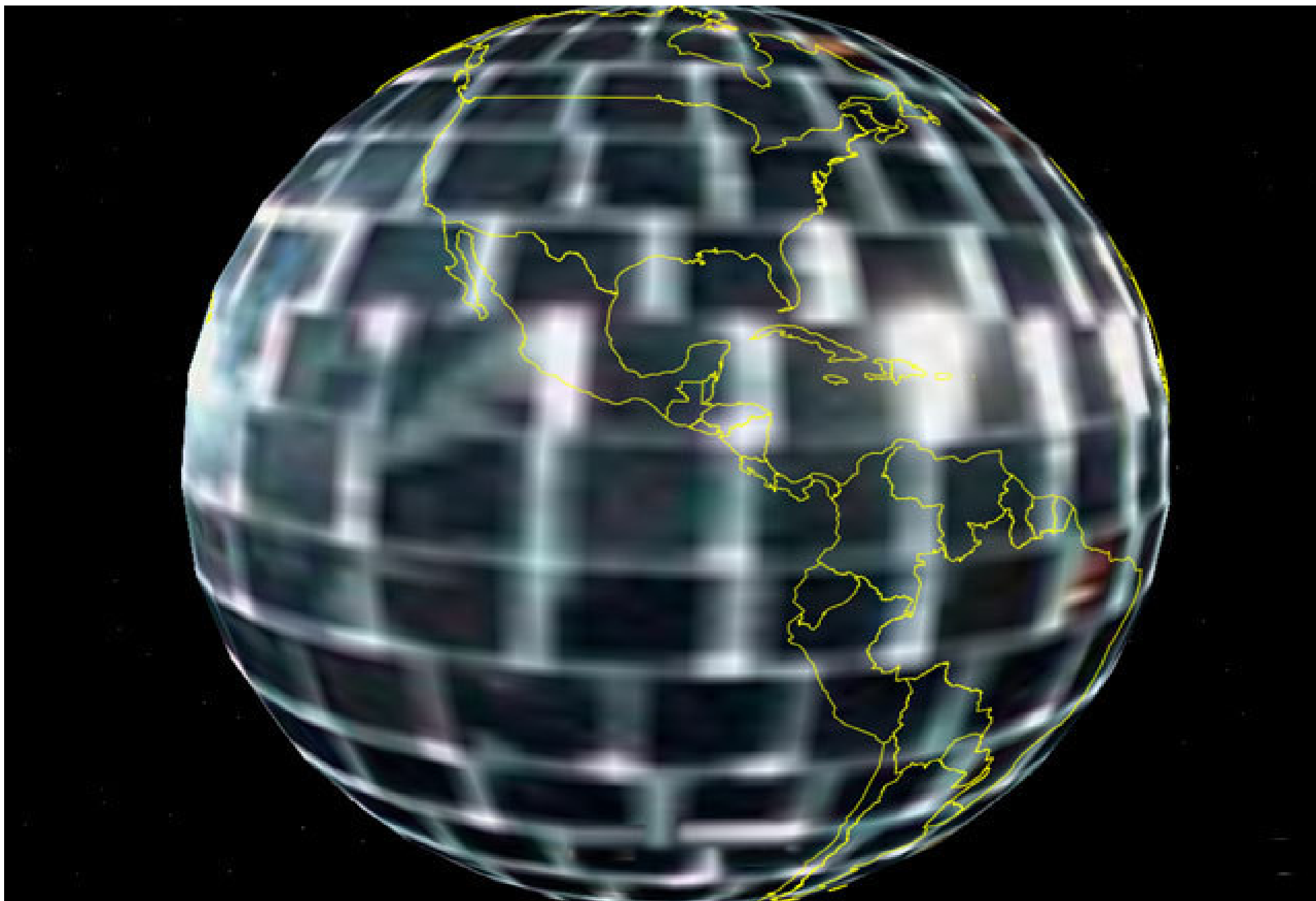
john haddock – la storia in versione isometrica



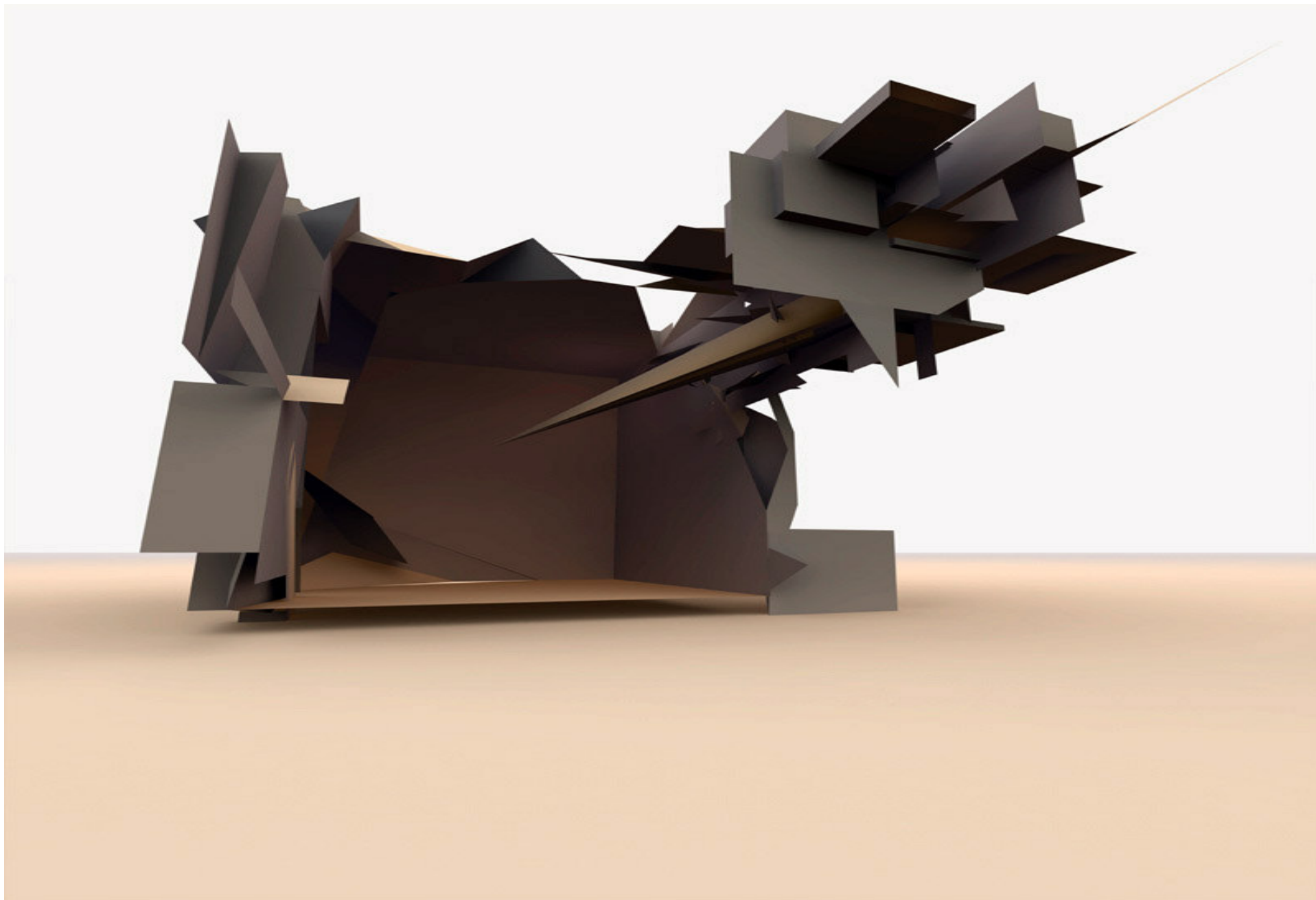
eduardo kac – l'arte diventa transgenica



rick silva – scratchando l'universo



alex dragulescu – architetture di spam



kirsch /angesleva – piccioni viaggiatori con transponder



www.valentinatanni.com

www.exibart.com

www.random-magazine.net

valentina.tanni@gmail.com