

Arteractive

ARTE, INTERATTIVITA' E RETI SOCIALI

a cura di Chiara Canali



Arteractive

ARTE, INTERATTIVITA' E RETI SOCIALI

Milano, Urban Center
Torino, PARKISSIMA52
Parcheggio del Residence Cristina52

Indice

Copertina / Cover
© Giuliana Cuneaz

Progetto grafico e copertina /
Graphic Design and cover
Chiara Crosti

Testi e schede critiche /
Texts and critical notes
Chiara Canali
Fortunato D'Amico

Traduzioni / Translations
Gabrielle Lewkowicz

Fotografie / Photographs
Barbara DeRomedis
Massimiliano Tornabene
Massimiliano Salzano

Mostra a cura di / Exhibition curated by
Chiara Canali

Coordinamento Organizzativo /
Technical Coordination
Cristina Fossati

Art Director
Chiara Crosti

Promozione e organizzazione /
Promotion and Organization



Nel circuito / In the circuit



In collaborazione con / In collaboration with

Gagliardi Art System, Torino
Galleria Oltredimore, Bologna
Ellequadro Documenti, Genova
Loft Gallery, Corigliano Calabro
White Room, Positano
Farm Cultural Park, Favara

Ringraziamenti / Thanks to

Daniele Ratti e Francesca Canfora per
Paratissima, Pietro Gagliardi, Paola ed Elena

ARTERACTIVE 4
Arte, interattività e reti sociali /
Art, Interactivity and Social Network
di / by Chiara Canali

Mediactive 12
di / by Fortunato D'Amico

Alessandro Brighetti 14

Mirko Canesi 18

Umberto Ciceri 22

Davide Coltro 26

Giuliana Cunéaz 30

Nicola Evangelisti 34

Daniele Girardi 38

Glaser/Kunz 42

Vincenzo Marsiglia 46

Gabriele Pesci 50

Gianfranco Pulitano 54

Salvatore Iaconesi/Oriana Persico 58

Ci scusiamo se per cause indipendenti dalla nostra volontà
abbiamo omissso alcune referenze fotografiche.

Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta
o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo
elettronico, meccanico o altro senza l'autorizzazione dei
proprietari dei diritti e dell'autore.

© 2011
Art Company, Milano
Tutti diritti riservati / All rights reserved
Gli artisti per le opere
Gli autori per i testi

ARTERACTIVE

Arte, interattività e reti sociali / Art, Interactivity and Social Network

di / by Chiara Canali

Nel suo recente volume *Media, New Media, Postmedia*¹, Domenico Quaranta annuncia che al principio, proprio dell'arte contemporanea, secondo cui un'opera d'arte si giudica sulla base del contenuto che veicola, il mondo della New Media Art oppone l'idea per cui un'opera d'arte deve essere giudicata sulla base del contributo che da allo sviluppo del medium, in riferimento alle affermazioni di McLuhan "il mezzo è il messaggio".

Indipendentemente dal contenuto di una trasmissione (televisiva o in questo caso artistica) è il mezzo (televisivo o estetico) il principio stesso che produce degli effetti. Marshall McLuhan ha preso le mosse dalle conseguenze che il medium tipografico, la stampa, ha prodotto nella storia. Non si può negare che alcuni avvenimenti come la Riforma Protestante, il Razionalismo, l'Illuminismo siano stati prodotti dalla diffusione della scrittura ma più ancora dalla diffusione della stampa, a seguito dell'invenzione dei caratteri mobili da parte di Gutenberg. Quindi da questa innovazione tecnica si è determinata una nuova *forma mentis*. Questo è quello che McLuhan voleva significare quando affermava che "il mezzo è il messaggio".

Oggi possiamo considerarci dei "nativi digitali" che vivono nella cosiddetta era digitale ed elettronica, dominata da Internet e dalle reti telematiche e ci troviamo immersi in una quotidianità pervasa di protesi tecnologiche come il Computer, il Tablet PC, lo Smartphone, l'iPad, l'e-Book ecc. Il potente avanzamento tecnologico ha portato alla diffusione di nuove tecniche multimediali come la realtà virtuale, la computer image, l'olografia, la telepresenza, la robotica, la biotecnologia, la nanotecnologia, ponendo in primo piano interessanti questioni legate ai concetti di simulazione e interattività. L'arte non può che riflettere la cultura da cui proviene. Gli strumenti tecnologici hanno mutato radicalmente il concetto di "opera d'arte", e più in generale il significato stesso dell'arte. Questo riscontro è tipicamente evidente nel lavoro degli artisti che utilizzano le nuove tecnologie. L'impiego dei new media

Domenico Quaranta's recent volume Media, New Media, Postmedia¹ announces that the world of New Media Art opposes the contemporary art principle of judging a work of art on the basis of the content that it conveys and thus a work of art must be judged on the basis of the contribution that it makes to the development of the medium, referring to McLuhan's affirmation that "the medium is the message".

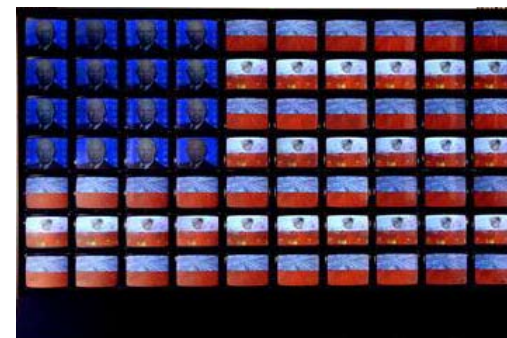
Independently of the content of a transmission (televisual or in this case artistic) the medium (televisual or aesthetic) is the very element which produces the effects. Marshall McLuhan was inspired by the consequences produced by the typographic medium, the press in the course of history. There is no denying that some events like the Protestant Reform, Rationalism or the Enlightenment were produced by the spread of written text but even more so by the diffusion of printed matter, following Gutenberg's invention of movable type. A new mindset was therefore defined by this innovation. This is what McLuhan was trying to say when he stated that "the medium is the message"

Nowadays we can consider ourselves to be "digital natives" who live in the so-called digital and electronic era, dominated by the Internet and remote networks and we find ourselves plunged into a daily life pervaded by technological prostheses like computers, tablets, smartphones, iPads, e-Book and so on. Technology's relentless advancing has led to the diffusion of new multi-media techniques like virtual reality, computer imaging, holography, telepresence, robotics, biotechnology and nanotechnology, raising interesting questions linked to the concepts of simulation and interactivity.

Art cannot but reflect the culture which spawns it. Technological tools have radically altered the concept of the "artwork", and more generally the meaning of art itself. This is typically evident in the work of artists who use the new technologies. Using new media as creation tools raises various questions about the unsuitability of the current art system, questions ranging

come strumenti di creazione pone in primo piano diverse questioni sull'inadeguatezza dell'attuale sistema dell'arte, questioni che spaziano dalla ridefinizione dei criteri teorico-estetici e critici alla discussione sugli spazi deputati, dalla fruizione delle opere alla loro dimensione etica. L'avvento di un'arte elettronica (o della New Media Art) comporta profonde modificazioni nei modelli di produzione dell'opera, nelle figure dell'artista e del fruitore, introducendo nuove poetiche, estetiche, modalità relazionali.

La New Media Art, come dichiara Pier Luigi Capucci, "coinvolge dinamiche delicate e fondamentali dell'esperienza, nei loro aspetti di simulazione, semantici, percettivi, psicologici, cognitivi, sensoriali, sinestetici. Si interroga sulle ricadute dell'universo antropocentrico, sulla "natura artificiale" generata dall'uomo, sui linguaggi tecnologici, sulla totalità esistenziale dell'individuo, sulla dimensione ambientale"². In questo contesto, autori come Nam June Paik, James Turrell, Jenny Holzer, Tony Oursler, Ryuichi Sakamoto - e tanti altri - non si sono confrontati solo con nuove strumentazioni da utilizzare, ma con procedimenti mentali e semantici legati a macchine complesse che aprono infinite possibilità linguistiche e impongono strategie diverse.



Nam June Paik, Video Flag Y, 1985, serie di televisioni, videoregistratori / television set, videotapes. Collection Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington DC

Come afferma Derrick de Kerckhove, "Gli artisti attuali sono le punte consapevoli di un vasto

from re-definition of the theoretical aesthetic and critical criteria to the debate over allotted spaces, observing works and their ethical dimension. The advent of an electronic art form (or New Media Art) provokes important modifications in the models of producing a work and the roles of artist and spectator, introducing new poetry, aesthetic and relational modes.

As Pier Luigi Capucci stated, New Media Art "involves delicate, fundamental dynamics of the experience, in their semantic, perceptive, psychological, cognitive, sensorial and synaesthetic aspects of simulation. People are querying the effects of the anthropocentric universe, "artificial nature" generated by Man, technological languages, the existential totality of the individual and the environmental dimension"².

In this context, authors like Nam June Paik, James Turrell, Jenny Holzer, Tony Oursler, Ryuichi Sakamoto – and many more – have not only tackled new instrumentation, but also mental and semantic processes tied to complex machines that open up endless linguistic possibilities and impose different strategies.

As Derrick de Kerckhove states, "Current artists are the hot and conscious tips of a large somnambulistic public iceberg. They question the effects of the latest technologies such as computers, interactive systems, multimedia, virtual reality and any other device appears on the marketable horizon, not in a naively politically way, but at a deeper psycho-sensorial level. Who are we? What are these machines doing to us? What reflections do they give of ourselves? How are they transforming our own images of who we still think we are?"³.

These artists are working with the technologies just to attribute a different meaning to their intrinsic technical purpose. With the advent of Social Network and virtual worlds on the Internet a new approach to creativity and art is making headway, which is progressively challenging some earlier certainties in the aesthetic field. Doubts are creeping in as to the whether observing art ought to be the exclusive prerogative of an élite who enjoy privileged

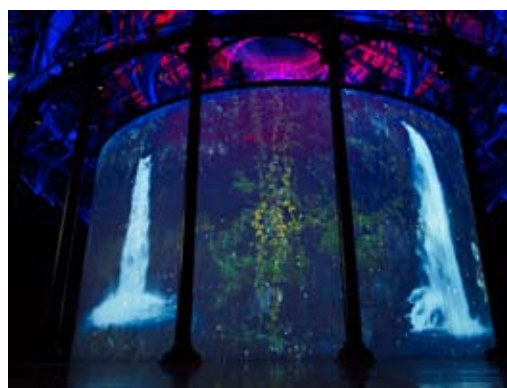
iceberg pubblico in stato di sonnambulismo. Sono loro a mettere in discussione gli effetti delle ultime tecnologie, computer, sistemi interattivi, multimedia, realtà virtuale e qualsiasi altro congegno appaia all'orizzonte del mercato, non in modo ingenuamente politico, ma a un più profondo livello psicosensoriale. 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?"³.

Questi artisti lavorano con le tecnologie proprio per dare vita a un senso diverso rispetto alla loro intrinseca finalità tecnica. Con l'avvento dei Social Network e dei mondi virtuali su Internet si sta facendo strada un nuovo approccio alla creatività e all'arte, che progressivamente sta mettendo in discussione alcune precedenti certezze in campo estetico. Si insinua pertanto il dubbio che la fruizione artistica non debba essere esclusivamente appannaggio di un'élite privilegiata nel suo accesso diretto alle opere, ma si iniziano a diffondere le sperimentazioni di chi elabora nuovi modelli di relazione e comunicazione sociale a tutti i livelli e con tutti i media, mettendo in secondo piano la componente spaziale del luogo fisico.

Pier Luigi Capucci sostiene che "queste forme d'espressione, aperte e dal linguaggio relazionale, piuttosto che in luoghi tradizionali come musei e gallerie sembrano trovarsi a proprio agio immerse nell'ambito sociale, non specialistico, sia per ragioni quantitative (per il numero delle interazioni possibili e la loro elevata probabilità) che qualitative (per la varietà, la ricchezza e la natura di queste interazioni). Grazie alla partecipazione che richiedono al fruitore, alla loro dimensione sociale e alla loro elevata versatilità comunicativa, queste forme espressive estendono le possibilità di fare arte, in qualche modo riproponendo le utopie di un'"estetica diffusa"⁴.

direct access to the works, but we are beginning to see more and more experimentation by artists creating new social relation and communication models at all levels and with all media, putting the spatial element of the physical place into second position.

*Pier Luigi Capucci maintains that "rather than in traditional places like museums and galleries, these open forms of expression, with relational language, seem more at ease in the non-specialised social setting, for both quantitative reasons (because of the number of possible interactions and their increased probability) and qualitative reasons (because of the variety, richness and nature of these interactions). These expressive forms extend the possibilities of making art, in some way re-proposing the utopias of a "diffuse aesthetic nature", through the observer participation they require, their social dimension and their increased communicative versatility"*⁴.



Ron Arad, Curtain Call, 2011, Roundhouse, London in collaboration with Mat Collishaw

CONNECTIONS BETWEEN ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY

In one of his interviews Alejandro Sacristàn states that "electronic art has been directly connected to the development of information

CONNESSIONI TRA ARTE, SCIENZA E TECNOLOGIA

Alejandro Sacristàn, in un suo intervento, dichiara che "l'arte elettronica è stata direttamente connessa allo sviluppo delle tecnologie dell'informazione, tanto da essere stata ribattezzata come l'unica forma d'arte che ha avuto a che fare con la scienza e la tecnologia fin dal 1945"⁵. Tuttavia, l'artista non deve essere succube della scienza o della tecnica, spiega Francesco Tedeschi, anche quando la sua opera tratta di questi argomenti, bensì deve saper tradurre in metafora la conoscenza scientifica.

SPERIMENTALITÀ

L'arte digitale è soprattutto un esperimento. Oggi l'artista è un operatore della complessità, che si confronta oltre che con aspetti puramente creativi, estetici, formali e contenutistici, anche con sofisticate competenze di ordine tecnico-scientifico e tecnologico, in un ambito squisitamente interdisciplinare. Deve porre attenzione agli aspetti comunicativi, interattivi, percettivi, alle modalità di ricezione e di fruizione, di ibridazione multimediale e di ricezione dei linguaggi di natura diversa.

INTERATTIVITÀ

L'interazione è in genere un processo. Interagendo con un'opera d'arte elettronica lo spettatore può divenire, in certa misura, coautore dell'opera stessa. L'arte interattiva è una forma d'espressione artistica che comunica senso unicamente in presenza di partecipazione attiva del pubblico. In quest'arte scompare la distanza sacrale che da sempre contraddistingue il rapporto tra opera d'arte e fruitore: lo spettatore diventa interattore, il suo corpo parte integrante e perturbante dell'opera.

L'incremento delle funzioni interattive nelle opere d'arte va ricercato nella multimedialità e nell'impiego dei più recenti strumenti

*technology, to the point of being re-baptised as the only art form associated with science and technology since 1945"*⁵. Nevertheless, artists must not be dominated by science or technical matters, explains Francesco Tedeschi, even when their work deals with these subjects, although they do have to know how to translate scientific knowledge into metaphor.

EXPERIMENTATION

Digital art is above all an experiment. Artists today work with complexity, learning sophisticated technical and scientific skills in a typically interdisciplinary environment as well as purely creative, aesthetic, formal and content-based aspects. They have to consider the communicative, interactive and perceptive aspects along with methods of receiving and observing, multi-media hybridisation and reception of different languages.

INTERACTIVITY

Interaction is generally a process. Spectators can to some extent become co-author of an electronic artwork by interacting with it. Interactive art is a form of artistic expression which only communicates meaning if there is active public participation. In this art the sacred distance that has always distinguished the relationship between artist and spectator disappears: the spectator becomes the interactor and his or her body become an integral, perturbing part of the work.

The increase in artwork interactive functions must be sought in multi-media elements and employing very latest technological tools, which bring more versatility, plasticity and dynamism to the artistic construction or installation, like a nervous system that can confer sensitivity, perceive the presence and movements of the body, the physical action of contact and changes in the environment.

¹. Domenico Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010

². Pier Luigi Capucci, *Arte e tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze*. Edizioni dell'Ortica, Bologna 1996

³. Derrick De Kerckhove, *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*, Kogan Page Publishers, 1997

⁴. Ibidem.

⁵. Alejandro Sacristàn, "L'arte elettronica del XXI secolo" in *e-Art. Arte, società e democrazia nell'era della rete*, a cura di Franz Fischnaller, Editori Riuniti, Roma 2006

tecnologici, che danno al costruito artistico o all'installazione una maggiore versatilità, plasticità, dinamicità, come un sistema nervoso in grado di conferire una sensibilità, di percepire la presenza e i movimenti del corpo, l'azione fisica di contatto, i mutamenti dell'ambiente.

COMPORTAMENTO PROATTIVO

Di fronte ad un lavoro di New Media Art, lo spettatore non può solamente abbandonarsi alle sue associazioni, fermando il flusso delle immagini o ricevendole passivamente. Sempre secondo Sacristàn: "la partecipazione attiva dell'osservatore è richiesta dal cyberartista, mentre nell'arte convenzionale l'artista trasmette un messaggio unidirezionale"⁶ e ancora "porta lo spettatore dentro la creazione dell'artista invece di farlo stare in piedi passivamente di fronte a un'immagine statica"⁷.

La grande arte della visualità, moderna e contemporanea, è un'"arte della contemplazione" e "della conservazione". Qui ci troviamo in un'ottica diametralmente opposta, di "apertura" dell'opera, dove acquistano rilievo gli aspetti percettivi fisici e dinamici concernenti la ricezione, attivando la trasformazione dell'oggetto artistico e la sua propensione ambientale, fruitiva. Il significato dell'opera si trasforma a seconda dell'approccio dell'osservatore, del punto di visione, del percorso percettivo e sensomotorio.

PARTECIPAZIONE

Questo percorso delinea un'opera che "vive" quando è attivata da stimoli esterni, che tende a una processualità dinamica e interattiva all'evento, nel segno della partecipazione e del coinvolgimento. L'opera è un "processo" che acquista significato quando viene vissuto. Nell'"arte della partecipazione" mutano i tradizionali concetti di "opera", di "artista", di "fruitore". L'artista, da produttore di artefatti

PROACTIVE BEHAVIOUR

When faced with a New Media artwork, spectators cannot only abandon themselves to their associations, halting the flow of images or receiving them passively. According to Sacristàn again, "the cyber-artist needs the observer's active participation, whereas in conventional art the artist transmits a unidirectional message"⁶ and again "draws the spectator inside the artist's creation instead of making him or her stand passively in front of a static image"⁷.

"Great modern and contemporary visual art is an "art of contemplation" and "conservation". Here we are in a diametrically opposed perspective, of "opening" the work, where the physical and dynamic perceptive aspects regarding reception become important, activating the transformation of the artistic subject and its ambient, observatory bias. The meaning of the work alters according to the observer's approach, viewing position, and perspective and sensorimotor path.

PARTICIPATION

This layout defines a work which "comes alive" when activated by external stimuli, tending towards a dynamic, interactive process at the event, aimed at participation and involvement. The work is a "process" which acquires significance when it is experienced.

The traditional concepts of "work", "artist" and "observer" mutate in the "art of participation". The artist goes from being the producer of material artefacts to being a process activator, system adjuster and information organiser, involved in the planning of computing processes.

This "art of participation" stresses the importance of the body and cognitive, critical, communicative function of the psycho-sensory sphere: the body is in reality what moves interactive art and the technological artefacts in general. They grow and thrive on its functions,

materiali si trasforma in attivatore di processi, in regolatore di sistemi, in organizzatore di informazioni, operando al livello della pianificazione di processi informativi.

Quest'"arte della partecipazione" ribadisce l'importanza del corpo la funzione cognitiva, critica, comunicativa, della sfera psicosensoriale: è il corpo, in realtà, il movente dell'arte interattiva e in generale degli artefatti tecnologici, che crescono sulle sue funzioni, sia pure riducendolo a modello simbolico, a corpo virtuale.

PARAMETRI EMOZIONALI E PSICOSENSORIALI

Ci sono una serie di parametri emozionali da utilizzare per la lettura delle opere interattive:

la sorpresa, lo stupore determinato dal movimento del sistema, l'imprevisto alla base del meccanismo di interazione, il gioco, il fantastico.

Gli strumenti tecnologici contemporanei permettono, per la prima volta nella storia dell'arte, il godimento della "pasta delle cose", l'esercizio pieno dei sensi, la facoltà del ricordo.

L'opera tecnologica, multimediale, interattiva pone al centro di se stessa il fruitore, nella sua totalità psicosensoriale, lasciandosi penetrare non tanto mediante ricercate competenze culturali di carattere estetico, storico-artistico, critico, bensì attivando meccanismi percettivi, psicologici polisensoriali e sensomotori primari.

In realtà, dietro a questa semplicità fruitiva, quasi ludica, sono poste in atto varie possibilità di fruizione, di interazione, dunque vari livelli di complessità semantica di "ingresso" nell'opera.

despite reducing them to a symbolic model or virtual body.

EMOTIONAL AND PSYCHO-SENSORY PARAMETERS

There are a series of emotional parameters to be used in interpreting interactive works: Surprise, amazement determined by the movement of the system, the unexpected behind the interaction mechanism, playing and fantasy.

For the first time in the history of art, contemporary technological tools allow the "substance of things, full use of the senses and the faculty of memory" to be achieved.

The technological multi-media interactive work places the observer at its centre, within



James Turrell, Ganzfeld APANI, 54° Biennale di Venezia

its psycho-sensorial totality, allowing itself to be penetrated not so much by refined aesthetic, historic-artistic and critical cultural skills, but rather by activating multi-sensory psychological perceptive mechanisms and primary sensorimotors.

In reality, various possibilities for observing and interaction are set up behind this almost

⁶ Ibidem.

⁷ N. De Oliveira, N. Oxley, M. Petry, *Installation Art in the New Millenium: The Empire of the Senses*, Thames&Hudson 2004

SOCIALITA'

Derrick de Kerckhove parla di "intelligenza connettiva" e, con una sfumatura leggermente diversa, Pierre Levy parla di "intelligenza collettiva" generata dall'interazione tra il "globale" e il locale dove connettiva (al posto di collettiva) indica appunto l'esperienza che si attua nella connessione diretta tra due o più persone.

La connessione tra la gente è il messaggio profondo di Internet e dei Social Network che stanno nascendo e si stanno diffondendo a macchia d'olio. Ora infatti con il processo tecno-sociale dell'arte si aprono nuove relazioni tra l'estetica e il mondo virtuale, dalle implicazioni epistemologiche fondamentali e rivoluzionarie. L'obiettivo della ricerca è condurre un'indagine sulla progressiva riappropriazione da parte dell'uomo della sua funzione psicologica e psicosensoriale nel rapporto di comunione, condivisione e interazione sociale con l'altro inteso come fruitore singolo e come pubblico.

ETICA DEL VIRTUALE

L'avvento di ogni nuovo strumento comporta sempre due volti: da un lato consente maggiori opportunità d'uso e offre nuove possibilità, dall'altro crea nuovi vincoli e condizionamenti. Una volta compreso questo dualismo è necessario ricercare conoscere e impiegare i nuovi linguaggi in maniera aperta e trasparente per contribuire a fondare un'etica di questa nuova natura.

Accanto alla funzione cognitiva si delinea dunque un'altra funzione importante dell'espressione artistica: quella etica. Dato il rilievo e la portata delle risorse tecnologiche sull'uomo e sull'ambiente, la riflessione degli artisti deve essere consapevole, critica, costruttiva, travalicando il dominio propriamente estetico per riflettersi sull'intero ambito etico e culturale.

ARTERACTIVE

La parola ARTERACTIVE nasce dalla fusione delle due parole inglesi *Art* e *Interactive* oppure dal capovolgimento dell'accezione "Interactive

playful simplicity of observing, therefore offering various levels of semantic complexity of "entrance" into the work.

SOCIALITY

Derrick de Kerckhove talks about "connective intelligence" and, with slightly different overtones, Pierre Levy talks about "collective intelligence" generated by the interaction between "global" and local where connective (as opposed to collective) actually means the experience that occurs in the direct connection between two or more people.

The connection between people is the profound message of the Internet and the Social Network which are being set up and rapidly spreading. In fact along with the techno-social process of art, new connections between the aesthetic and the virtual world are being established, with essential, revolutionary epistemological implications.

The study aims to investigate Man's progressive re-appropriation of his psychological and psycho-sensorial function in the relationship of communion, sharing and social interaction with the next man meaning both the single observer and the public.

THE ETHICS OF VIRTUAL RESOURCES

The advent of every new tool always has two facets: on one hand it consents to greater opportunities of use and offers new possibilities and on the other hand it creates new ties and influences. Once this dualism has been comprehended it is necessary to seek out, learn about and employ the new languages in an open, transparent way in order to contribute to setting up an ethical code of this new kind.

Another important function of artistic expression is therefore outlined beside the cognitive function: the ethical function. Given the importance and burden of technological resources on Man and the environment, the artists must make an informed, critical and constructive reflection, exceeding the strictly aesthetic domain in order to be reflected on the entire ethical and cultural scene.

Art", contenendo in questo modo l'aggettivo "Active" a sottolineare una nuova concezione di Arte interattiva, proattiva e partecipativa.

ARTERACTIVE è una mostra che intende indagare le ricerche e i potenziali sviluppi di un'arte e di un'iconografia che innesti una risposta e un'interazione diretta da parte del fruitore, con ricadute sul piano estetico e sociale. In questo contesto l'insieme dei trattamenti metaforici e tecnici del virtuale converge su un punto: quello della definizione di contenuti e problematiche che attivino una riflessione innovativa sul senso ultimo del fare arte in relazione con i nuovi canali dei *Social Media*, della rete e delle tecnologie virtuali.

Nel percorso espositivo si affiancano artisti giovani e artisti già affermati sulla scena artistica italiana che attivano emozioni e percezioni del fruitore, indagando il labile confine tra arte, tecnologia e socialità.



Le loro installazioni possono essere sia frontali e dirette allo spettatore, sia interattive, mescolando la logica e il linguaggio della tecnologia con forme sperimentali e sorprendenti. I loro lavori utilizzano strumenti audio e video e piattaforme digitali, per esplorare il rapporto tra uomo e macchina e i limiti della percezione umana.

Gli artisti di ARTERACTIVE lavorano sulla tecnologia ma in stretto legame con una riflessione sui contenuti etici del fare arte. In questo contesto l'insieme dei trattamenti metaforici e tecnici del virtuale converge su un punto: quello della definizione di contenuti e problematiche di significato esistenziale e antropologico che attivino una riflessione sul senso della vita e dell'uomo nella società, nella comunità, nella città, nella natura.

ARTERACTIVE

The word ARTERACTIVE is a fusion of the words "art" and "interactive", or a jumbled-up version of the accepted term "Interactive Art", thus containing the adjective "active" in order to highlight a new idea of interactive, proactive and participative art.

ARTERACTIVE is a show which aims to investigate the studies and potential developments of a kind of art and an iconography which stimulates a response and a direct interaction in the observer, with consequences on the aesthetic and social level. In this context the ensemble of metaphoric and technical treatments of virtual resources converges at one point: that of defining the content and problems that spark innovative reflection on the last sense of creating art in relation to new social media channels, Internet and virtual technologies.

Nicola Evangelisti, YOU – ARE – NOT – SAFE, 2011, bossoli, amplificatore, casse acustiche, mixer audio / shells, amplifier, speakers, audio mixers. ADD Festival 2011, MACRO Roma

The show layout puts young artists side by side with established artists in the Italian scene who activate the observer's emotions and perceptions, probing the fluid boundary between art, technology and sociality.

Their installations are front-facing, directed at the spectator and interactive, mixing the logic and language of technology with experimental, surprising forms. Their works use audio and video tools and digital platforms to explore the relationship between man and machine and the limits of human perception.

The ARTERACTIVE artists work on technology but in a tight connection with reflection on the ethical contents of creating art. In this context the ensemble of metaphoric and technical treatments of virtual resources converges at one point: That of defining content and problems of existential and anthropological meaning which spark reflection on the meaning of life and man in society, the community, the city and nature.

Mediactive

di / by Fortunato D'Amico

La caduta del muro di Berlino è una tappa miliare nella storia dell'umanità recente. Questo evento segna il passaggio tra un'idea del mondo ancora memore della difesa autarchica del territorio, elaborata dalla selezione razziale e religiosa, e quella, più positiva, che vede nell'uomo un frattale microcosmico il cui fine è la ricongiunzione con gli altri esseri.

Non più distinzioni di genere ma sublimazione delle biodiversità, delle filosofie, delle alimentazioni basate su ricette etniche, della riscoperta di musiche e ritmi poco conformi al tradizionale costume occidentale. L'Arca dell'Alleanza nel terzo millennio sembra più allegra è interessante di quella prospettata agli albori del secolo scorso.

L'arte registra la nuova dimensione della sopravvivenza sul pianeta e teorizza un'attitudine differente nel portare il suo messaggio di conoscenza. Pochi se ne sono accorti, ma i giovani artisti impegnati a costruire progetti interattivi dissolvono l'antico mito dell'individualità creativa e dell'ossessione verso la morte, per promuovere una visione ancestrale di partecipazione collettiva all'evento artistico assolutamente originale.

Possiamo essere in ogni luogo e tutti insieme, uniti e non dispersi. Gli strumenti dell'arte sono solo indicativi di una possibile strada da percorrere per organizzare un mondo senza confini.

Naturalmente la fantasia e la creatività prediligono una tecnologia democratica dove la "liquidità" favorisce le commistioni e consente il cambiamento dai sistemi paralizzanti, fossilizzati nell'intrico delle burocrazie. Le performance escono dai luoghi canonici dell'espore arte e invadono spazi insoliti: stazioni, garage, muri, vecchie strutture industriali, strade di campagna, prati... La moderna società dello spettacolo non riconosce questi sovvertimenti come appartenenti alla propria procedura impostata sui canoni televisivi, ma nemmeno la critica d'arte mostra un vero interesse per questi fenomeni.

Sicuramente sono i giovani critici e i galleristi, coetanei degli stessi artisti, che si prodigano a

The fall of the Berlin wall was a milestone in the recent history of humanity. This event marked the shift from one way of seeing the world that still recalled the autarchic defence of territory, developed by racial and religious selection, to the more positive idea which sees a microcosmic fractal in man, whose aim is coming together with other beings.

Distinctions are no longer made over type. Instead there is sublimation of biodiversity, philosophies, diets incorporating ethnic foods, rediscovery of music and rhythms that scarcely conform to traditional Western custom. The Ark of the Covenant in the third millennium seems livelier and more interesting than the one which was forecast at the dawn of the last century.

Art is marking its new dimension of survival on the planet and conjecturing a different attitude in bringing its message of knowledge. Few have noticed it, but the young artists busy constructing interactive projects are dispelling the age-old myth of creative individuality and obsession with death in favour of promoting an ancestral vision of collective participation at the absolutely original artistic event.

We can be all be in different places and still together, united and not separated from one another. The tools of art are merely indicative of a possible way forward to organise a world without boundaries.

Imagination and creativity naturally prefer a democratic technology where cash favours commingling and allows paralysed systems, petrified in the intricacies of bureaucracy, to change. The performances are steering away from traditional art exhibition sites and invading unusual spaces like stations, garages, walls, former industrial structures, country roads, fields... Modern entertainment society does not recognise that these subversions may belong to the procedures imposed on television traditions, yet not even art critique is showing true interest in these phenomena.

It is certainly the young critics and gallery owners, contemporaries of the artists themselves, who are doing their best to translate the philosophical conception of this

tradurre in letture appropriate, contestualizzate alla nostra contemporaneità, la concezione filosofica di questa generazione, ormai pronta per sostituire i miti e i riti della precedente, ormai giunta a una fase di maturazione. Nei sotterranei delle oscure botteghe domestiche le connessioni iperboliche offerte dalla rete e dalla

multimedialità, partoriscono visioni personali, già pronte per connettersi e plasmarsi ad altre prodotte in luoghi remoti e da soggetti comunicanti, il cui fine è di ritrovarsi riconoscendo a ognuno il proprio punto di vista. Una scelta drammatica in un momento in cui l'umanità ha deciso di scrivere

il capitolo della globalizzazione del pianeta usando gli stessi strumenti dei giovani artisti.

La società dell'informazione e della virtualità esortata in ogni formula di consumo, preferisce formattare le menti, i gusti, le opinioni, le città, i luoghi di abitazioni ed ogni cosa abbia a che fare con la naturalità del nostro habitat, lasciando all'utente la libertà di consumare.

Eccoli! Sommessamente, ma con passo leggero, rapido e insistente, i segnali della nuova agitazione, si mostrano e si dissolvono tra gli strumenti digitali della telematica, per poi riapparire dove meno te lo aspetti. Queste espressioni della cultura artistica contemporanea, dimenticano se stesse e si rivelano validi utensili per incoraggiare gli incontri tra le persone e riappropriarsi di una dimensione sociale da reinventare. La produzione artistica è il mezzo e non il fine.

generation into appropriate interpretations, in context with our contemporary life and society, which is now ready to replace the myths and rites of yesteryear and which is now reaching maturity. In the basements of obscure domestic workshops the hyperbolic connections offered by the net and multi-media resources, personal

visions are being created, ready to connect and morph into other visions in faraway places created by people with whom they are in communication, whose aim is to hook up, acknowledging each other's point of view. It's a dramatic choice at a time when humanity has decided to write the chapter

on globalisation of the planet, using the same tools as these young artists.

The society of information and virtuality exhorted in every form of consumption prefers to format minds, tastes, opinions, cities, homes and everything that has to do with the naturalness of our habitat, leaving the user with the freedom to consume.

Here they are! Softly and yet with a light, swift, insistent pace, the signals of the new unrest are coming out and are disappearing among the digital data transmission tools to reappear again where they are least expected. These expressions of contemporary artistic culture forget themselves and reveal themselves to be useful tools in encouraging encounters between people and taking back a social dimension that needs to be reinvented. Artistic production is the means and not the end.



Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, Uomo Elettronico, applicazione vista su iPhone / app seen on iPhone

Alessandro Brighetti

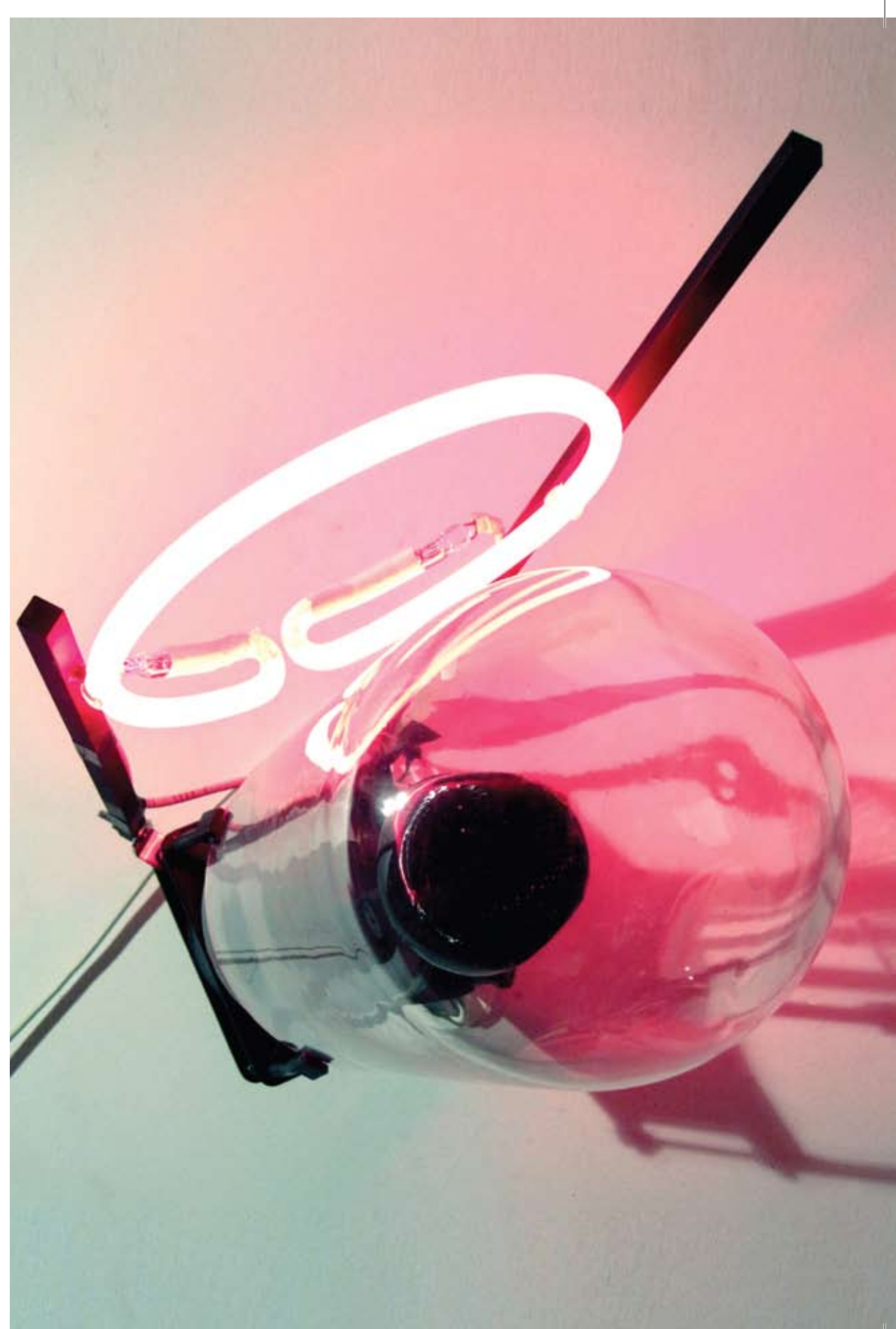
Nato nel 1978 a Bologna, dove vive e lavora.
Born in 1978 in Bologna, where he lives and works.

Alessandro Brighetti studia i rapporti e le relazioni tra arte e scienza, arte e fisica, arte e chimica. L'ultimo progetto *The Struggle for pleasure* sconfina nell'alchimia pur rimanendo aggrappato nel proprio campo di ricerca di interazione fra arte e scienza. L'artista opera in sinergia con un chimico per produrre in laboratorio un medium non ordinario: un liquido capace di reagire ai campi magnetici e di sovvertire le leggi base della fluidodinamica. Una mistura di nanoparticelle di ferro avvolte da un tensioattivo ionico e poste in soluzione oleosa, una ricetta i cui dosaggi sono gelosamente custoditi dal binomio artista/scienziato. Questo olio nero e lucente, una volta sottoposto alla forza di un campo magnetico, muta la propria forma producendo geometrie coniche regolari e tridimensionali che increspano la superficie, capaci di scardinare le nozioni di fisica dei liquidi.

La nuova serie di lavori *Lexotan, Rohypnol, Luminol, Oblivion, Prazine* sono opere compatte, tecnologiche, alchemiche. Siamo di fronte a "supporti" meccanici in cui interagisce una sostanza liquida tangibile e il tocco dell'artista è come quello del pennello che induce il campo magnetico ad agire in modi differenti stimolandone le modulazioni del liquido e la carica energetica dei flussi di materia. Queste esperienze estetiche, osserva Alessandro Brighetti, "sono ipnotiche e strabilianti; stupiscono il fruitore ogni qualvolta le osserva. I titoli ne sono conseguenza diretta e necessaria".

Alessandro Brighetti studies the links and relationships between art and science, art and physics and art and chemistry. His latest project The Struggle for pleasure verges on alchemy despite remaining rooted within his field of research into interaction between art and science. The artist works closely with a chemist in order to produce a rather extraordinary medium in the laboratory: a liquid that can react to magnetic fields and subvert the basic laws of fluid dynamics. It is a mixture of nanoparticles of iron enveloped in an ionic surfactant and placed in an oleous solution and a recipe whose dosages are jealously guarded by the artist-chemist duo. Once subjected to a magnetic field, this black, shiny oil changes its form producing regular, three-dimensional conical geometric shapes which ripple the surface, showing the ability to disprove the notions of the physics of liquids.

The new series of works Lexotan, Rohypnol, Luminol, Oblivion and Prazine are compact, technological and alchemic works. We're looking at mechanical "supports" subject to interaction with a tangible liquid substance and the artist's touch is like a brushstroke which induces the magnetic field to act in different ways, stimulating the modulations of the liquid and the energetic charge of the material flows. Alessandro Brighetti observes that these aesthetic experiences "are hypnotic and astonishing; they amaze the observer every time he or she observes them. The titles are a direct and necessary consequence of this".





*Alessandro Brighetti, Lexotan, 2011, tecnica mista / mixed media, misure variabili / variable dimensions.
Courtesy of the artist; Galleria Oltredimore, Bologna*

Nella pagina precedente: *Alessandro Brighetti, Luminol, 2011, tecnica mista / mixed media, misure variabili / variable dimensions. Courtesy of the artist; Galleria Oltredimore, Bologna*

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

2011 *Chambre de l'invisible*, a cura di Simona Pinelli, Giulia Fortunato e Galleria Oltredimore, Parco della Montagnola, Bologna
 2010 *Soul Scanner*, a cura di Marialivia Brunelli, Galleria Oltredimore, Bologna
 2010 *Pantheism*, a cura di Fabrizio Savigni, Showroom Minotti, Bologna
 2009 *Take off*, a cura di Chiara Canali, Fabbrica Borroni, Bollate, Milano

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

2011 *Arteractive*, a cura di Chiara Canali, Urban Center, Galleria Vittorio Emanuele II, Milano
 2011 *The Others Art Fair*, a cura di Galleria Oltredimore, Torino
 2011 *Natura Anfibia*, a cura di Claudio Composti e Massimo Rizzardini, MC2 Gallery, Milano
 2011 *AAM*, curatori vari, Palazzo del Sole 24 Ore, Milano
 2010 *Premio Internazionale Arte Laguna*, curatori vari, Tese dell'Arsenale, Venezia
 2009 *Premio Celeste*, curatori vari, Fabbrica Borroni, Bollate, Milano
 2009 *States of Grace - contemporary art in beautiful places*, cura di Chiara Canali, Franco Senesi Gallery e luoghi vari, Capri
 2008 *Rumors*, Ex Arsenale Borgo Dora, Torino
 2008 *Premio Italian Factory per la giovane pittura italiana*, a cura di Chiara Canali, Fabbrica del Vapore, Milano
 2008 *Re-volt*, a cura di Lorenzo Fontanesi, Ex Centrale Enel, Reggio Emilia
 2007 *Premio Morlotti*, a cura di Giorgio Seveso e Domenico Montalto, Fondazione Granata Braghieri, Imbersago, Como
 2007 *Premio S.A.M.P.*, a cura dell'Accademia di Belle Arti di Bologna, Bologna



Alessandro Brighetti, The Black Matter, 2011, tecnica mista / mixed media, misure variabili / variable dimensions. Courtesy of the artist; Galleria Oltredimore, Bologna

Mirko Canesi

Nato nel 1981 a Milano, dove vive e lavora.
Born in 1981 in Milan, where he lives and works.

La ricerca Mirko Canesi verte sulla creazione di un immaginario mondo figurativo popolato da strane e fantastiche creature in forma ibrida, a metà fra esseri umani, animali o vegetali. L'intervento dell'artista avviene sia attraverso la pittura tradizionale su carta che mediante l'utilizzo di tecniche digitali e di sperimentazioni nel web.

Il progetto *VIRAL ART_FACEBOOK* pesca direttamente dall'immenso serbatoio di immagini caricate su Facebook. Canesi ha prelevato delle foto dalla bacheca dei suoi amici ed è intervenuto sull'immagine con la tavoletta grafica del computer, realizzando una rielaborazione di pittura digitale che si sovrappone ai pixel reali della foto.

La figura di partenza si è trasformata in un ibrido con estroflessioni colorate, ramificazioni arboree e protuberanze animali, forme magmatiche e geometriche che si espandono nell'ambiente intorno e si sovrappongono alle immagini degli amici, provenienti da diversi ambiti sociali e culturali. Eliminando il fondo dalla foto di partenza e conservando unicamente l'intervento digitale sul layer di Photoshop, si può ottenere una forma di astrazione ambigua, cruda e totalmente straniata. Dopo l'intervento digitale, la foto viene nuovamente "postata" sulla home page personale della persona prescelta, "taggata" con il nome dell'artista e quello dell'identità stessa. Questa ricerca di *Viral Art* comprende una innegabile componente sociale di scambio e interazione con l'individuo e di "dono" totalmente gratuito e disinteressato, e nello stesso tempo lascia intravedere nuove possibilità di utilizzo della rete per potenziare forme di creatività che sensibilizzano emotivamente lo spettatore su tematiche ambientali.

Mirko Canesi studies the creation of an imaginary figurative world populated by strange, fantastic half human, animal or plant hybrid creatures. The artist's work is conducted through both traditional painting on paper and digital techniques and experimenting on the web.

The VIRALART_FACEBOOK project has taken photos from his friends' walls and modified the image using his computer's graphics pad, creating a reworked digital painting that overlaps with the actual pixels of the photo. The initial figure is transformed into a hybrid with colourful distortions, tree-like offshoots and animalesque protuberance, magmatic and geometric forms which expand into the surrounding environment and overlap with the images of friends, from very different social and cultural circles. By eliminating the background of the initial photo and retaining only the digital work on the Photoshop layer, an ambiguous, raw and total alienated form of abstraction can be achieved. After the digital work has been done, the photo is then re-posted on the selected person's page and both the artist and the person in the photo are tagged. This Viral Art study includes an undeniable social component of exchange and interaction with the individual and totally free, disinterested "donation", and at the same time it exposes new possibilities of using the web to enhance forms of creativity that awaken the spectator's emotional awareness to environmental themes.



Mirko Canesi, *Viral Art_Facebook*, 2010/2011, pittura digitale su foto di Facebook / digital painting on photo from Facebook



Mirko Canesi, Viral Art_Facebook, 2010/2011, pittura digitale su foto di Facebook / digital painting on photo from Facebook

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

2011 Fall and Rising, Fall and Rising, Fall and Rising..., a cura di Chiara Canali, Sponge ArteContemporanea, Pergola

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

2011 Arteractive, a cura di Chiara Canali, Urban Center, Milano
 2011 Le Petit Poucet, a cura di Stefano Verri, Museo della Carta, Fabriano
 2011 Akatsuki, performance a cura di Chiara Canali, AAM, sede del "Sole24Ore", Milano
 2010 XXS, a cura di Emma Gravagnuolo, SuperStudioPiù, Milano (CAT Online)
 2010 Mirabilia, a cura di Lorenzo Gatti, Rojo artspace, Milano
 2010 Sweet Sheets, a cura di Federico Lupo, Zelle Arte Contemporanea, Palermo



Mirko Canesi, Viral Art_Facebook, 2010/2011, pittura digitale su foto di Facebook / digital painting on photo from Facebook

2010 Ambiguous Painting, a cura di Ivan Quaroni, Galleria Spazioinmostra, Milano
 2009 I Love POP, a cura di Jessica Nais Savoia, Sede del Comune di Meda, Meda
 2009 Zoomorphic, a cura di Chiara Canali, Guido Lemmi studio d'arte, Milano
 2009 Onda Anomala, a cura di Ivan Quaroni, Galleria Spazioinmostra, Milano
 2008 Premio Italian Factory, a cura di Chiara Canali, Fabbrica del vapore, Milano

PREMI /AWARDS

2011 "Premio Combat", finalista sez. Pittura, Bottini dell'Olio, Livorno
 2010 "Premio Parati", 3° classificato, a cura di Silvia Bottani e Laura Luppi
 2008 "PREMIO ITALIAN FACTORY", a cura di Chiara Canali, Fabbrica del vapore, Milano

Umberto Ciceri

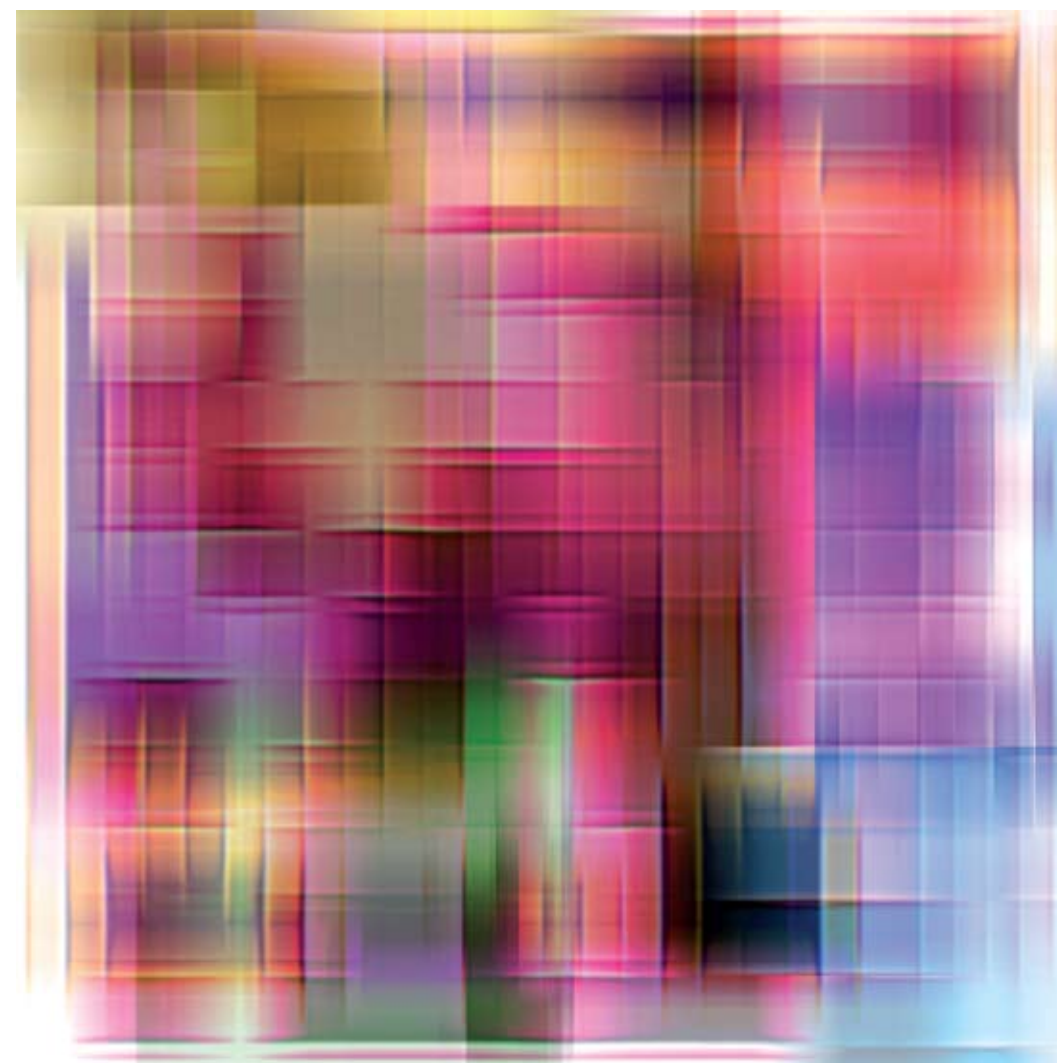
Nato nel 1961 a Milano. Vive e lavora a Bologna.
Born in 1961 in Milan. He lives and works in Bologna.

L'esperienza di Umberto Ciceri parte dall'assunto che realtà e apparenza sono ambigui allo stesso livello e la loro legittima rappresentazione può avvenire attraverso la teatralizzazione del gioco simbolico dell'*Hypertrait* (termine coniato dall'artista quale crasi a incastro tra *portrait* e *hypertext*). Il linguaggio tecnologico che l'artista utilizza è il lenticolare, medium adatto a veicolare il senso del movimento davanti all'opera, che determina la narrazione. Il lenticolare provoca un'intensa partecipazione creativa in cui l'osservatore è davvero il motore dell'opera. Il lenticolare determina un transitare davanti all'opera, non un collocarsi di fronte, innesta la dimensione temporale dentro una dinamica di fruizione sincronizzata alla posizione spaziale, ricettiva e psichica dell'osservatore. La navigazione del corpo dello spettatore produce cambiamenti di forma, sia quelli incorporati nell'opera che quelli delegati ai ricettori di senso e alle sollecitazioni della retina.

Square Millimetre n. 261 è un millimetro quadrato, scelto a caso e ingrandito, di una videoregistrazione girata a New York. Il risultato, pur contenendo l'intera azione e lo stesso identico tempo ci appare "inevitabilmente astratto", l'effetto è amplificato da un processo che l'autore ha chiamato di "supersintesi", ovvero le due leggi della visione, additiva e sottrattiva, si sommano attraverso le lenti ottiche sovrapposte alla tessitura di fotogrammi dell'*hypertrait*, innescando passaggi continui di assorbimento, diffrazione e diffusione di onde elettromagnetiche. La supersintesi produce paesaggi cromatici cangianti non visibili nella scena intera e non esistenti nella micro configurazione del millimetro quadrato.

Umberto Ciceri's experience starts out with the assumption that reality and appearance are ambiguous on the same level and their legitimate representation can occur through the dramatization of the symbolic game of the Hypertrait (a term coined by the artist fusing portrait and hypertext). The technological language used by the artist is the lenticular, a medium adapted to convey the sense of movement in observing the work, which determines its narration. The lenticular provokes an intense creative participation in which the observer is truly the driving force of the work. The lenticular determines movement in front of the work, not standing still, and factors in the time dimension within a dynamic of observation synchronised with the observer's spatial, receptive and psychic position. The movement of spectator's body produces changes in shape, both those incorporated in the work and those delegated to the sensory receptors and the stimuli of the retina.

Square Millimetre n. 261 is a randomly selected and blown up square millimetre of a piece of film recorded in New York. Despite containing the entire action and the same identical time, the result appears "inevitably abstract". The effect is amplified by a process which the author has called "supersynthesis", meaning that the two laws of vision, additive and subtractive, are added together through the optical lenses laid over the structure of the hypertrait frames, setting off continuous passages of electromagnetic wave absorption, diffraction and diffusion. Supersynthesis produces brilliant chromatic landscapes that are not visible in the entire scene and non-existent in the micro-configuration of the square millimetre.



Umberto Ciceri, Spin Gate (hypertext n. 115), 2011, lenticolare manuale / handmade lenticular, cm 110 X 110. Collezione privata / Private collection Tel Aviv



Umberto Ciceri, Square Millimetre (hypertext n. 261), 2011, lenticolare manuale / handmade lenticular, cm 110 X 110. Collezione privata / Private collection Caracas



Umberto Ciceri, Pupil (hypertext n. 153), 2011, lenticolare manuale / handmade lenticular, cm 110 X 110. Collezione privata / Private collection Shangai

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2011 Transcendence, Red Dot Art Fair, Galleria White Room, Miami
- 2011 Inevitable Abstractions, a cura di Ximena Zuniga, Galleria White Room, Positano
- 2011 The big drawing, Artefiera Off, loftBe20, Bologna
- 2010 Symbols - Kaleidoscopic being in N.Y.C., a cura di Laura Villani e Marcello Zeppi, Relais Santa Croce, Firenze
- 2010 Spin-Life, a cura di Angelo Mancini, Galleria Ralph Schriever, Colonia
- 2010 Spin-Life, Artefiera-Off, site-specific, Palazzo Zambecari, Bologna
- 2009 The magic baton, Artefiera Off, Bologna
- 2009 Artefiera, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Bologna
- 2009 Revolutions, a cura di Chiara Canali, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Bologna

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 Arteractive, e-festival, a cura di Chiara Canali, Urban Center, Milano
- 2011 Beauty without line, Galleria White Room, Positano
- 2011 Photo omaggio a Andreas Serrano, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Bologna
- 2010 Artfair 21, Galleria Ralph Schriever, Colonia
- 2010 Lucca Digital Photo Fest, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Lucca
- 2010 MiArt, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Milano
- 2009 State of Grace - contemporary art in beautiful places, a cura di Chiara Canali, Franco Senesi Gallery e luoghi vari, Capri
- 2008 Art Verona, Galleria L'Ariete Artecontemporanea, Verona
- 2008 Re-Volt Corpo Elettrico, Fotografia Europea Reggio Emilia, Ex Centrale Enel, Reggio Emilia
- 2008 Order without border, a cura di Angelo Mancini, Spazio 2bo, Bologna
- 2007 Art in Progress, intervista Leonardo Sky, a cura di Donatella Corrado, Milano

Davide Coltro

Nato nel 1967 a Verona. Vive e lavora a Milano.
Born in 1967 in Verona. He lives and works in Milan.

Davide Coltro può essere considerato l'inventore del quadro elettronico (*System*) in quanto ha ideato una tecnologia nuovissima, che consiste in terminali artistici remoti, veri e propri quadri da appendere ma potenzialmente infiniti. Ciò che connota la sua tecnologia è l'idea di "trasmissione del flusso artistico" che permette di stabilire una connessione tra l'artista e il fruitore. La novità del *System* di Davide Coltro consiste non tanto in un ready-made delle immagini su supporto elettronico, ma nell'attività di un artista che cattura dal mondo suggestioni e immagini per creare opere visive da trasmettere alle persone.

Res_publica I è l'opera a 96 moduli elettronici con cui Davide Coltro partecipa alla 54ª Biennale d'arte di Venezia, nel Padiglione Italia. Nelle sue diverse versioni, *Res_publica* è un'installazione modulare di quadri elettronici con aggiornamento wireless in remoto, attraverso cui l'artista ci propone un flusso visivo in uno studiato algoritmo: le sequenze di paesaggi mutano da una visione cromatica caleidoscopica di colore medio ("Medium Color Landscape") a un ordine cromatico che consente di percepire la bandiera italiana. La stessa bandiera, con i colori del verde, bianco e rosso, resta quindi visibile per lo scorrere alternativo delle foto-pitture di paesaggio virate su queste tre tonalità. Le immagini inviate dall'artista sono icone digitali di paesaggi italiani creati con processi di pittura digitale a partire da fotografie che l'artista ha scattato in quest'ultimo periodo, in omaggio alla terra in cui vive. Anche durante la fase di trasmissione ogni modulo genera "playlist randomizzate" in modo che nessun spettatore avrà mai la stessa visione dell'opera, anche se dovesse rivederla più volte.

Davide Coltro can be considered the inventor of the electronic painting (System) since he conceived a brand new technology, which consisted in remote artistic terminals, or real yet potentially infinite paintings for hanging up. His technology is distinguished by the idea of "transmission of artistic flow" which allows a connection to be set up between artist and spectator. The novel element of Davide Coltro's System lies not so much in a ready-made phenomenon of images on electronic support, but in the activity of an artist who snatches suggestions and images from the world in order to create visual works to be transmitted to people.

Res_publica I is the 96 electronic module work which Davide Coltro exhibited in the Italian Pavilion at the 54th Venice Biennial. In its various versions, Res_publica is a modular installation of electronic paintings with remote wireless updating, via which the artist sends out a set algorithm visual flow. The sequences of landscapes change from a kaleidoscopic chromatic vision of average colour ("Medium Color Landscape") to a chromatic order in which the Italian flag can be perceived. The same flag with the green, white and red colours thus remains visible for the alternating sequence of photo-pictures of landscape paintings which shift through these three shades. The images sent by the artist are digital icons of Italian landscapes created via digital painting processes that start with the photographs that the artist has taken in recent times, in homage to the land in which he resides. During the transmission phase each module also generates a "random playlist" so that no observer will ever have the same visions of the work, even if he or she were to see it more than once.





Davide Coltro, Res_publica, 2011, installazione di quadri elettronici serie MD-SYSTEM19 con aggiornamento wireless da remoto / installation of electronic frame MD SYSTEM19 update with remote wireless, misure variabili / variable dimensions. Courtesy Gagliardi Art System, Torino

Nella pagina precedente: *Davide Coltro, The Living, 2010, icone digitali di ritratto trasmesse a quadro elettronico MD-SYSTEM19 / digital icons of portrait transmitted by electronic frame MD-SYSTEM19, variable dimensions. Courtesy Gagliardi Art System, Torino*

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2010 Living Shrouds, a cura di Silvia Girardi, Mark Wolf Contemporary Art, San Francisco
- 2009 L'invenzione del quadro elettronico, a cura di Chiara Canali, Palazzo della Rosa Prati, Parma
- 2007 Medium Color Landscapes, a cura di Livio Radin, Galleria Planetario, Trieste
- 2006 System, a cura di Alessandro Carrer, Mark Wolfe Contemporary Art, San Francisco
- 2005 System, a cura di Maurizio Sciacaluga, Galleria La Giarina, Verona
- 2005 System, a cura di Luca Beatrice, Galleria Gas Gallery, Torino
- 2003 Misteri, a cura di Gianluca Marziani, Galleria San Salvatore, Modena
- 2003 Misteri, a cura di Mimmo Di Marzio, Zonca & Zonca, Milano
- 2002 Censimento dei Viventi, a cura di Mimmo Di Marzio, Spazio Obraz, Milano

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 Percorsi riscoperti dell'arte italiana nella VAF-Stiftung 1947/2010, a cura di Gabriella Belli e Daniela Ferrari, Mart di Rovereto
- 2011 Ritratti Imperfetti, a cura di Patrizia Nuzzo, GAM di Palazzo Forti, Verona
- 2011 BIENNALE DI VENEZIA – Padiglione Italia, a cura di Vittorio Sgarbi



Davide Coltro, Res_publica, 2011, installazione di quadri elettronici serie MD-SYSTEM19 con aggiornamento wireless da remoto / installation of electronic frame MD SYSTEM19 update with remote wireless, misure variabili / variable dimensions. Courtesy Gagliardi Art System, Torino

- 2011 III Edizione Premio Maretti, Centro per l'Arte contemporanea Luigi Pecci, Prato
- 2011 ETAGI Loft Project, a cura di Marisa Vescovo e Alessandro Carrer, San Pietroburgo
- 2010 Querschnitt3, a cura di Pietro Gagliardi, Gagliardi Art System, Torino
- 2010 IT Today Art italiana, Istituto Italiano di Cultura San Francisco
- 2009 Collectors' Choice II, a cura di Andreas F. Beitin, Museo ZKM, Karlsruhe, Germania
- 2008 Qui Vive?, a cura di Daria Pyrkina, Museum of Modern Art, Mosca
- 2008 L'Ottavo Clima, a cura di Chiara Canali, La Torneria, Milano
- 2008 Group shows, Leila Taghinia-Milani Heller Gallery, New York
- 2008 III° Premio Agenore Fabbri, a cura della Fondazione VAF/ Museo della Permanente, Milano, Stadtgalerie, Kiel/ Kunstlerhaus, Graz
- 2007 Art Of Digital Show, a cura di Steven Churchill, San Diego
- 2006 Anima Digitale, a cura di Valerio Dehò, Fortezza da Basso, Firenze
- 2006 Natura e Metamorfosi, a cura di Marisa Vescovo, Shanghai e Pechino
- 2005 Padiglione Italia, 11 curatori italiani, Trevi Flash Art Museum, Trevi
- 2005 Refresh, a cura di Ivan Quaroni, Galleria Civica Ezio Mariani, Seregno
- 2004 XIV Quadriennale Antepima, Palazzo Promotrice delle Belle Arti, Torino

Giuliana Cunéaz

Nata nel 1959 ad Aosta. Vive e lavora a Milano.
Born in 1959 in Aosta. She lives and works in Milan.

Attiva già da anni in un ambito di ricerche che coinvolge il rapporto tra arte, scienza, natura e nuove tecnologie, Giuliana Cunéaz è stata pioniera nella creazione a fini estetici di animazioni 3D per schermi al plasma, investigando un'inedita forma d'arte per mezzo delle tecnologie digitali. Caratteristica fondamentale dei suoi lavori è l'animazione e la dinamicità delle forme, sempre rappresentate in 3D e nell'apparenza di solidi, fluidi o gas, attraverso la tecnica del *solid modeling*.

Appartiene alla serie degli screen paintings l'opera *The God Particle*, un lavoro di animazione video 3D e pittura realizzato su uno schermo al plasma che ripercorre in chiave poetica la ricerca dell'elemento germinale, generatore di tutte le cose, la "particella di Dio". L'aspetto pittorico del mandala, a cui rimandano le immagini, dialoga in maniera sorprendente con le forme animate in 3D, rappresentando un'esplosione di forme dai motivi caleidoscopici.

Matter Waves è il titolo di una videoinstallazione le cui immagini, tratte dal mondo nanotecnologico e rielaborate in 3D, mostrano onde di terra che, nel loro flusso, portano alla luce oggetti vari per poi riappropriarsene nuovamente. Gli oggetti sembrano essere reperti archeologici, ma in realtà sono nanostrutture provenienti da elementi molecolari o polimeri.

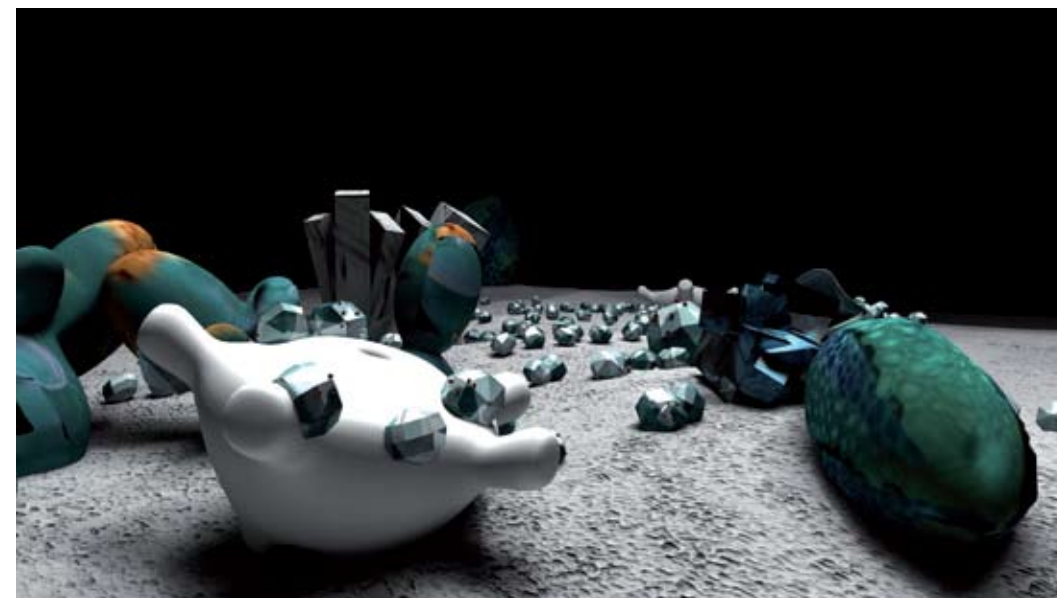
Dopo l'animazione 3D, la sua ricerca ha varcato l'ultima frontiera della visione stereoscopica (con l'uso degli occhialini) inaugurando l'era della fruizione dell'arte in 3D. Parole chiave delle ultime opere della Cunéaz sono diventate multisensorialità, interattività e immersività grazie all'uso delle nuove tecnologie e dei nuovi sistemi di proiezione tridimensionale.

Giuliana Cunéaz has been working for years with studies dealing with the relationship between art, science, nature and new technologies. She pioneered 3D animation art creations for plasma screens, exploring an unusual art form through digital technology. Animation and the dynamic nature of shapes is an essential feature of her works, always represented in 3D with the appearance of solids, fluids or gases via the solid modelling technique.

The work entitled The God Particle is part of her screen paintings series and is a 3D video animation and painting work created on a plasma screen which poetically maps the quest for the germinal element, generator of things or the "God particle". The pictorial aspect of the mandala, recalled in those images, maintains a surprising dialogue with the 3D animated forms, representing an explosion of forms with kaleidoscopic motifs.

Matter Waves is the title of a video installation whose images, drawn from nanotechnology and reworked in 3D, show waves of earth whose flow reveals various objects only to swallow them up once again. The objects appear to be archaeological finds, although they are really nanostructures derived from molecular elements or polymers.

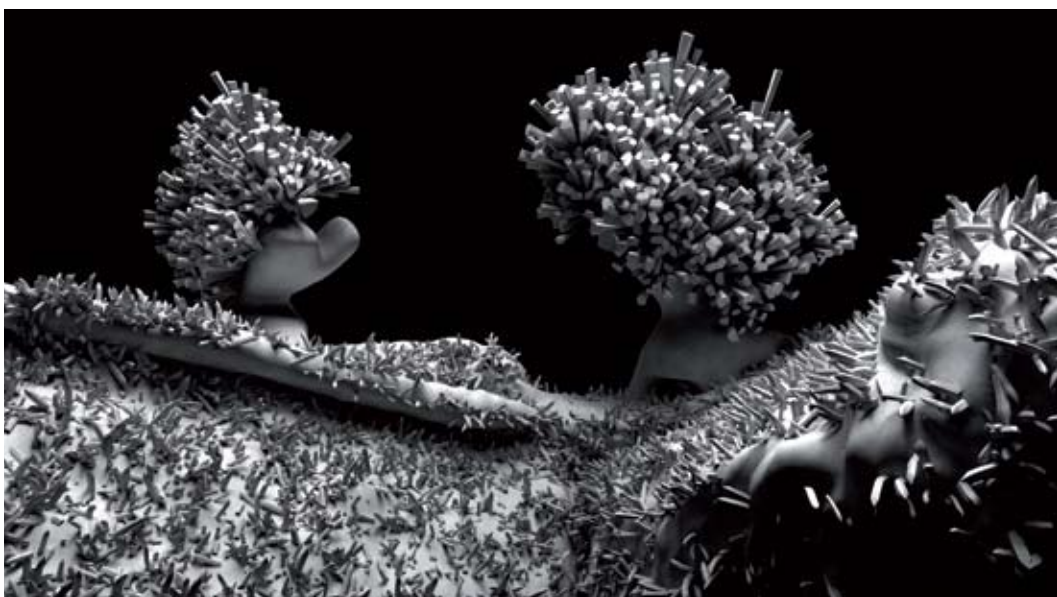
After 3D animation, the artist turned her attention to the last frontier in stereoscopic vision (involving use of glasses), ushering in the era of observing art in 3D. Multi-sensorial, interactive and immersion have become keywords for describing Cunéaz' most recent works, because of her use of new technologies and new 3D projection systems.



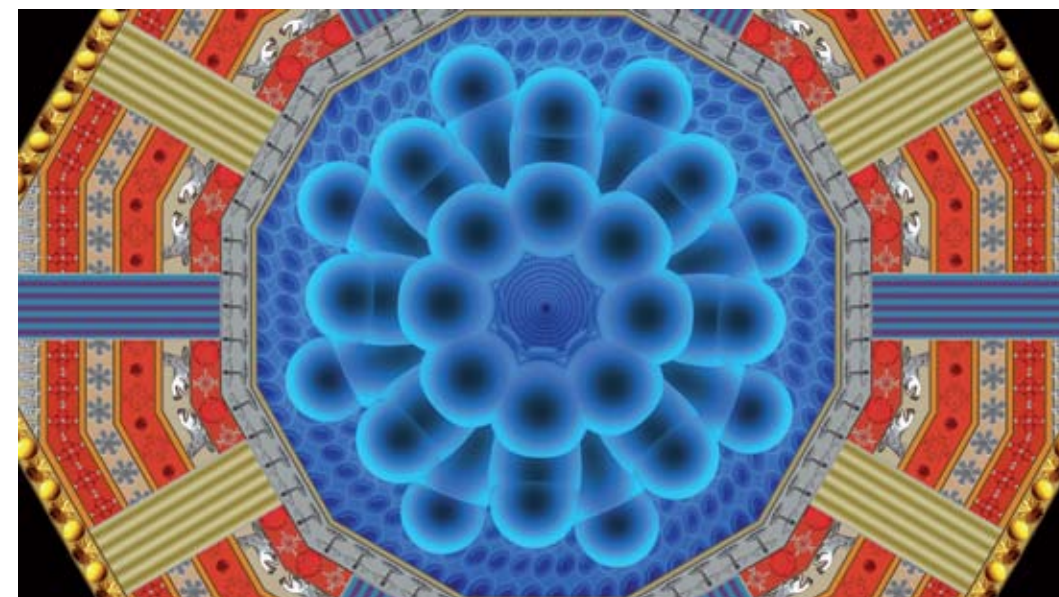
Giuliana Cunéaz, *Matter Waves*, 2009, animazione 3D / 3D animation, stampa lambda / lambda print, cm 50 x 90. Courtesy Gagliardi Art System, Torino



Giuliana Cunéaz, *Matter Waves*, 2009, animazione 3D / 3D animation, videoproiezione HD / HD videoinstallation. Courtesy Gagliardi Art System, Torino



Giuliana Cunéaz, *Matter Waves*, 2009, animazione 3D / 3D animation, videoproiezione HD / HD videoinstallation. Courtesy Gagliardi Art System, Torino



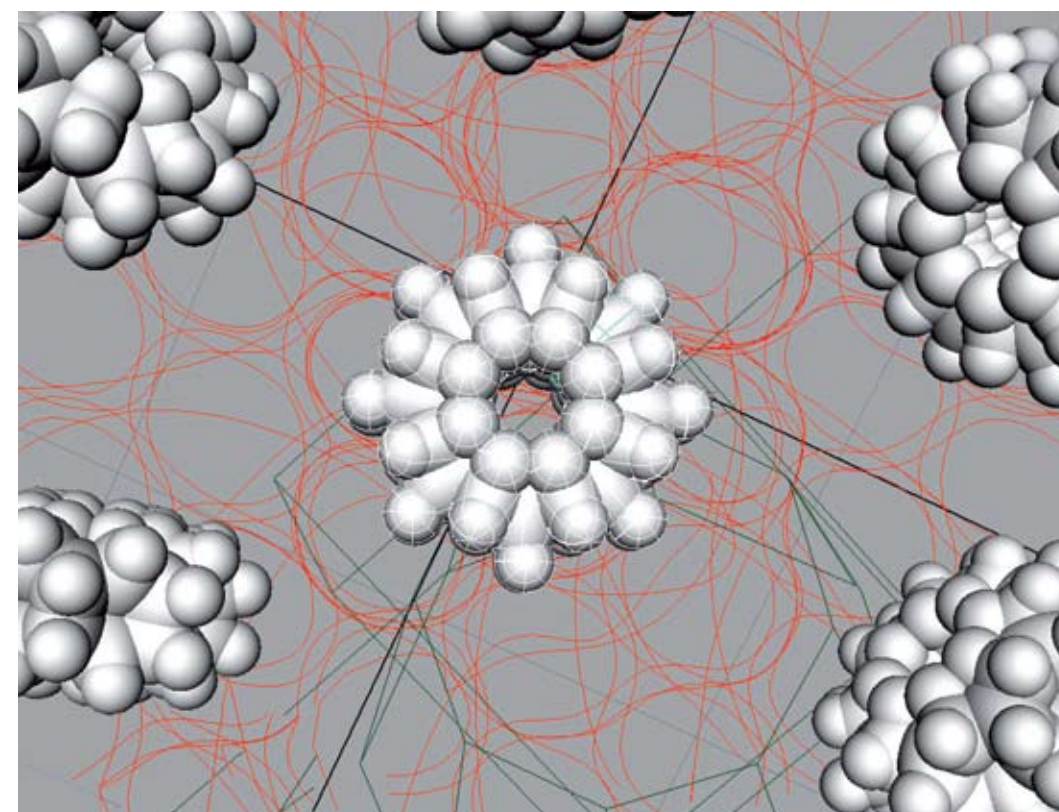
Giuliana Cunéaz, *The God Particle*, 2009, animazione 3D e colore a smalto su schermo al plasma / 3D animation and enamel colour on plasma screen, cm 165 x 95. Courtesy Gagliardi Art System, Torino

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2010 Photosynthesis, a cura di Chiara Canali, Temporary Palazzo, Parma
- 2009 Inner Flux, Galerie Vernon City, Praga
- 2008 The Growing Garden, a cura di Giovanni Iovane, James Putnam, Sergio Risaliti, Gagliardi Art System, Torino
- 2005 I Mangiatori di Patate, a cura di Laura Cherubini, Gagliardi Art System, Torino
- 2003 Terrains Vagues, Play gallery, Berlino
- 2002 In Absentia, a cura di Antonio Arévalo, Galleria ArteContemporanea, Catania

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 TV Commune, a cura di Souvenirs From Earth, Nam June Paik Art Center, Seoul
- 2011 Principia - Stanze e Sostanze delle Arti Prossime, a cura di Denis Santachiara, Piazza Duomo, Milano
- 2011 Premio Maretti - Valerio Riva Memorial, Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato
- 2010 Magic Moment, Piazza Petigax, Courmayeur
- 2010 Video Dia Loghi, Festival di Video d'Arte e Video d'Artista, GAM, Torino
- 2010 TINA B. at the Venice Biennale 2010, Arsenale Nuovissimo, Venezia
- 2010 Entre Glace et Neige, a cura di Laura Cherubini e Glorianda Cipolla, Centre Saint Bénin, Aosta
- 2010 The Growing Garden, La Tôlerie, Clermont-Ferrand
- 2010 Videoformes, 25° Manifestation Internationale Art Vidéo et Cultures Numériques
- 2009 Corpi Automi Robot, Tra arte, scienza e tecnologia, a cura di Bruno Corà e Pietro Bellasi, Museo d'Arte, Lugano
- 2009 Memoria Sottotraccia, Segni e forme dell'archeologia, MAR Museo Archeologico Regionale, Aosta
- 2009 Greenhouse (Winter), a cura di Claudio Cravero, PAV Centro d'Arte Contemporanea, Torino
- 2008 Tendances actuelles de la vidéo d'art en Italie, Centre d'Art de la Bastille, Grenoble
- 2008 YOUNiverse, Biacs 3 - Biennale di Siviglia, a cura di Peter Weibel, Centro Andaluz de Arte Contemporaneo (CAAC), Siviglia
- 2008 TINA B. - The Prague Contemporary Art Festival, Laterna Magika, Praga
- 2005 Il Corridoio dell'Arte, a cura di Gabriele Fasolino e Gabriella Serusi, Palazzo della Triennale, Milano/Assessorato alla Cultura della Provincia di Torino, Torino
- 2004 Omaggio a Joseph Beuys, a cura di Antonio D'Avossa e Lucrezia De Domizio Durini, Museo d'Arte Moderna Ascona
- 2004 XIV Quadriennale di Roma Anteprima, a cura di Luca Beatrice, Palazzo della Promotrice delle Belle Arti di Torino



Giuliana Cunéaz, *The God Particle*, 2009, stampa digitale e acrilico su cotone / digital print and enamel colour on cotton, cm 60 x 45. Courtesy Vernon Gallery, Praga

Nicola Evangelisti

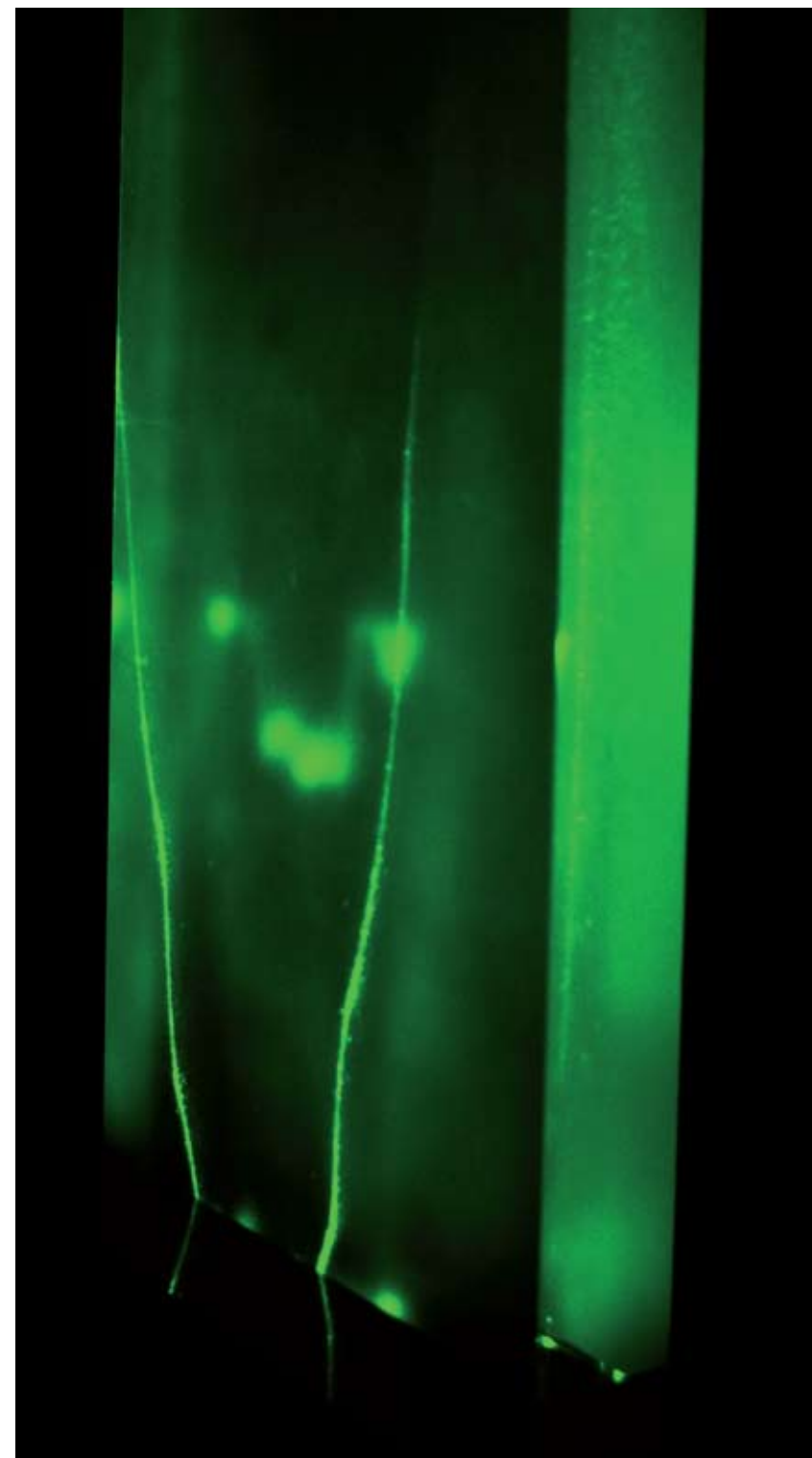
Nato nel 1972 a Bologna, dove vive e lavora.
Born in 1972 in Bologna, where he lives and works.

Nicola Evangelisti svolge dal 1995 una ricerca artistica incentrata su tematiche scientifiche e caratterizzata dall'uso frequente della luce artificiale. L'analisi della luce e dello spazio in relazione ai principi scientifici e ai modelli spaziotemporali che generano le forme a tutti i livelli di grandezza, hanno portato Evangelisti a elaborare opere con diversi media chiamate "strutture spaziali" o "ipotesi cosmiche" che sono visualizzazioni estetiche di concetti matematici, in bilico tra atto poetico e rigore scientifico. A partire dal 2001 Nicola Evangelisti individua lo specchio quale supporto privilegiato per i suoi segni luminosi. La luce, medium dell'artista, è l'essenza e lo specchio dell'era elettrica, epoca che secondo Derrick De Kerckhove è caratterizzata dall'elettronica.

Light Pulse è una scultura luminosa che interagisce con impulsi sonori ambientali tramite un'interfaccia laser multidirezionale. L'opera, che è stata presentata in anteprima a *Luminale* ovvero la Biennale della Luce di Francoforte, è costituita da un parallelepipedo in plexiglas che si comporta come una fibra ottica conducendo e direzionando l'andamento della luce laser tramite le superfici riflettenti del suo corpo geometrico. Tale luce laser interagisce con una campionatura di suoni prodotti dall'opera stessa e composti da Pietro Pirelli. La luce, filtrata dalla materia, crea sul soffitto disegni caotici in movimento definibili come "speckle pattern" dalle valenze sia estetiche che scientifiche. La percezione visiva degli elementi sonori rendono *Light Pulse* un'opera multimediale tra arte e scienza.

Nicola Evangelisti's artistic study has focussed on scientific topics, featuring frequent use of artificial light since 1995. Analysing light and space in relation to scientific principles and space-time models which generate forms of all sizes led Evangelisti to create works with different media called "special structures" or "cosmic hypotheses", which are aesthetic visualisations of mathematical concepts balanced somewhere between poetic act and scientific discipline. Since 2001 Nicola Evangelisti has adopted the mirror as the preferred support for his luminous signs. The artist's medium of light is the essence and the mirror of the electric era, an age which in Derrick De Kerckhove's opinion is characterised by electronics.

Light Pulse is a light sculpture which interacts with ambient sound impulses via a multi-directional laser interface. The work, which showcased at Luminale, the Frankfurt Light Biennial, consisted of a rectangular perspex block which behaves like a fibre-optic, conducting and directing the flow of the laser light via the reflecting surfaces of its geometric body. This laser light interacts with sound samples produced by the work itself in a composition by Pietro Pirelli. The light filtered by the material creates chaotic moving designs on the ceiling which could be defined as "speckle patterns" of both aesthetic and scientific merit. The visual perception of sound elements makes Light Pulse a multi-media work somewhere that sits between art and science.



Nicola Evangelisti, *Light Pulse*, 2010, installazione interattiva luminoso-sonora / light-interactive installation in collaboration with Mauro Melotti, sound design Pietro Pirelli, plexiglas, laser, aluminium, cm 280 x 50 x 50. Museo Internazionale e Biblioteca della Musica di Bologna. Courtesy Arch. Tiziana Leopizzi



Nicola Evangelisti, Light Blade, 2010, installazione luminosa, acciaio, tubi a catodo freddo / light installation, steel, cold cathode tubes, cm 460 x 500 x 12. Villa Reale, Milano

Nella pagina accanto: *Nicola Evangelisti, Lamina Lucens, 2011, scultura di luce / light sculpture, cm 400 x 80 x 12. Villa la Vedetta Firenze, ARTOUR-O the MUST 2011. Courtesy Arch. Tiziana Leopizzi*

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2010 Peri Photòs- Around the light, PaciArte contemporary, Brescia
- 2009 Behind the light, Dream Factory, Milano
- 2008 Chromocosmica, Galerie Artiscopes, Bruxelles
- 2007 Elettrika, Galleria PaciArte Contemporanea, Brescia
- 2006 Installazioni luminose, Espace d'art contemporain Villary, Nîmes, Francia
- 2004 Light Art, Galleria d'arte Bergamo, Bergamo
- 2002 Luminis Ora, BGH Gallery, Santa Monica, USA
- 2000 Nuovo spazialismo, Centre culturel Louis Ratel, Bievres, Francia

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 Artour-o, Villa La Vedetta, Firenze
- 2011 Biennale di Venezia, Progetto IIC, Venezia
- 2010 Lucis, (Luminale Biennale Lighting Culture), Museo Archeologico Francoforte, Germania
- 2008 Clicking the territory - Window of light and darkness, Museo di Arte Contemporanea Angela Malandra, Vespolate, Novara
- 2008 De Narcisse à Alice, miroirs et reflets en question, ISELP (Institut supérieur pour l'étude du langage plastique), Bruxelles
- 2007 Conti, Evangelisti, Pansini, Myartprospects Gallery, New York
- 2006 Targetti Light Art Collection, MUAR (Museo Nazionale dell'Architettura), Mosca
- 2006 Lights On, Galerie Artiscopes, Bruxelles
- 2006 Harlem Art Project, Saatchi & Saatchi, New York
- 2006 Videoformes - Vidéo & nouveaux médias dans l'art contemporain, Clermont-Ferrand, Francia
- 2004 L'eredità di Fontana, Borgo medievale di Castelbasso, Teramo
- 2004 Diva Fair, Digital & Video Fair, New York
- 2004 Mehrlicht: Targetti Light Art Collection & James Turrel, MAK Museum, Vienna
- 2003 Premio internazionale Guglielmo Marconi, Istituto Italiano di Cultura, New York
- 2003 Targetti Art Light Collection, Chelsea Art Museum, New York



Daniele Girardi

Nato nel 1977 a Verona. Vive e lavora a Milano.
Born in 1977 in Verona. He lives and works in Milan.

L'indagine artistica di Daniele Girardi affronta l'esplorazione e la fusione di differenti linguaggi per arrivare a concepire un nuovo territorio video-pittorico. Egli ha creato delle vere e proprie "videopitture", dove lo scorrere del tempo e il susseguirsi delle centinaia di immagini crea la dimensione del divenire in un flusso temporale all'interno di piccoli schermi catodici. Nelle "videopitture" si fondono fenomeni percettivi differenti e contrastanti come la descrizione di un'azione e la staticità di un'immagine, permettendo di riflettere sulla pittura in termini di tempo/spazio. Dice l'artista: "Il monitor diventa tela elettronica di conseguenza il pigmento si fa pixel e il supporto digitale, fatto di luce, crea la nuova superficie da dipingere".

Nelle videopitture di *I ROAD* si susseguono strade senza fine (come quelle americane ricordate da Kerouac nella sua narrazione) che lo spettatore percorre in prima persona, come se guidasse la console di un videogame: la strada diventa una visione, simbolo e immaginazione di un lungo viaggio percorso dall'artista e dallo spettatore attraverso continui "passaggi di stato" e profonde trasfigurazioni, dove le proiezioni psichiche della mente si sovrappongono alle concrezioni fisiche della materia. Tra le immagini spesso compare il fuoco non nella sua valenza distruttrice, bensì purificatrice e come simbolo di trasformazione, fino a incarnare allegoricamente la figura della fenice, ideale simbolo di rinascita.

Daniele Girardi's artistic study deals with the exploration and fusion of different languages in order to conceive a new video-pictorial territory. He created true "video paintings", where the passage of time and the sequence of hundreds of images create the dimension of becoming in a temporal flow inside small cathode ray screens. In the "video paintings" different, contrasting perceptive phenomena come together like the description of an action and the static state of an image, allowing reflection on the painting in terms of time and space. The artist says, "The monitor becomes an electronic canvas and thus pigment becomes pixel and the digital support, consisting of light, creates the new surface to be painted".

In the I ROAD video-paintings there is an endless series of roads (like the American roads that Kerouac recalls in his narration) which the spectator travels along in 1st person, as if driving a video game box: the road becomes a vision, symbol and imagination of a long voyage followed by the artist and the spectator through continuous "passages of state" and profound transfigurations, where the psychic projections of the mind overlap with the physical concretions of matter. Fire often appears among the images not as the destructive force, but as a purifying element and as a symbol of transformation instead, to the point of allegorically incarnating the figure of the phoenix, the perfect symbol of rebirth.



Daniele Girardi, Re - Evolution, 2009, videopittura su LCD / videopainting on LCD, 2' 34"



Daniele Girardi, I Road, 2011, videoinstallazione / videoinstallation, misure ambientali / ambient size

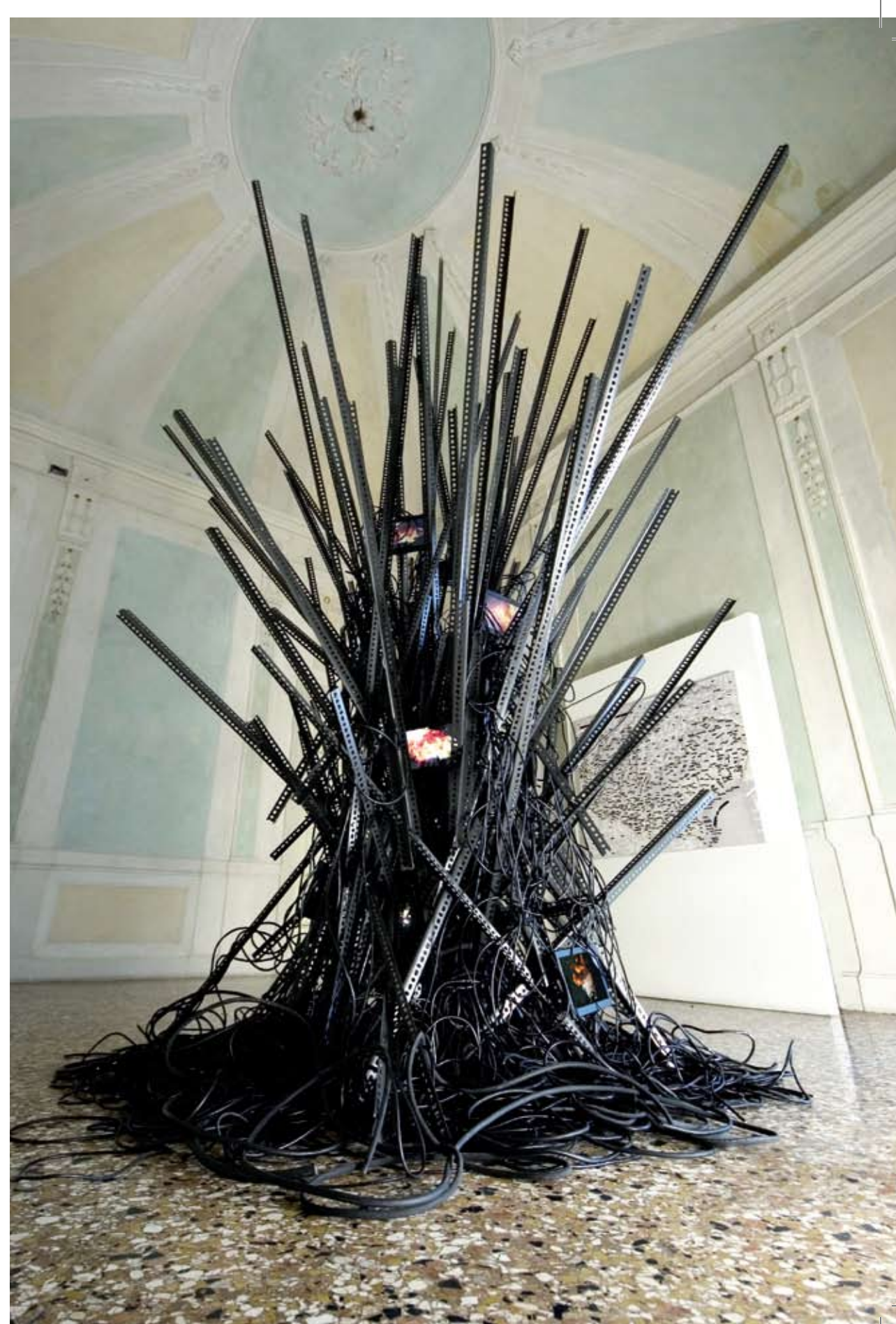
Nella pagina accanto: *Daniele Girardi, What Remains, 2011, videoscultura / videosculpture, ferro, cavi, supporto media / iron, cables, media player, 10 inches*

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2011 I Road, a cura di Elena Forin, La Giarina Arte Contemporanea, Verona
- 2009 Wildness, First Gallery, Roma
- 2007 Daniele Girardi: Extension of the Inner Landscape, MMGalleries, San Francisco
- 2006 Chromo-Kit, a cura di Alessandro Riva, CRT Teatro dell'Arte, Milano
- 2005 Chromocosmo a cura di Maurizio Sciacaluga, La Giarina Arte Contemporanea, Verona
- 2004 Chromogenesis, a cura di Ivan Quaroni, Obraz Contemporary Art, Milano

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 Magna carta- Art/Paper, Cain Schulte Contemporary Art San Francisco & Berlin
- 2010 IT Italian Art Today, a cura di Silvia Girardi, Istituto di Cultura Italiana di San Francisco, San Francisco
- 2009 Love Me Fender, a cura di Luca Beatrice, Museo Internazionale e Biblioteca della Musica, Bologna
- 2008 1001 Worlds- One thousand and one worlds, a cura di Anna Mecugni, Galleria Sansalvatore Artproject, Modena
- 2008 Qui Vive?, I Moscow International Biennale for Young Art, Moscow Museum of Modern Art, Mosca
- 2008 Work In Progress, a cura di Elena Forin, La Giarina Arte Contemporanea, Verona
- 2008 L'ottavo Clima, a cura di Chiara Canali, La Torneria, Milano
- 2007 La nuova figurazione italiana- To be continued, a cura di Chiara Canali, Fabbrica Borroni, Bollate, Milano
- 2007 Arte italiana 1968- 2007 pittura, a cura di Alessandro Riva e Maurizio Sciacaluga, Palazzo Reale, Milano
- 2007 8° Premio Cairo, Palazzo della Permanente, Milano
- 2006 Open Studio, ISCP, New York City, Usa



Glaser / Kunz

Daniel Glaser nato nel 1968 a Olten. Magdalena Kunz nata nel 1972 a Zurigo. Vivono e lavorano a Zurigo.
Daniel Glaser was born in 1968 in Olten. Magdalena Kunz was born in 1972 in Zurigo. They live and work in Zurigo.

Nel corso degli anni, gli artisti svizzeri Daniel Glaser e Magdalena Kunz hanno sviluppato una complessa architettura concettuale e performativa volta a sfruttare le potenzialità delle nuove tecnologie per coniugare al contempo la forma tridimensionale della scultura e la proiezione dinamica del video. I due artisti hanno ideato delle sagome parlanti, da loro soprannominate *Talking Heads* o "sculture cinematografiche" che prendono vita per mezzo di video-proiezioni completamente fuse e amalgamate ai calchi tridimensionali delle teste, generando uno sconcertante effetto di vita reale. Gli *Homeless* sono seduti a terra e parlano tra loro interrogandosi sul senso della vita e sulle implicazioni filosofiche e spirituali dell'esistenza. L'installazione, con i suoi personaggi al tempo stesso tempo reali e immaginari, forma un organismo vivente che rispecchia le radici dell'esistenza umana come paradossale processo di acquisizione di conoscenza anche utopica. La curiosità dei visitatori unisce utopie e visioni, mondi interiori ed esteriori. La rappresentazione polisensoriale, cinestetica e senso-motoria degli *Homeless*, non lasciando visibile la tecnologia che la anima, restituisce una forte parvenza di realtà virtuale, innescando l'empatia e il coinvolgimento dello spettatore. I personaggi sono infatti accattivanti, ci fissano negli occhi e ci trascinano nelle loro discussioni, facendoci immaginare di essere di fronte a organismi viventi. La dimensione della mimesi virtuale, acquisita con una tecnologia così eterea e immateriale come quella della video-proiezione, è in realtà fortemente connessa alla sfera psicosensoriale in quanto si basa sul concetto di corporeità scultorea e performativa: è il corpo il movente di quest'arte interattiva, benché ridotto a modello simbolico, a corpo virtuale.

Over the years, Swiss artists Daniel Glaser and Magdalena Kunz have devised a complex conceptual and performative architecture based on their distinctive use of new technologies to combine the three-dimensional form of sculpture with the digital projection of the gestures and voices of real people. With their Talking Heads or Cinematographic Sculptures, as they call them, the two artists generate a rather unsettling real-life effect by perfectly matching their video recordings to fit the threedimensional moulds they have made of their characters' heads.

The Homeless are sitting on the ground and talking to one another about the meaning of life and the philosophical and spiritual implications of finite existence. The installation, with its simultaneously real and imaginary characters, forms a living organism that mirrors the roots of human existence as a paradoxical process of acquiring insight with utopian potential. The curiosity of visitors unites utopias and visions, inner and outer worlds.

By concealing the technology that animates the sculpture, the work of Glaser/Kunz makes a multi-sensory, kinesthetic impact that conjures a strong semblance to virtual reality and effectively elicits the spectator's empathy and involvement. The characters are indeed captivating; they stare deep into our eyes and draw us into their discussions, making us imagine that we're looking at live people. Despite the ethereal and immaterial nature of the artist's technology of choice – video projection – their virtual mimesis is unmistakably psychosensory and physical, being based on sculpture and performance: the body is the motif of this interactive art and its technological artifacts.



Glaser / Kunz, Homeless, 2010/ 2011, performance scultorea / sculptural performance, 7 video sculpture / 7 videoscultures, suono / sound 7 channels (English), 25 min. loop, cm 700 x 400 x 110.

Palazzo Malipiero, 54^a Biennale di Venezia. Courtesy Gagliardi Art System, Torino



Glaser / Kunz, Obsidian, Gordon & Austin, 2010/2011, performance scultorea / sculptural performance, 3 video sculpture / 3 videoscultures, suono / sound 3 channels (English), 35 min. loop, cm 300 x 200 x 110. Palazzo Malipiero, 54° Biennale di Venezia. Courtesy Gagliardi Art System, Torino



Glaser / Kunz, Obsidian, Gordon & Austin, 2010/2011, performance scultorea / sculptural performance, 3 video sculpture / 3 videoscultures, suono / sound 3 channels (English), 35 min. loop, cm 300 x 200 x 110. Palazzo Malipiero, 54° Biennale di Venezia. Courtesy Gagliardi Art System, Torino

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2011 Glaser/Kunz: Homeless, a cura di Chiara Canali, Palazzo Malipiero, Venezia
- 2011 Galleria GAS (Gagliardi Art System), Torino
- 2010 Galleria Annapril, Monaco
- 2009 Galleria The Pool NYC, Venezia
- 2009 Museum für zeitgenössische Kunst/Neue Sächsische Galerie, Chemnitz
- 2008 Black Projects, Cape Town, Sud Africa
- 2008 Blank Projects, Cape Town, Sud Africa
- 2006 White Space, Zürich
- 2006 Kunstverein Leipzig www.kunstvereinleipzig.de

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 RAM- Rethinking Art and Machine, Themuseum, Waterloo, Ontario
- 2011 The Road To Contemporary, Roma
- 2010 The White Cellar, a cura di Chiara Canali, Torino
- 2010 Lichttage Winterthur
- 2010 Karthause Ittingen, Schritte ins Verborgene
- 2009 Open, 12th International Exhibition of Sculptures and Installations, curated by Paolo De Grandis
- 2008 Scope, New York, Basel, London, Miami
- 2008 Sicurtech Expo 2008, Projekt für die Vereinten Nationen UNO, Milano
- 2008 Steirischer Herbst, Graz
- 2008 Kunsthalle Arbon, Kulturtage
- 2008 Fabian & Claude Walter Galerie, Zürich
- 2008 Biennale Internazionale di Scultura, Carrara
- 2008 HIFA, Harare International Festival of the Arts, Zimbabwe
- 2008 Kunstszene Zürich, Zürich
- 2008 Aktion Kunstpanorama, Kunsthalle Luzern
- 2007 Jahresausstellung Solothurner Kunstschaffender, Kunstmuseum Olten/Solothurn
- 2007 Kunst- und Kulturzentrum Nairs/Scuol
- 2007 White Space, Zürich
- 2006 Allarmi, Como

Vincenzo Marsiglia

Nato nel 1972 a Belvedere Marittimo (CS). Vive e lavora tra Alassio (SV) e Soncino (CR).
Born in 1972 in Belvedere Marittimo (CS). He lives and works between Alassio (SV) and Soncino (CR).

Le opere di Vincenzo Marsiglia sono concepite attorno alla STELLA a quattro punte – vero e proprio logo, utilizzato in composizioni seriali e astratte, ritmiche e modulari su tela, su tessuto di feltro, su ceramica e su texture digitali. La novità che Marsiglia propone nell'ultima produzione, consiste nell'utilizzo di mezzi tecnologici all'interno di quadri elettronici interattivi che inglobano uno schermo video dotato di webcam collegata a un programma di rielaborazione delle immagini attraverso le quali il pubblico entra a far parte dell'opera come elemento attivo e performante.

I quadri interattivi *Love Star Interactive* e *Mirror Star* includono uno schermo su cui l'immagine reale dell'ambiente circostante viene filmata in tempo reale e riprodotta, ma al tempo stesso trasformata da codice visivo neutro del reale in una tessitura di pixel digitali colorati e di rumori "animati" da programmi informatici. Il pubblico si "rispecchia" in un'opera che lo ingloba dentro una continua metamorfosi elettronica interattiva perché lo riproduce e lo smembra all'interno dell'immagine ambientale riprodotta. Lo spettatore entra nell'opera e ne varia la versione cromatica operando un'interferenza visiva e diventandone co-autore per il tempo che si pone di fronte e in dialogo con essa. Il rispecchiamento e l'interazione dello spettatore determina una scompaginazione della griglia cromatica e astratta del quadro, permettendo una decodifica dell'immagine che rimanda alle forme di parcellizzazione e frazionamento dei sistemi di posterizzazione.

Vincenzo Marsiglia's works are based on a four point STAR – a real logo, used in rhythmic and modular serial and abstract compositions, on canvas, felt, ceramic and digital textures. What's novel in Marsiglia's latest production is the use of technical means within interactive electronic paintings which encompass a video screen with integrated webcam connected to image development software via which the public becomes an active, performing element of the work.

The interactive paintings Love Star Interactive and Mirror Star include a screen on which the real image of the surrounding environment is filmed and reproduced in real time, yet at the same time is transformed by neutral visual code of what is real in an interweaving of coloured digital pixels and noises "animated" by computer programs. The public is "reflected" in a work that encompasses it within a continuing electronic interactive metamorphosis because it reproduces and dismembers it within the environmental image reproduced. The spectator enters the work and varies the chromatic version, creating visual interference and becoming its co-author for the length of time spent standing in front of and communicating with the work. This spectator mirroring and interaction disrupts the painting's abstract and chromatic grid, allowing decoding of the image, which recalls the forms of fragmentation and fractionation of posterizing systems



Vincenzo Marsiglia, *Hirst Star Interactive*, 2010/2011, acrilico su seta / acrylic on silk, Lcd, webcam, software, cm 48 x 60. Collezione privata / Private collection



MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2011 Stars, a cura di Nicola Davide Angerame, Whitelabs, Milano
- 2011 Vincenzo Marsiglia- Barocco Magico Amplesso, Valente Artecontemporanea, Finale Ligure, Savona
- 2010 Vincenzo Marsiglia- Star Mood, a cura di Tonino Sicoli, Giovanni Viceconte, Museo del Presente, Rende, Cosenza
- 2009 Star Interactive- Vincenzo Marsiglia, a cura di Livia Savorelli, Alexander Alvarez, Contemporary Art, Alessandria
- 2008 Vincenzo Marsiglia- Marcello come here! a cura di Nicola Davide Angerame, Alassio
- 2007 Stardust, a cura di Chiara Argenterì, LoftGallery, Corigliano Calabro (CS)
- 2006 Vincenzo Marsiglia, a cura di Edoardo Di Mauro, Fusion Art Gallery, Torino
- 2005 Vincenzo Marsiglia- Alitalia per l'arte, Sala Vip Raffaello, Bruxelles
- 2004 Il fascino della percezione, a cura di Riccardo Zelatore, Galleria Roberto Rotta Farinelli, Genova

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 54ª Biennale di Venezia, Padiglione Italia Nazionale, Milano, a cura di Vittorio Sgarbi, Le sale del Re, Galleria Vittorio Emanuele II, Milano
- 2011 Tamburo di latta, a cura di Alessandro Trabucco e Italo Bergantini, Galleria Romberg, Latina
- 2011 Arteractive, a cura di Chiara Canali, Urban Center, Galleria Vittorio Emanuele II, Milano
- 2011 Elephant Parade- L. A. Star, Piazza San Babila, Milano
- 2010 International Contemporary Art Exhibition, Plassenburg Castle Kulmbach, Germania
- 2010 The Berlin Wall, The Promenade Gallery, Albania
- 2009 Vegetando, a cura di Luigi Cerutti, Chiostri di Santa Caterina Oratorio de' Disciplinanti, Finale Ligure, Savona
- 2009 Vincenzo Marsiglia Futurstar, Bonelli Lab, Canneto sull'Olio, Mantova
- 2008 Savona '900. Un secolo di pittura, scultura, ceramica, a cura di Germano Beringheli, Riccardo Zelatore, Fortezza Monumentale del Priamar, Savona
- 2008 Sguardi multipli- Rassegna internazionale di arti visive, Palazzo San Bernardino, Rossano, Cosenza
- 2006 Fil blanc, a cura di Giorgio Bonomi, Fondazione Zappettini, Milano
- 2006 Talents Émergents, a cura di Olivier Billiard, St-art 11ª Edizione, Strasburgo
- 2005 Nuova generazione astratta - Mario Consiglio, Vincenzo Marsiglia, Davide Nido, a cura di Riccardo Zelatore, MiArt Padiglione Antepima, Milano



Vincenzo Marsiglia, Baroque Ambient, 2008/2011, divano, ceramica smaltata, cornice, specchio polarizzato / sofa, glazed ceramic, frame, polarized mirror, webcam, software, Lcd, carta da parati, misure variabili / variable dimensions. Courtesy Loft Gallery Arte Contemporanea, Corigliano Calabro (CS)

Nella pagina accanto: Vincenzo Marsiglia, Stanza Interactive, 2009, stampa digitale / digital, webcam, software, Lcd, misure variabili / variable dimensions. Courtesy Loft Gallery Arte Contemporanea, Corigliano Calabro (CS)

Gabriele Pesci

Nato nel 1977 a Parma, dove vive e lavora.
Born in 1977 in Parma, where he lives and works.

Il titolo *Radio* e lo sviluppo del lavoro di Gabriele Pesci sono nati dalla rilettura di *Understanding Media* di Marshall McLuhan e dalla lettura di *Nam June Paik's Video Art: Participation-TV as an Extension of Happening. A Postmodern Practice*, la tesi di una studentessa coreana, Hong Hee Kim-Cheon, per il Degree of Master of Arts alla Concordia University di Montréal.

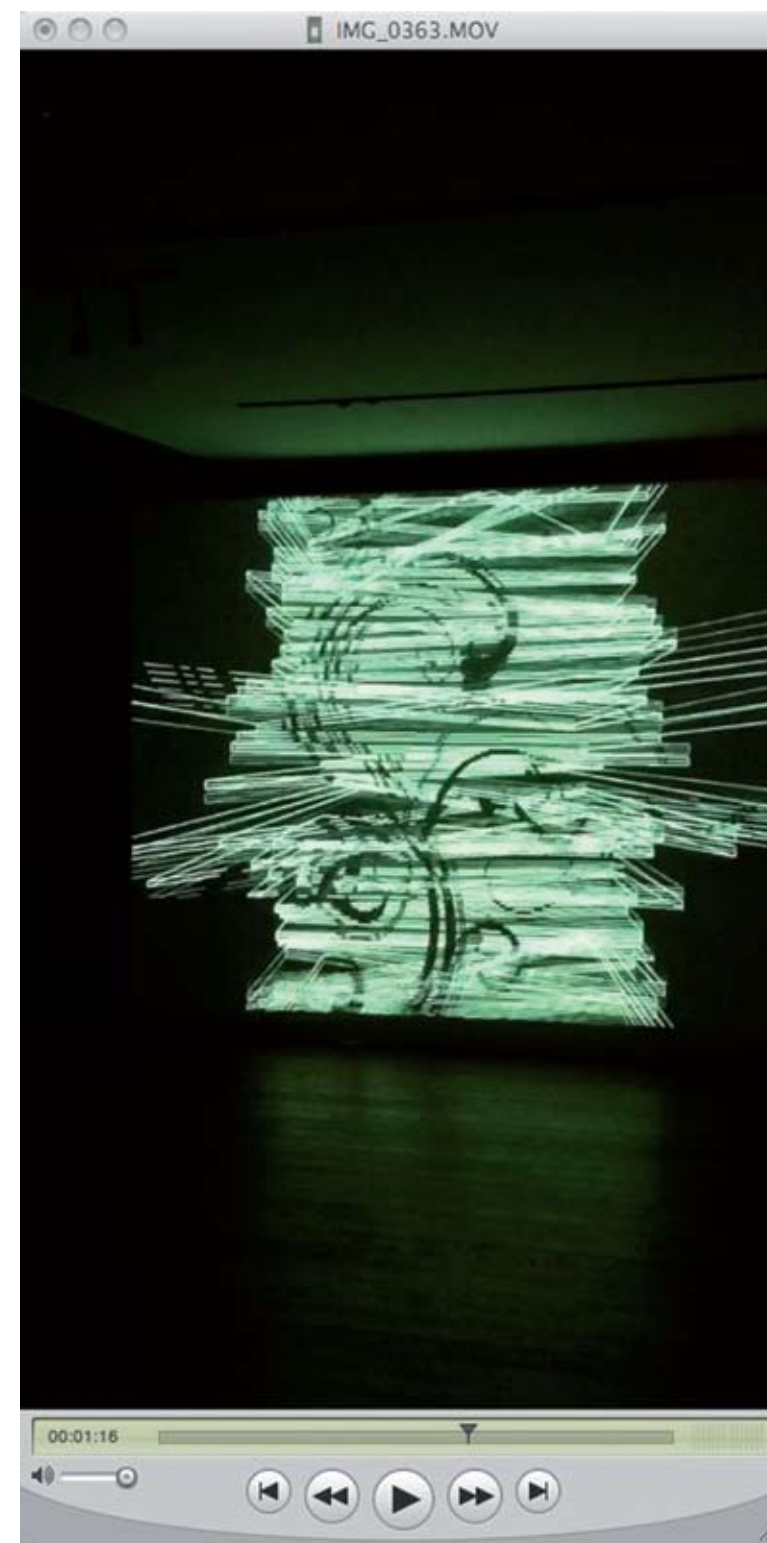
L'opera consiste in un complesso programma digitale di video-scrittura che si presenta come una traccia di linee orizzontali attraversate da un motivo ornamentale. All'immagine è associato un impulso sonoro attivato dall'effetto acustico dell'ambiente o dalle voci del fruitore. Quando il visitatore parla o emette suoni, il microfono collegato al programma determina l'espansione tridimensionale dell'immagine e la variazione del suo colore. L'opera è quindi totalmente condizionata dall'interazione con l'ambiente espositivo e con il rumore determinato dal fruitore attivo.

Il titolo *Radio*, che in italiano e latino richiama la terminologia medica, si ricollega al concetto di traccia, come spostamento del rapporto tra i sensi provocato dall'introduzione di una tecnologia e dagli effetti che si vengono a creare. L'effetto della "Radio" è visivo sostiene McLuhan. "Se fossero il suono, l'ambiente, il corpo fisico dello spettatore, a creare il visivo?" si domanda l'artista.

The title Radio and the development of Gabriele Pesci's work are down to a reinterpretation of Marshall McLuhan's Understanding Media and reading Nam June Paik's Video Art: Participation-TV as an Extension of Happening. A Postmodern Practice, the thesis by Korean student, Hong Hee Kim-Cheon, for her Degree of Master of Arts at Concordia University, Montréal.

The work consists of a complex video writing digital program which is presented like a set of horizontal lines criss-crossed by an ornamental motif. A sonic impulse activated by the acoustic effects of the space or the spectator's voice is associated to the image. When the visitor talks or makes a sound, the microphone connected to the programme determines the three-dimensional expansion of the image and variation of its colour. The work is therefore totally conditioned by the interaction with the exhibition environment and with the noise made by the active observer.

The title Radio, which in Italian and Latin recalls the medical terminology, reconnects to the concept of traccia or sign, as in the shift in the relationship between the senses caused by the introduction of a technology and effects that are created. McLuhan asserts that the effect of "Radio" is visual. "What if sound, the environment and the spectator's physical body were creating the visual?" the artist asked.





Gabriele Pesci, Radio, 2011, video installazione / video installation. Courtesy of the artist

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2008 Trasformazioni. Terre, The Box, Parma
- 2006 Workgames, a cura di Giorgia Calò, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea, Roma
- 2005 Moving Identities 2, Fastweb Foyer, Milano
- 2004 Moving Identities, Placentia Arte, Piacenza

MOSTRE COLLETTIVE/ GROUP SHOWS

- 2011 Nel mio MONDO/в моем МИРЕ, Teatro Stabile della Regione di Kaluga, Russia
- 2011 Arteractive, a cura di Chiara Canali, Urban Center, Milano
- 2011 Videoart Yearbook, annuario della videoarte italiana, a cura di Renato Barilli, Ex-Convento di S. Cristina, Bologna
- 2010 Videoart Yearbook per ArtVerona, a cura di Renato Barilli, Biblioteca Civica, Verona
- 2010 Arte Video Roma Festival, a cura di Le Momo Electronique, CARMA, Roma
- 2010 Restless Talents, a cura di Vitaliano Teti, La Nave Spacial, Sevilla
- 2009 Premio Termoli, Galleria Civica d'Arte Contemporanea, Termoli
- 2008 FuoriXcorso, a cura di Simonetta Lux, MLAC, Università La Sapienza, Roma
- 2008 Punto 15, a cura di Valerio Dehò e Vanja Strukelj, Palazzo Pigorini, Parma
- 2007 Experimental Film and Animation Festival, Cyprus
- 2007 Magmart - rassegna internazionale di videoarte, a cura di M. Coraggio, A. Manfredi e E. Tomaselli CAM, Casoria (NA)
- 2007 29th Festival du cinema mediterraneen, Montpellier
- 2007 Festival des Instants Video c/o Galerie Soixante Dada, St. Denis
- 2006 Icons. Kate Moss, a cura di Chiara Canali, galleria In S. Lorenzo, Parma
- 2006 Catodica - rassegna internazionale di videoarte, LipanjePuntin Artecontemporanea, Trieste
- 2004 Premio Dams, a cura di Renato Barilli, GAM di Bologna, Villa delle Rose
- 2004 Premio Pezza, a cura di Roberta Valtorta Palazzo della Triennale, Milano



Gabriele Pesci, Radio, 2011, video installazione / video installation. Courtesy of the artist

Gianfranco Pulitano

Nato nel 1978, vive e lavora tra Messina, Milano e Parigi.

Born in 1978, he lives and works between Messina, Milan and Paris.

Attento interprete dei linguaggi della comunicazione e delle tecnologie di animazione digitali, Gianfranco Pulitano ha creato “un’arte elettronica componibile” attraverso delle installazioni chiamate *Circuiti* che indagano la sociologia delle abitudini umane confrontandole alle leggi fisiche dell’elettronica. Partito dalla realizzazione di segnali stradali con pittogrammi animati che fungevano da “evidenziatore sociale”, Pulitano è passato gradualmente dall’immagine statica del pittogramma all’animazione video e digitale. Preso atto che tutto il reale funziona per circuiti, chiusi e inesorabili come i meccanismi di un circuito elettrico, l’artista ha ideato delle installazioni con un sistema di cavi all’interno di canaline nere, collegati a display digitali (telecamere, distributori, macchinari elettronici di vario tipo) che visivamente trasformano l’opera in un enorme “circuito stampato” appeso alla parete.

L’opera *Fat Mario Bros* fa parte della nuova ricerca dell’artista che utilizza come linguaggio visivo il mondo dei Retro Game. Attraverso un video di animazione digitale Gianfranco Pulitano rielabora il percorso del famosissimo Mario Bros nella prima versione originale del video game della Nintendo. Nel video Mario, dopo aver superato tranquillamente il primo livello del gioco, si trova improvvisamente catapultato dentro un “Fast Food” ma continua a giocare come da programma senza rendersi conto di ingrassare rapidamente. Il video è solo un esempio di una serie che l’artista sta realizzando dove evidenzia i “non luoghi”, spazi cittadini che invadono le nostre città nel mondo reale sempre più globalizzato (Foot locker, Wal Mart, Virgin, Negozi Cinesi).

Gianfranco Pulitano is a sharp interpreter of the languages of communication and digital animation technology and has created “modular electronic art” via installations called Circuits which explore the sociology of human habits, comparing them with the physical laws of electronics. He started out creating road signs with animated pictograms as “social highlighters” and then gradually shifted from the static pictogram to video and digital animation. Recognizing that everything real functions like a circuit and is closed and inflexible like an electric circuit, the artist created installations out of a system of wires running through black runners, connected to digital displays (cameras, dispensers and various types of electronic machines) which visually transform the work into one giant “printed circuit board” hanging on the wall.

The Fat Mario Bros work is part of the artist’s new study which uses everything to do with retro games as visual language. Gianfranco Pulitano charts the journey of the famous Mario Bros through the first version of the original Nintendo video game in a digital animation video. In the video, after sailing through the first level of the game without a hitch, Mario suddenly finds himself catapulted into a fast food joint, although he keeps on playing as programmed without noticing that he is rapidly gaining weight. The video is just one example of a series that the artist is creating where he puts the spotlight on “non-places”, urban spaces which are invading our cities in the increasingly globalised real world (places like Foot Locker, Walmart, Virgin and Chinese emporia).



Gianfranco Pulitano, Fat Mario Bros, 2010, plexiglas, pvc, electric component, video animation, cm 30x40x45. Courtesy Farm Cultural Park. Enjoy Contemporary Sicily, Favara



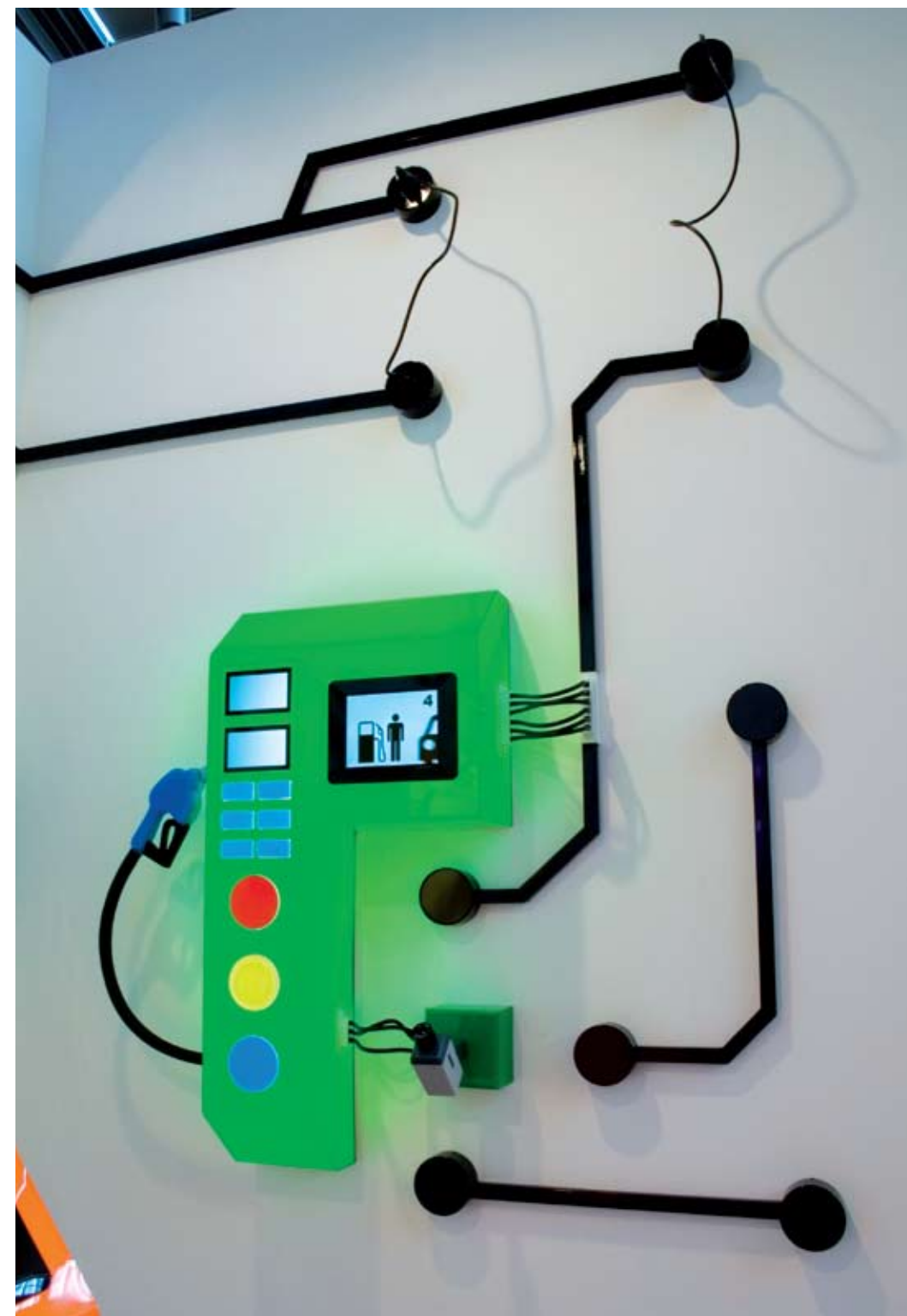
Gianfranco Pulitano, Emergency Exit #10, 2009, plexiglas, pvc, electric component, video animation, cm 400 x 250 x 30. Courtesy Farm Cultural Park. Enjoy Contemporary Sicily

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

2011 Ordinary Life, a cura di Alessandra Redaelli, Angel Art Gallery, Milan
2009 Christmas arToy, Angel Art Gallery, Milan

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

2011 DaDaunPoP, a cura di Igor Zanti, Institute of Italian Culture, New Delhi, India; BMB Gallery, Mumbai, India
2011 Mediamorfosi 2.0., a cura di Gabriele Perretta, SUDLAB (research center arts and new technologies), Naples
2009/2011 Biennale JCE (Jeune Création Européenne) - Biennale itinérante D'art Contemporain
2009 Circle, Fondazione Bartoli-Felter, Ex Lazzaretto Sant'Elia, Cagliari
2009 Espressioni Italiane, Exhibition space Technopolis, Gazi, Atene
2009 Celeste Prize 09, Fabbrica Borroni, Bollate (MI), First winner
2009 SEAT Premio Pagine Bianche 08/09, menzione d'onore e opera pubblicata, Reggio Calabria
2008 Targetti Light Art international Award - 5th edition
2008 XIII Biennale dei Giovani Artisti dell'Europa e del Mediterraneo, Fiera del Levante, Bari
2008 TINA-B International Contemporary Art Festival, Istituto Italiano di Cultura, Prague
2008 DAB - Design for Artshop Bookshop, Galleria Civica di Modena
2007 Wars or Words?, Fondazione Bartoli-Felter, ExLazzaretto Sant'Elia, Cagliari
2007 Gemine Muse 2007, Forte Ogliastri, Messina
2006 Arte & Sud obiettivo contemporaneo, a cura di Antonio Arevalo, Museo d'arte del Castello Normanno, Acicastello (CT)



Gianfranco Pulitano, Petrol station, 2011, plexiglas, pvc, electric component, video animation, cm 200 x 300 x 50. Courtesy Farm Cultural Park. Enjoy Contemporary Sicily

Salvatore Iaconesi e Oriana Persico

Salvatore Iaconesi (xDxD.vs.xDxD) e Oriana Persico (penelope.di.pixel) sono uniti nella vita e nel lavoro sotto il marchio di *Art is Opensource* e *FakePress*. Vivono e lavorano a Roma.

Salvatore Iaconesi (xDxD.vs.xDxD) and Oriana Persico (penelope.di.pixel) are linked in life and work under the brand of Art is opensource and FakePress. They live and work in Roma.

È una nuova arte quella proposta da Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, tra poetica e politica, corpi e architetture, squat, modelli di business rivoluzionari.

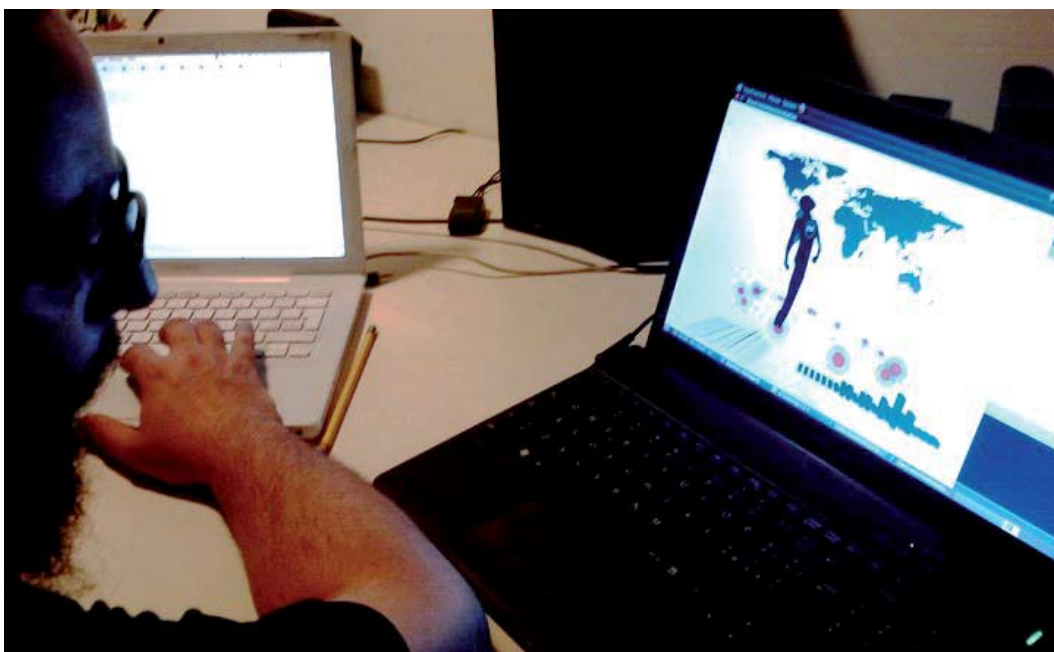
L'Uomo Elettronico è un progetto che si ispira all'omonima teoria del massmediologo canadese e a quelle del prof Derrick de Kerckhove, realizzato in occasione della celebrazione del Centenario di McLuhan a Roma "McLuhan: Tracce del futuro", su commissione dell'Osservatorio TuttiMedia, Media2000 e Amici di MD. *L'Uomo Elettronico* produce un corpo connettivo globale attraverso una performance che, simultaneamente e in tempo reale, si svolge in tutto il mondo. La performance si articola attraverso tre elementi: un'interfaccia web, degli sticker urbani contenenti un QRcode, un'applicazione mobile. Gli sticker dell'Uomo Elettronico sono stati distribuiti dagli utenti di Internet in cinque continenti, portando il suo corpo digitale dal monitor al mondo fisico. Scannerizzando il QRcode contenuto nello sticker, la persona si connette al corpo dell'Uomo Elettronico che ogni volta riceve uno stimolo e lo registra. L'interfaccia web consente di scegliere dalla lista lo stato emozionale che si desidera comunicare; il sistema richiede di rilevare la propria posizione geografica, che sarà associata all'emozione. In tal modo si crea una mappa emozionale del mondo in costante evoluzione. Scaricando l'applicazione, disponibile per iPhone, iPad e iPod Touch, ogni volta che qualcuno si connette al corpo dell'Uomo Elettronico via web o QRcode, lo smartphone del suo possessore vibra. Un nuovo sistema nervoso esteso a tutto il pianeta prende vita, un vero e proprio "senso" aggiunto esternalizzato su una protesi tecnologica che ci portiamo in tasca ogni giorno: il cellulare.

Salvatore Iaconesi and Oriana Persico are putting forward a new kind of art, which lies between poetry, politics, bodies and architecture, squats and revolutionary business ideas.

The Electronic Man project is inspired by the Canadian mass-mediologist's homonymous theory and those of Prof Derrick de Kerckhove, created for the celebration of McLuhan's centenary in Rome, "McLuhan: Traces of the Future", curated by M.P. Rossignaud, commissioned by the TuttiMedia, Media2000 and Amici di MD Observatory.

Electronic Man produces a global connective body via a simultaneous, real-time global performance. The performance structure is divided into three elements, which are a web interface, urban QRcode stickers and a mobile application. Stickers of Electronic Man distributed by net users across the five continents bring his digital body out of the monitor and into the physical world. By scanning the QRcode on the sticker, the user connects to the body of Electronic Man and each time this happens, he receives and registers a stimulus. The web interface allows you to select the emotional state that you want to communicate from a list and the system asks to read your geographical position, which will be associated with your emotion, thus creating a constantly evolving emotional map of the world. By downloading the app, available for iPhone, iPad and iPod Touch, every time someone connects to Electronic man's body via web or QRcode, their smartphone vibrates. A new planet-wide nervous system is being created with a real extra externalised "sense" on a technological prosthesis which we carry around in our pockets every day: the mobile phone.





Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, Uomo Elettronico, 2011 makingoff: Salvatore Iaconesi (xDxD.vs.xDxD) al lavoro sul codice per il Centenario di McLuhan / working on the code for the Centenary of McLuhan

Nella pagina precedente: *Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, Uomo Elettronico, 2011, Sticker con QRcode*

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

- 2011 The Electronic Man, a cura di Derrick de Kerckhove e Maria Pia Rossignaud, Università "La Sapienza", Aula Magna, Rome
- 2011 REFF AR Drug, a cura di Ruth Catlow, Courtauld Institute, London
- 2011 REFF, Remix The World! Reinvent Reality!, Furtherfield Gallery, London
- 2011 REFF, RomaEuropa FakeFactory, con Bruce Sterling e Jasmina Tešanović, ESC Atelier, Rome
- 2010 AR Fluxus Box, a cura di Francesco Monico, NABA, Nuova Accademia delle Belle Arti, Milano
- 2010 Squatting Supermarkets, a cura di Simona Lodi, Scighera, Milan
- 2010 Conference Biofeedback, Consciousness Reframed 9, Munich
- 2008 rel:attiva presenza, a cura di Franco Avicoli, Istituto Italiano di Cultura, Mexico City
- 2008 DegradArte, a cura di Arturo di Corinto, Università "La Sapienza", Rome

MOSTRE COLLETTIVE / GROUP SHOWS

- 2011 REFF AR Drug, a cura di Simona Lodi, Invisible Pavilion, Biennale di Venezia
- 2011 Nuclear Anxiety, Live Performers Meeting, Roma; Minsk
- 2011 Always on my Mind, a cura di Domenico Quaranta, Deberlusconizer vol. 4
- 2011 CoS – Consciousness of Streams, Transmediale festival, House of World Cultures, Berlin
- 2010 Squatting Supermarkets, Robot Festival, Palazzo di Re Enzo, Bologna; SMIR Project, Palazzo del Comune, Mondovì; AHAcktitude, Milan; Piemonte Share Festival, Museo delle Scienze, Turin
- 2010 Angel_F, Node Festival, Rome
- 2008 OneAvatar", Milano in Digitale, La Fabbrica del Vapore, Milan
- 2008 Degradazione per Sovrapposizione di Corpi, REActor, Lansdown Centre for Electronic Arts, Liverpool
- 2008 Art is Open Source, Sydney Biennial Online Venue, Sydney
- 2008 del.icio.us poetry, web crash, Amsterdam
- 2008 Angel_F, Computer Art Congress 2, Mexico City; Academy of Sciences, CIANT, Prague
- 2007 the Whitehouse, NoTelevision, Mexico City; A Virtual Memorial, Cologne



Salvatore Iaconesi, Oriana Persico, Uomo Elettronico, 2011, installazione / installation. ADD Festival 2011, Macro Testaccio, Roma. Curtesy of Giulia Leporatti



Art Company è un'associazione culturale nata a Milano nel 2007 che si occupa della ideazione, realizzazione e organizzazione di eventi artistici ed espositivi sul territorio nazionale e internazionale.

Obiettivi sono la promozione e lo sviluppo di iniziative culturali attraverso la valorizzazione del lavoro di artisti contemporanei: dall'organizzazione di mostre personali e collettive, alla creazione di eventi e progetti speciali loro dedicati, alla pubblicazione di monografie e cataloghi d'arte. Fondamentale è la collaborazione con le istituzioni pubbliche e i comuni delle città in cui si trova a operare mediante l'installazione site-specific di opere di artisti contemporanei.

A partire dai linguaggi tradizionali - dalla pittura alla scultura - Art Company si è direzionata ai nuovi media e alle nuove tecniche dell'arte, con particolare enfasi sulla Fotografia, sui New Media e sulle nuove Tecnologie Digitali.

Focus principale è quello di coinvolgere e sensibilizzare il pubblico con una riflessione sfaccettata sulle problematiche e le "emergenze" della nostra realtà contemporanea attraverso la multimedialità e la multidisciplinarietà dei linguaggi dell'arte contemporanea.

Art Company is a cultural association set up in Milan in 2007 which creates, produces and organises both national and international artistic events and exhibitions.

It aims to promote and develop cultural initiatives through promotion of work by contemporary artists including organisation of personal and group shows, developing special events and projects dedicated to those artists and publishing monographs and art catalogues. Collaboration with public institutions and municipal offices of the cities where we work through site-specific installations of work by contemporary artists is fundamental.

Art Company has moved from traditional languages – ranging from painting to sculpture – into new media and new art techniques, with particular emphasis on Photography, New Media and new Digital Technologies.

The main focus is to involve and make the public more aware of art with a multi-faceted reflection on the problems and "emergencies" of our contemporary life through the multi-media content and multi-disciplinary nature of the languages of contemporary art.

Tra gli eventi organizzati a Milano, si ricordano la mostra pubblica *Deserto delle anfore*, presso il Monumento di Porta Garibaldi a Milano (2007); la mostra *Il pudore della Felicità* all'Istituto dei Ciechi di Milano (2008); il progetto curatoriale *L'Ottavo Clima* presso lo spazio La Torneria per il (con)TemporaryArt 2008; il progetto espositivo *Take Off* "giovani artisti al decollo" al Superstudio Più per il (con)TemporaryArt 2009.

Tra gli eventi organizzati in altre città: la mostra di sculture di Mario Brica e Valerio Saltarelli a Palazzo Costa, Piacenza (2008); la bi-personale *Dellamore Dellamorte* degli artisti Emilia Faro e Leonardo Greco al Castello Normanno di Acicastello (2008); la rassegna *Dialettiche temporali*, dedicata ai new media e alle nuove tecnologie digitali, presso Palazzo Dalla Rosa Prati a Parma (2009-2010); la mostra collettiva *The White Cellar* a Torino presso l'Ex Palazzo della Fiat, tra gli eventi collaterali di Paratissima 2010.

Nel 2011 ha ideato rassegna ARTERACTIVE. Arte, Interattività e Reti sociali ospitata nell'ambito dell'e-festival, Festival della Rete e Social Media Week presso l'Urban Center di Milano e successivamente a Parkissima52, evento collaterale di Paratissima 2011.

Some of the events organised in Milan include the Deserto delle anfore public show at the Porta Garibaldi Monument in Milan (2007), the Il pudore della Felicità show at Istituto dei Ciechi, Milan (2008), the L'Ottavo Clima curated project at the La Torneria space for (con)TemporaryArt 2008 and the Take Off "giovani artisti al decollo" exhibition project at Superstudio Più for (con)TemporaryArt 2009.

Events organised in other cities include: Mario Brica and Valerio Saltarelli's sculpture show at Palazzo Costa, Piacenza (2008), artists Emilia Faro and Leonardo Greco's dual personal show Dellamore Dellamorte at Castello Normanno in Acicastello (2008), the Dialettiche temporali review, dedicated to new media and new digital technologies at Palazzo Dalla Rosa Prati in Parma (2009-2010) and the group show The White Cellar in Turin at the former Palazzo della Fiat, as part of the Paratissima 2010 fringe events.

In 2011 we created the ARTERACTIVE review. Arte, Interattività e Reti sociali as part of the e-festival, Festival della Rete e Social Media Week at the Milan Urban Center and then at Parkissima52, a Paratissima 2011 fringe event.

finto di stampare
ottobre 2011