

[Home](#) [progetto](#) [new media](#) [Immaterial/Re-material. La storia dell'arte digitale in mostra a Pechino](#)

- [progetto](#)
- [new media](#)

Immaterial/Re-material. La storia dell'arte digitale in mostra a Pechino



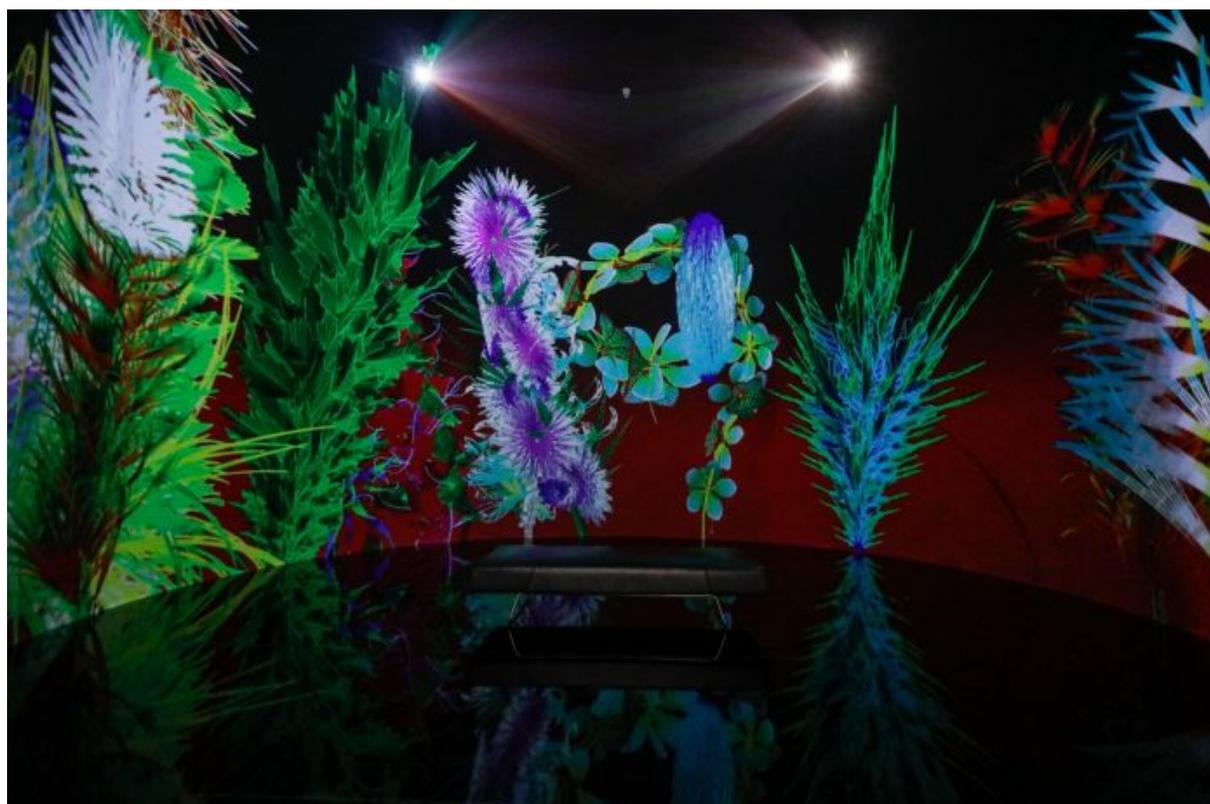
By

[Valentina Tanni](#)

-

29 settembre 2020

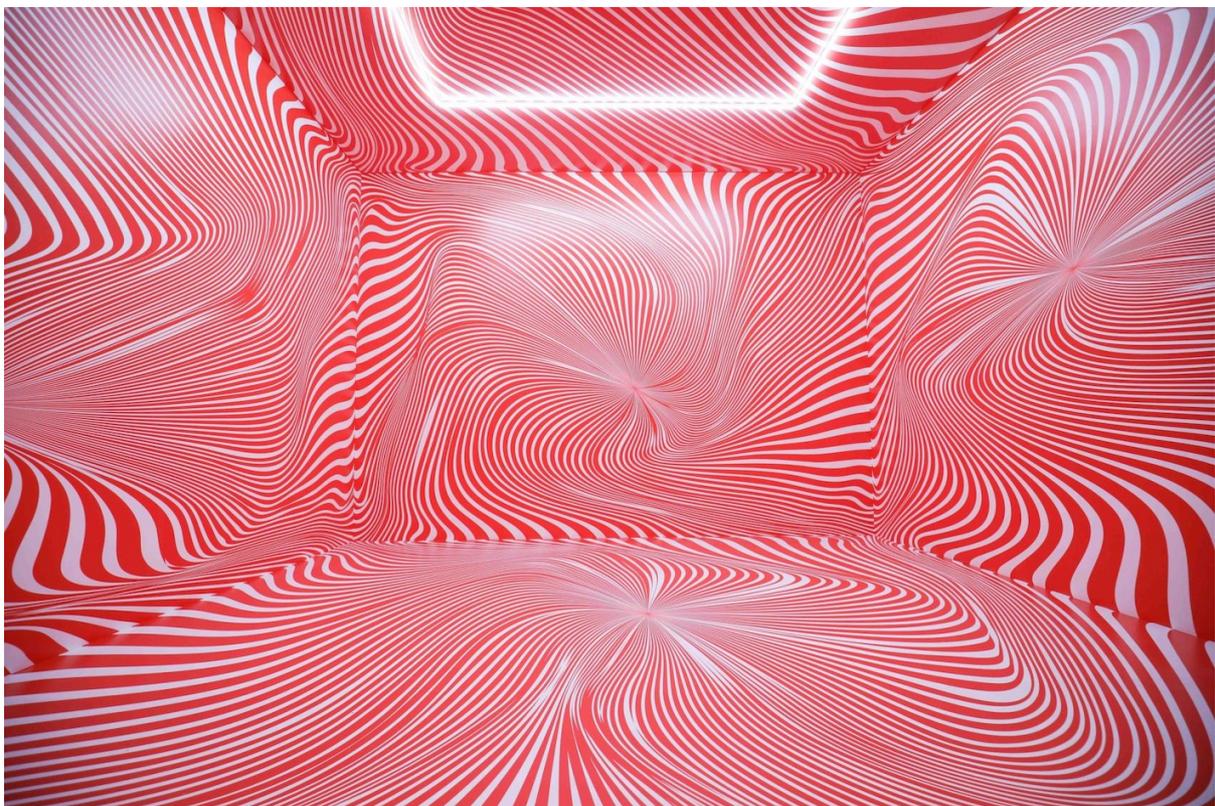
LE OPERE DI 29 ARTISTI SONO ESPOSTE FINO AL 17 GENNAIO 2021 AL'UCCA CENTER FOR CONTEMPORARY ARTS DI PECHINO. VIENE RACCONTATO IL RAPPORTO TRA MATERIALE E IMMATERIALE NELL'ARTE DIGITALE DAGLI ANNI SESSANTA A OGGI



Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing - installation view

Il rapporto tra materiale e immateriale è da sempre uno dei concetti più esplorati nella discussione teorica sulle arti digitali. Dai primissimi esperimenti di **computer art** degli Anni Sessanta fino alla **software art** contemporanea, la pratica artistica che utilizza le

tecnologie digitali è sempre stata accompagnata da una vasta attività speculativa che ne indaga la natura, l'estetica e i differenti linguaggi. A partire dalla storica mostra *Software*, curata da **Jack Burnham** al Jewish Museum di New York nel 1970, una collettiva che stabiliva per la prima volta un interessante parallelo tra il mondo del software, basato sulla scrittura di istruzioni sotto forma di codice, e quello dell'arte concettuale, anch'esso profondamente legato al linguaggio e al processo. Nel 1985 è stata poi la volta di *Les Immatériaux*, grande mostra curata dal filosofo **Jean-François Lyotard** al Centre Pompidou di Parigi nel 1985: in questa occasione entravano in gioco anche le nuove tecnologie di telecomunicazione, con opere basate su connessioni satellitari e internet.



Immaterial – Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing – installation view

ARTE CONTEMPORANEA E ALGORITMI

È proprio da questo specifico evento che prende ispirazione *Immaterial/Re-material. A Brief History of Computing Art*, una vasta esposizione appena inaugurata a **Pechino** negli spazi di **UCCA Center for Contemporary Arts**, in programma fino al 17 gennaio 2021. La mostra intende offrire un panorama molto ampio sull'evoluzione dell'arte elettronica dagli anni

Sessanta a oggi, esplorando alcuni temi molto importanti come l'estetica del machine learning, la materialità del digitale e il senso di insoddisfazione legato all'uso della tecnologia. "La mostra", si legge nel testo di presentazione, "trova la sua area di interesse non nell'arte digitale in generale, ma nello specifico in quell'arte che indaga attivamente gli algoritmi e le logiche generative che sono alla base dell'informatica". Curata da **Jerome Neutres**, in collaborazione con **Ara Qiu**, *Immaterial/Re-material. A Brief History of Computing Art* comprende le opere di 29 artisti: dai pionieri degli anni Sessanta e Settanta (come **Frieder Nake**, **Vera Molnar**, **Harold Cohen** ed **Edmond Couchot**) ai protagonisti della scena contemporanea internazionale (come **Memo Atken**, **Refik Anadol** e **Quayola**), includendo anche diversi nomi emergenti cinesi (tra cui **Yang Yongliang**, **aaajiao** e **Fei Yining**).

LE QUATTRO SEZIONI DELLA MOSTRA

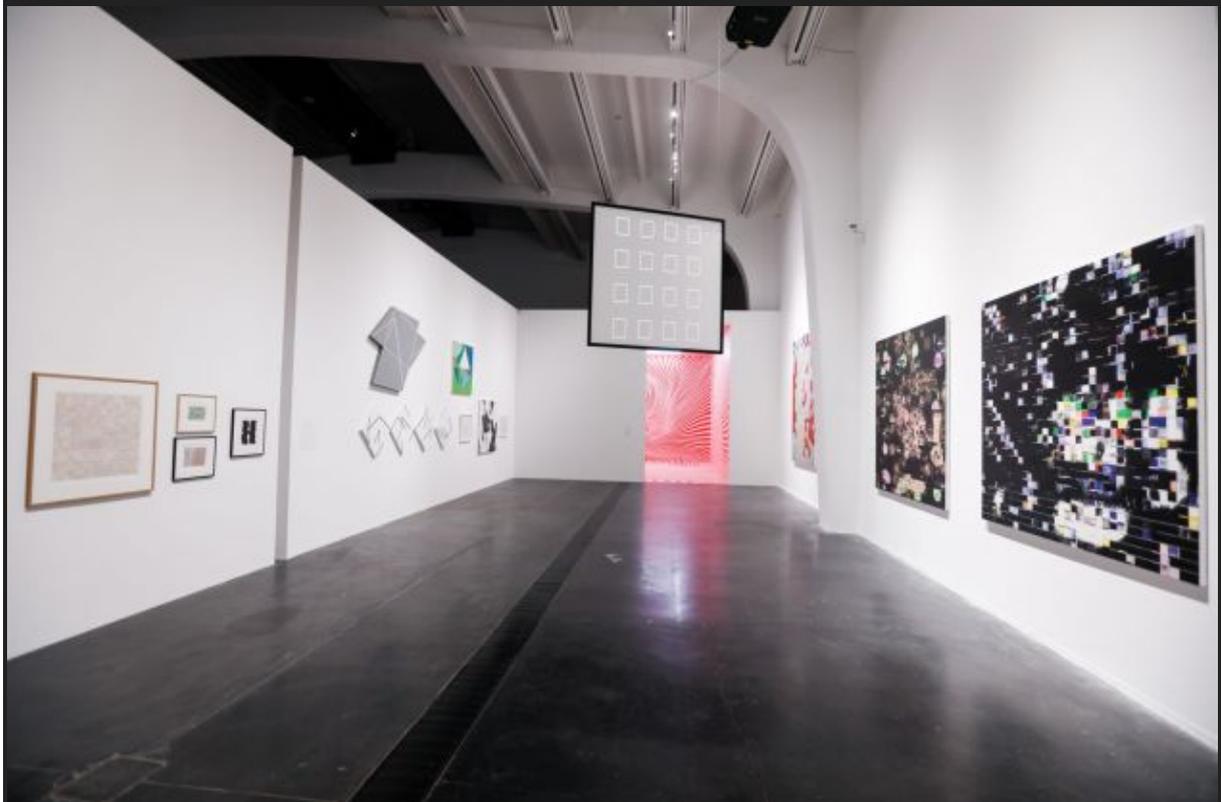
Il percorso espositivo si compone di quattro sezioni: *Pioneers of Computing Art: The Invention of a New Palette* è un focus sull'opera degli artisti che negli anni Sessanta usarono gli algoritmi per creare i primi disegni e dipinti; *Generative Art: A Language for Infinity*, pone invece l'accento sull'uso del codice come "nuova materia"; *AI Art-lab: When the Artist Creates Creation* affronta il tema dell'autorialità e infine *Illusions and Disillusions of the Post-digital Era* rappresenta una riflessione conclusiva sul rapporto tra opportunità e pericoli nell'era della tecnologizzazione estrema.

– *Valentina Tanni*

<https://ucca.org.cn>



Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing - installation view



Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing - installation view

Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing -
installation view

Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing -
installation view

Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing -
installation view

Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing -
installation view

Immaterial - Re material. A Brief History of Computing Art 2020.9.26 2021.1.17 UCCA Beijing -
installation view

- **TAG**
- **mostre**
- **Pechino**

ISCRIVITI ALLA NOSTRA NEWSLETTER

Email *

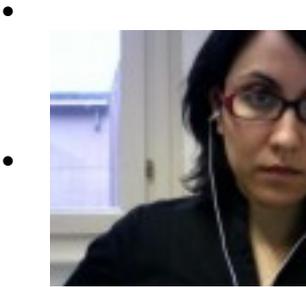
Quali messaggi vuoi ricevere ?

- Acconsento a ricevere Lettera, la newsletter quotidiana ([Qui l'informativa completa](#))
- Acconsento a ricevere Segnala, e-mail promozionali dirette ([Qui l'informativa completa](#))

Potrai modificare le tue preferenze o disiscriverti dal link presente in ciascun messaggio che ti invieremo

CONDIVIDI

Facebook



Valentina Tanni

<http://www.valentinatanni.com>

Valentina Tanni è storica dell'arte, curatrice e docente; la sua ricerca è incentrata sul rapporto tra arte e tecnologia, con particolare attenzione alle culture del web. Insegna Digital Art al Politecnico di Milano e Culture Digitali alla Naba - Nuova Accademia di Belle Arti di Roma. Ha pubblicato "Random. Navigando contro mano, alla scoperta dell'arte in rete" (Link editions, 2011) e "Memestetica. Il settembre eterno dell'arte" (Nero, 2020). Collabora con la redazione di Artribune dalla sua fondazione.