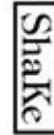


Marco Deseriis Giuseppe Marano

NET.ART

L'arte della connessione



Questo libro è il risultato di un furto maldestro, di un contrabbando di idee, teorie e pratiche di dubbia provenienza. La refurtiva è stata abilmente contraffatta. Non la troverete quindi in vendita al dettaglio, sulla bancarella di un rigattiere né all'asta su e-Bay. Qui si parla infatti di **net.art**, quel ventaglio di pratiche artistiche altamente ibride, che combinano con disinvoltura la sperimentazione formale sui codici della Rete con un uso rinnovato delle tecniche di guerriglia-marketing e con tutta una serie di sconfinamenti in domini apparentemente distanti anni-luce tra loro. In modo virale e inaspettato, i nuovi *culture jammers* sconfinano da un territorio all'altro, ricombinando diversi know-how per stravolgere le forme tradizionali della comunicazione estetica e politica.

cyberpunk line

22

Il primo tentativo in Italia di fornire una panoramica completa di una forma d'arte, la net.art, nata dall'incontro fra eredità delle avanguardie e innovazione tecnologica. Uno strumento non solo di conoscenza, ma un vero e proprio tool a disposizione di tutti, da piegare a mille usi per aprire nuove possibilità di trasformazione del presente.

Marco Deseriis (a.k.a. Snafu), giornalista, scrittore, esperto di new media, è fra i fondatori del nodo italiano del network The Thing e del festival internazionale di net.art digital-is-not-analog.

Giuseppe Marano (a.k.a. Subjesus), scrittore e traduttore si è interessato soprattutto di new media, fumetti e fenomeni sottoculturali. Ha curato il volume *La chiesa del SubGenius* (Prog 1998) ed è coautore di *Mondo Underground* (Tunnel 1998). È fra i fondatori del nodo italiano di The Thing.



ISBN 88-86926-96-2



9 788886 926959

Euro 15,00

M. Deseriis G. Marano

NET.ART

cyberpunk line

22

Marco Deseriis Giuseppe Marano

NET.ART

L'arte della connessione

