

ROADMAP

DATE IMPORTANTI

Deadline	Descrizione	Ambito	
Entro il 20 marzo	Avere conferma su relatori da parte di Accademia (Clemente)	Conferenze	OK
Entro il 23 marzo	Chiusura dei nomi da intervistare (Clemente, Lorenzo, Sara)	Interviste	OK
Entro il 28 marzo	Inviare invito email a relatori (Sara + Clemente)	Conferenze	OK
Entro il 29 marzo	Fine ricerca, definizione delle domande per le interviste e <u>aree generali dei topic</u> (Sara + Lorenzo + Clemente)	Interviste	
Entro il 29 marzo	Raccolta immagini + testi significativi da utilizzare in cartella stampa (Lorenzo e Sara)	Comunicazione	
30 marzo	Riunione tecnica con Tommaso Campagna. Definizione della scheda tecnica definitiva per capire quali materiali sono necessari (Clemente, Lorenzo, Tommaso, Sara)	The Void	OK
Entro il 30 marzo	Chiusura decisione su cosa mettere in mostra (artwork, riviste, altri materiali)	Mostra	
Entro il 30 marzo	Definizione dei contenuti (Clemente + Sara e Lorenzo)	Pubblicazione	
Entro il 7 aprile	Ricevere conferma partecipazione (Sara + Clemente)	Conferenze	OK
Entro il 10 aprile	Definizione e programmazione dei post social. Chiusura cartella stampa (Clemente)	Comunicazione	
Entro il 13 aprile	Definizione layout definitivo mostra + scheda tecnica definitiva	Mostra	
Entro il 13 aprile	Progetto layout website e definizione albero dei contenuti (Clemente)	Pubblicazione	
15 aprile	Riunione di stato lavori	The Void	

Entro il 16 aprile	Chiudere il girato delle interviste (Castagna)	Interviste	
Dal 20 aprile	2 post settimanali + 1 story (Clemente)	Comunicazione	
Entro il 24 aprile	Titolo, abstract, bio e foto da relatori (Sara + Clemente)	Conferenze	
Entro il 25 aprile	Montaggio grezzo di ogni singola intervista (Castagna)	Interviste	
Entro il 2 maggio	Montaggio definitivo (Castagna)	Interviste	
Entro il 3 maggio	Caricare su sito materiali	Pubblicazione	
Entro il 4 maggio	Richiesta immagini e/o slide da presentare (verificare chi gestisce la regia slide sullo sfondo)	Conferenze	
Entro il 7 maggio	Produzione lavori, stampa materiali, foglio di sala, etc.	Mostra	
8 maggio pomeriggio	Allestimento + live check THE VOID in aula magna	The Void	
8-9-10 maggio	Allestimento mostra	Mostra	
8 maggio pomeriggio 9 maggio mattina	Attività operative THE VOID (Tommaso + Lorenzo)	The Void	
11 maggio mattina	Attività operative THE VOID	The Void	
11-12 maggio	Prima presentazione della pubblicazione	Pubblicazione	
22 maggio	Prime bozze testi da sottoporre ad autor*	Pubblicazione	
5 giugno	(Descrizione non leggibile nel PDF estratto)	Pubblicazione	
Entro il 15 giugno	Caricamento dei contenuti definitivi	Pubblicazione	
Settembre 2026	Lancio definitivo	Pubblicazione	

Da definire	Chiusura programmazione date interviste	Interviste	
--------------------	---	------------	--

DATE DIVISE PER AMBITO

INTERVISTE

Deadline	Descrizione	Stato
Entro il 23 marzo	Chiusura dei nomi da intervistare (Clemente Lorenzo Sara)	
Entro il 29 marzo	Fine ricerca, definizione delle domande per le interviste e aree generali dei topic. (Sara + Lorenzo + Clemente) Chiusura programmazione date interviste	
entro il 16 aprile	Chiudere il girato delle interviste (Castagna)	
entro il 25 aprile	Montaggio grezzo di ogni singola intervista (Castagna)	
entro il 2 maggio	Montaggio definitivo (Castagna)	

CONFERENZE

Deadline	Descrizione	Stato
Entro il 20 marzo	Avere conferma su relatori da parte di Accademia (Clemente)	
Entro il 24 marzo	Inviare invito email a relatori (Sara + Clemente)	
Entro 30 marzo	Chiedere conferma partecipazione (Sara + Clemente)	
Entro 24 aprile	Titolo, abstract e bio e foto da relatori (Sara + Clemente)	
Entro il 4 maggio	Richiesta immagini e/o slide da presentare (chiedere a Tommaso chi è che gestisce la regia delle slide sullo sfondo)	

THE VOID

Deadline	Descrizione	Stato
30 marzo	Riunione tecnica con Tommaso Campagna. Definizione della scheda tecnica definitiva per capire di quali materiali sono necessari (Clemente, Lorenzo, Tommaso, Sara)	

15 aprile	Riunione di stato lavori	
8 maggio pomeriggio 9 maggio mattina 11 maggio mattina	Allestimento + live check THE VOID in aula magna (Tommaso + Lorenzo)	

MOSTRA

Deadline	Descrizione	Stato
Entro il 30 marzo	Chiusura decisione su cosa mettere in mostra: <ul style="list-style-type: none"> - artwork - Riviste - Altri materiali 	
Entro il 13 aprile	Definizione layout definitivo mostra + scheda tecnica definitiva	
Entro il 7 maggio	Produzione lavori, stampa materiali, foglio di sala (sara), etc.	
8-9-10 maggio	Allestimento	

COMUNICAZIONE

Deadline	Descrizione	Stato
Entro il 29 marzo	Raccolta immagini + <i>testi</i> significativi da utilizzare in cartella stampa (Lorenzo e Sara)	
Entro il 10 aprile	definizione e programmazione dei post social Chiusura cartella stampa (Clemente)	
Dal 20 aprile	2 post settimanali + 1 story (Clemente)	

PUBBLICAZIONE

Deadline	Descrizione	Stato

entro 30 marzo	definizione dei contenuti (Clemente + Sara e Lorenzo)	
entro il 5 aprile	comunicazione ai relatori n. battute e norme redazionali	
entro il 13 aprile	Progetto layout website e definizione albero dei contenuti (Clemente)	
entro 3 maggio	Caricare su sito primi materiali	
11-12 maggio	Prima presentazione della pubblicazione	
5 giugno	Scadenza per invio testi definitivi (autori)	
entro 15 giugno	Caricamento dei contenuti definitivi	
1 settembre	Prime bozze testi dagli autori	
15 settembre	Nostre bozze definitive ed editate agli autori	
20 settembre	Autori ci rimandano testi definitivi	
25 settembre	Caricamento definitivi	
Settembre 2026	Lancio definitivo	

Testo presentazione e bozza
programma

Massimo Contrasto

Massimo Cittadini e l'arte interattiva in Italia: pratiche, contesti ed eredità

11-12 Maggio, Accademia di Belle Arti di Carrara

Massimo Contrasto è un evento multiforme – costituito da un convegno, una mostra e una pubblicazione – volto a promuovere lo studio dell'opera di Massimo Cittadini e del suo contesto. La manifestazione si configura come una due giorni di approfondimento articolata in tre panel e in una prima esposizione dedicata al suo lavoro, che include la riattivazione e la presentazione di alcune opere storiche.

Fruibile anche a distanza, il convegno sarà sede di un esperimento di broadcasting, VJing e archiviazione, realizzato in collaborazione con Tommaso Campagna e **THE VOID**, piattaforma sperimentale di *expanded publishing* promossa dall'Institute of Network Cultures di Amsterdam.

La recente scomparsa di Massimo Cittadini — artista, docente e coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Carrara — invita a una riflessione profonda sulle tematiche promosse dalla Scuola sin dalla sua fondazione. Questi percorsi, esplorati da Cittadini e da una generazione di artisti, non solo hanno plasmato il panorama dell'arte interattiva italiana degli anni Novanta, ma hanno anche animato il corpo docente dell'Accademia per oltre vent'anni. In questo solco, una prima parte delle giornate sarà dedicata proprio alle traiettorie tracciate da Cittadini in ambito formativo e accademico, analizzando l'insegnamento come pratica di ricerca collettiva.

L'indagine si estenderà poi alla dimensione politica e sociale dell'interattività, cercando di ridefinire il legame tra arte e nuove tecnologie in Italia. Il progetto intende infatti allargare lo sguardo verso le esperienze artistiche coeve a Cittadini per evidenziare nuovi punti di tangenza: in un articolo del 1997, Antonio Caronia lo citava insieme a Giacomo Verde tra i pochi artisti capaci di proporre 'esperienze' piuttosto che semplici 'opere', segnando sconfinamenti tra performance e arti visive attraverso l'incrocio di tecnologie e corpi. Caronia, Cittadini e Verde hanno fatto della partecipazione, della rete e della didattica i cardini del proprio operare, formando generazioni di persone a praticare il fantastico e a progettare mondi. Questo legame storiografico verrà approfondito insieme ad altre esperienze cruciali del periodo, come le attività della galleria **Neon di Bologna** o dello **Studio Leonardi di Genova**, l'utilizzo pionieristico del **Mandala System** e la collaborazione con riviste di settore come **'La Stanza Rossa'**.

Il tema della memoria e della tenuta tecnologica sarà invece al centro del terzo panel, dedicato alla **conservazione dell'arte digitale**. L'incontro approfondirà le pratiche di analisi e recupero dei materiali multimediali, interrogandosi sulle politiche della memoria necessarie per garantire un futuro a questo patrimonio di esperienze. Le riflessioni teoriche sulla riattivazione degli archivi troveranno infine una loro traduzione pratica e performativa nella chiusura delle giornate: l'evento si concluderà infatti con l'azione *'A mettere mano'* a cura del **Laboratorio Intergalattico Giacomo Verde Artivista**, realtà di cui Massimo era membro attivo e che da anni porta avanti l'eredità di Giacomo Verde e dell'artivismo.

PROGRAMMA

11 Maggio

POMERIGGIO

Premesse e promesse tecnologiche: una prospettiva situata dal mediattivismo degli anni Novanta al whistleblowing

16.00 - 17.00 Tatiana Bazzichelli, Disruption Network Lab (in collegamento)

15:00 – 17:00 | Panel I *Formazione, generazioni artistiche, insegnamento come ricerca collettiva: arte e nuove tecnologie in Italia*

- **Tommaso Tozzi**, Accademia di Belle Arti di Firenze
- **Elena Giulia Rossi**, Accademia di Belle Arti di Roma
- Andrea Balzola
- *Modera:* **Marco Cadioli**, Accademia di Belle Arti di Carrara

17:30 | Inaugurazione *Presentazione della mostra e dei progetti espositivi*

- **Clemente Pestelli**, Accademia di Belle Arti di Carrara
- **Lorenzo Antei**, Archivio Massimo Cittadini
- Presentazione del progetto a cura del **gruppo MDC**

SERA

21:00 | Queer codes (*Evento serale*)

12 Maggio

MATTINA

11:00 – 13:00 | Panel II *Quale interattività: arte, politica e nuove tecnologie in Italia dagli anni Novanta*

- **Francesco Spampinato**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
- **Paola Lagonigro**, Sovrintendenza Capitolina, Galleria d'Arte Moderna di Roma
- **Pier Luigi Capucci**, Noema
- **Alessandro Ludovico**, Winchester School of Art
- *Modera:* **Sara Molho**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

POMERIGGIO

15:00 – 17:00 | Panel III *Archiviare e conservare l'arte digitale: pratiche, politiche, memorie, futuri*

- **Lorenzo Antei**, Archivio Massimo Cittadini
- **Chiara Borgonovo**, Università Vita-Salute San Raffaele
- **Tommaso Campagna**, Institute of Network Cultures
- *Modera:* **Sara Molho**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

17:30 | Chiusura *Performance finale*

- **A mettere mano**, azione a cura del **LIGVA** (Laboratorio Intergalattico Giacomo Verde Artivista)

2a versione

11 maggio

POMERIGGIO

15:30 - 16:30 | Panel I *Premesse e promesse tecnologiche: dal mediattivismo anni Novanta al whistleblowing*

- **Alessandro Ludovico**, Winchester School of Art
- **Tatiana Bazzichelli**, Disruption Network Lab (in collegamento)

18:00 | Inaugurazione *Presentazione della mostra e dei progetti espositivi*

- **Clemente Pestelli**, Accademia di Belle Arti di Carrara
- **Lorenzo Antei**, Archivio Massimo Cittadini
- Presentazione del progetto a cura del **gruppo MDC**

SERA

21:00 | Queer codes (*Evento serale*)

12 maggio

MATTINA

11:00 – 13:00 | Panel II *Quale interattività: arte, politica e nuove tecnologie in Italia dagli anni Novanta*

- **Francesco Spampinato**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
- **Paola Lagonigro**, Sovrintendenza Capitolina, Galleria d'Arte Moderna di Roma
- **Pier Luigi Capucci**, Noema
- **Tommaso Tozzi**, Accademia di Belle Arti di Firenze

- **Modera: Sara Molho**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

POMERIGGIO

15:00 – 17:00 | Panel III Archiviare e conservare l'arte digitale: pratiche, politiche, memorie, futuri

- **Lorenzo Antei**, Archivio Massimo Cittadini
- **Chiara Borgonovo**, Università Vita-Salute San Raffaele
- **Tommaso Campagna**, Institute of Network Cultures
- **Modera: Sara Molho**, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

17:30 | Chiusura Performance finale

- **A mettere mano**, azione a cura del **LIGVA** (Laboratorio Intergalattico Giacomo Verde Artivista)

Costi

Di seguito i costi associati all'organizzazione del progetto. Gli importi elencati coprono diverse attività e aspetti logistici necessari per garantire il successo dell'iniziativa, tra cui la produzione della giornata di studi, i compensi per artiste, artisti e facilitatrici/facilitatori, l'acquisto o il noleggio delle attrezzature necessarie, e le spese di comunicazione e documentazione dell'evento.

Gettone presenza + rimborso spese per 8 relatori	€ 3200
Gettone presenza + rimborso spese per 1 relatore estero <i>Il costo include l'attività di relazione e attività di regia per il progetto THE VOID in collaborazione con l'Institute of Network Cultures di Amsterdam</i>	€ 1300
Attività di ideazione, realizzazione e post-produzione dei contenuti audiovisivi Comprende la pianificazione e la registrazione di interviste e testimonianze a studiosi, collaboratori e testimoni diretti, la gestione delle riprese audio e video, nonché le attività di trascrizione dei contenuti registrati. Include inoltre il montaggio e la post-produzione del materiale audiovisivo, con selezione e organizzazione delle sequenze e adattamento dei contenuti per la fruizione in ambito espositivo, documentale e digitale.	€ 2.500
Ricerca curatoriale e progettazione mostra Attività di sviluppo del concept curatoriale e definizione dell'impianto teorico e critico del progetto. Include l'elaborazione della linea scientifica dell'evento (convegno e mostra),	€ 1.500

<p>l'individuazione dei nuclei tematici, nonché il coordinamento con relatori per garantire coerenza contenutistica e qualità culturale.</p> <p>Ricerca e reperimento materiali Attività di individuazione, analisi e selezione dei materiali necessari alla realizzazione del progetto espositivo e documentale. Comprende il contatto con archivi, collezioni e prestatori, la verifica dello stato delle opere e dei supporti multimediali, la raccolta di documentazione (testi, immagini, video) e la preparazione dei contenuti per la produzione e l'esposizione.</p> <p>Progettazione allestimento Ideazione e sviluppo del progetto di allestimento degli spazi espositivi e delle aree dedicate al convegno. Include la definizione del layout e delle modalità di fruizione delle opere (anche interattive e multimediali), la scelta dei supporti espositivi e delle soluzioni tecniche.</p>	
<p>Allestimento mostra e sala conferenze Realizzazione degli spazi espositivi e dell'area convegno, inclusi montaggio, installazione tecnica (audio/video), predisposizione degli arredi e supporto tecnico alla realizzazione del format THE VOID (broadcasting, VJing e infrastruttura digitale).</p> <p>Gestione trasporti Organizzazione e coordinamento della logistica per il trasferimento di opere e materiali, comprensiva di imballaggio, movimentazione e consegne.</p>	€ 3.000
<p>Curatela editoriale e pubblicazione digitale degli atti Supervisione e sviluppo del progetto editoriale, definizione della struttura dei contenuti e pubblicazione digitale degli atti della giornata di studi.</p> <p>Progettazione e sviluppo sito/volume Ideazione, progettazione grafica e sviluppo della piattaforma digitale e/o volume editoriale per la diffusione dei contenuti.</p> <p>Coordinamento redazionale Gestione del flusso editoriale, coordinamento tra autori e collaboratori, raccolta e organizzazione dei materiali.</p> <p>Editing testi (atti e interviste) Revisione, correzione e uniformazione dei testi, con ottimizzazione stilistica e preparazione per la pubblicazione.</p>	€ 3.500
Totale	€ 15.000

COMUNICAZIONI X
RELATORI/INTERVISTE

RELATORI

	Email	Preallertato	
Tatiana Bazzichelli, Disruption Network Lab (in collegamento)	tbazz@disruptionlab.org	si	PROGRAMMATA
Alessandro Ludovico, Winchester School of Art	a.ludovico.neural@gmail.com	si	PROGRAMMATA
Tommaso Tozzi, Accademia di Belle Arti di Firenze	tom.tozzi@gmail.com	si?	PROGRAMMATA
Elena Giulia Rossi, Accademia di Belle Arti di Roma / Antonio Rollo		no	
Francesco Spampinato, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna	francesco.spampinato@unibo.it	si	PROGRAMMATA

Paola Lagonigro, Sovrintendenza Capitolina, Galleria d'Arte Moderna di Roma	paola.lagonigro@uniroma1.it	si	PROGRAMMATA
Pier Luigi Capucci	plc@noemalab.eu	no	PROGRAMMATA
Chiara Borgonovo, Università Vita-Salute San Raffaele	chiaraborgonovo95@gmail.com	si	PROGRAMMATA
Tommaso Campagna	tommaso@networkcultures.org	si	PROGRAMMATA

bozza mail relatori

Bozza mail relatori

Oggetto: Invito alle giornate di studio Massimo Contrasto – Accademia di Carrara

FORMALE	INFORMALE
<p>Gentilissima ...,</p> <p>mi chiamo Clemente Pestelli e sono coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. In copia leggono anche Lorenzo Antei e Sara Molho, che fanno parte del team curatoriale del progetto.</p> <p>Le scrivo perché stiamo organizzando due giornate di studio (11-12 maggio) dedicate al lavoro di Massimo Cittadini, artista e docente che ha segnato in modo significativo l'attività dell'Accademia di Belle Arti di Carrara, dove ha insegnato per quasi vent'anni. L'iniziativa si inserisce nel quadro più ampio del progetto City Open Museum, promosso dall'Accademia, che mira a ripensare il rapporto tra istituzione, territorio e pratiche artistiche contemporanee.</p> <p>Le giornate saranno accompagnate da una mostra dedicata alle sue installazioni e al contesto in cui ha operato e saranno integralmente riprese grazie alla collaborazione con The VOID (Institute of Network Cultures, Amsterdam). Le invio qui sotto un link con il testo di presentazione e la bozza relativa alla struttura delle giornate; come vedrà, queste si articolano in tre panel, dedicati rispettivamente alla formazione artistica legata alla tecnologia in Italia, all'interattività e al ruolo di Massimo Cittadini nello sviluppo di alcuni linguaggi artistici alla fine del secolo scorso, e infine all'archiviazione e alla conservazione dell'arte digitale.</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1GKsBH3ltMaZBurMdH0AbWltOwj58ZbvMx0rY6MYDjYc/edit?tab=t.0</p>	<p>Cara,</p> <p>ti scrivo in qualità di coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. In copia ci sono anche Lorenzo Antei e Sara Molho, che fanno parte del team curatoriale del progetto.</p> <p>Stiamo organizzando due giornate di studio (11-12 maggio) dedicate al lavoro di Massimo Cittadini, artista e docente che ha segnato in modo significativo l'attività dell'Accademia, dove ha insegnato per quasi vent'anni. L'iniziativa si inserisce nel progetto City Open Museum, promosso dall'Accademia, che mira a ripensare il rapporto tra istituzione, territorio e pratiche artistiche contemporanee.</p> <p>Le giornate saranno accompagnate da una mostra dedicata alle sue installazioni e al contesto in cui ha operato, e saranno integralmente riprese grazie alla collaborazione con The VOID (Institute of Network Cultures, Amsterdam).</p> <p>Ti condivido qui una breve presentazione e la struttura preliminare delle giornate: https://docs.google.com/document/d/1GKsBH3ltMaZBurMdH0AbWltOwj58ZbvMx0rY6MYDjYc/edit?tab=t.0</p> <p>Stiamo definendo il programma e ci farebbe molto piacere coinvolgerti nel panel, con un intervento seguito da una discussione. Pensavamo che il tuo lavoro sul rapporto tra arte, tecnologia e cultura di rete potesse essere particolarmente in dialogo con i temi del panel.</p> <p>I contributi dell'evento confluiranno in una pubblicazione online, di cui ti daremo presto maggiori dettagli.</p> <p>Se sei disponibile, ti chiederei gentilmente</p>

<p>Al momento stiamo definendo il programma e ci farebbe molto piacere coinvolgerla nel panel , con un intervento seguito da un momento di discussione. I contributi e i materiali dell'evento confluiranno in una pubblicazione online, di cui le forniremo più avanti maggiori dettagli.</p> <p>Qualora fosse disponibile, le saremmo grati se potesse darci conferma della sua partecipazione entro il 6 aprile. Abbiamo previsto un compenso a copertura delle spese di viaggio e di pernottamento. Sperando di averla con noi a maggio le invio un cordiale saluto,</p> <p>Clemente Pestelli</p>	<p>di darci un riscontro entro il 6 aprile. È previsto un compenso a copertura delle spese di viaggio e pernottamento.</p> <p>Sperando di averti con noi a maggio, ti mando un caro saluto,</p> <p>Clemente Pestelli</p>
---	--

Gentilissima ...,

mi chiamo Clemente Pestelli e sono coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. In copia leggono anche Lorenzo Antei e Sara Molho, che fanno parte del team curatoriale del progetto.

Le scrivo perché stiamo organizzando due giornate di studio (11-12 maggio) dedicate al lavoro di Massimo Cittadini, artista e docente che ha segnato in modo significativo l'attività dell'Accademia di Belle Arti di Carrara, dove ha insegnato per quasi vent'anni. L'iniziativa si inserisce nel quadro più ampio del progetto City Open Museum, promosso dall'Accademia, che mira a ripensare il rapporto tra istituzione, territorio e pratiche artistiche contemporanee.

Le giornate saranno accompagnate da una mostra dedicata alle sue installazioni e al contesto in cui ha operato e saranno integralmente riprese grazie alla collaborazione con The VOID (Institute of Network Cultures, Amsterdam). Le invio qui sotto un link con il testo di presentazione e la bozza relativa alla struttura delle giornate; come vedrà, queste si articolano in tre panel, dedicati rispettivamente alla formazione artistica legata alla tecnologia in Italia, all'interattività e al ruolo di Massimo Cittadini nello sviluppo di alcuni linguaggi artistici alla fine del secolo scorso, e infine all'archiviazione e alla conservazione dell'arte digitale.

<https://docs.google.com/document/d/1GKsBH3ltMaZBurMdH0AbWltOwj58ZbvMx0rY6MYDjYc/edit?tab=t.0>

Al momento stiamo definendo il programma e ci farebbe molto piacere coinvolgerla nel panel , con un intervento seguito da un momento di discussione. I contributi e i materiali dell'evento confluiranno in una pubblicazione online, di cui le forniremo più avanti maggiori dettagli.

Qualora fosse disponibile, le saremmo grati se potesse darci conferma della sua partecipazione entro il 6 aprile. Abbiamo previsto un compenso a copertura delle spese di viaggio e di pernottamento.

Sperando di averla con noi a maggio le invio un cordiale saluto,

[FIRMA]

SE CONFERMA, 2a mail

Gentilissima ...,

La ringrazio molto per la sua adesione al progetto.

Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, la metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà.

Per chi riuscirà a partecipare in presenza, abbiamo previsto un compenso di 400 euro lordi, comprensivo delle spese di viaggio e del pernottamento a Carrara. Per chi invece potrà partecipare a distanza è previsto un gettone di 200 euro lordi.

Poiché i tempi organizzativi sono piuttosto stretti al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate le chiederei cortesemente, per quanto riguarda il suo intervento, di farci avere entro il 24 aprile:

- un titolo
- un breve abstract (circa 150 parole)
- una nota biografica (entro le 150 parole) e l'eventuale affiliazione accademica
- un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti)

Le segnalo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.

Le chiederei inoltre di inviare entro il 4 maggio le immagini oppure la presentazione che intende mostrare durante il suo intervento. Sarebbero benvenuti anche eventuali video e materiali cartacei o oggetti d'archivio, che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID, un format sperimentale realizzato in collaborazione con l'Institute of Network Cultures (Amsterdam), e sarà quindi trasmesso online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, le chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.

Può decidere se inviarci una selezione di immagini e/o video da poter proiettare liberamente oppure, in alternativa, una presentazione in formato slide.

Per quanto riguarda la pubblicazione, l'idea è di includere un suo testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. La scadenza per l'invio del testo è fissata al 1 settembre. Può attenersi alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia): https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html

Qualora desiderasse inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.

Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione,
La ringrazio molto,
Un cordiale saluto,
[FIRMA]

mail paola lagonigro: paola.lagonigro@uniroma1.it

mail chiara borgonovo: mandata su whatsapp (scusate mi si sono cancellati tutti i mess degli ultimi giorni)

mail spampinato: francesco.spampinato@unibo.it

mail tozzi: tom.tozzi@gmail.com

variazioni 2a mail:

Spampinato	<p>Caro Francesco,</p> <p>Grazie mille per la tua risposta e per la tua partecipazione. Certamente, andrebbe benissimo l'argomento che indichi, ed è fondamentale che ci si riesca a concentrare, in questa occasione, sul lavoro di Massimo.</p> <p>Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, ti metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà. Per chi potrà partecipare a distanza è previsto un gettone di 200 euro lordi.</p> <p>Poiché i tempi organizzativi sono piuttosto stretti, al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate ti chiederei cortesemente di farci avere entro il 24 aprile:</p> <ul style="list-style-type: none">• un titolo• un breve abstract (circa 150 parole)• una nota biografica (entro le 150 parole) e affiliazione accademica• un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti) <p>Ti segnalo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.</p> <p>Ti chiederei inoltre di inviare se possibile entro il 4 maggio le immagini, i video e/o la presentazione che intendi mostrare durante il tuo intervento. Sono benvenuti video e immagini anche non organizzati in una presentazione, materiali cartacei ed eventualmente anche oggetti che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID e sarà quindi trasmesso</p>
------------	---

	<p>online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, ti chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.</p> <p>Per quanto riguarda la pubblicazione, seguiranno maggiori dettagli dopo l'evento. L'idea è comunque quella di includere un testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. Speriamo di poter contare su un tuo intervento, sulla scorta di quanto esporrai a convegno. La scadenza per l'invio dei testi è fissata al 1 settembre; ci atterremo alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia): https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html</p> <p>Qualora desiderassi inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.</p> <p>Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione, Ti ringraziamo molto, Un caro saluto, [FIRMA]</p>
Lagonigro	<p>Gentilissima,</p> <p>Innanzitutto, grazie mille per la risposta e per l'adesione al progetto. L'idea è ovviamente quella di concentrare gli interventi il più possibile sul lavoro di Massimo, che rimane relativamente poco studiato e che spesso non è stato l'oggetto centrale delle indagini relative, per esempio, agli anni Novanta. Potrebbe quindi concentrarsi, per esempio, sul lavoro di Massimo con il Mandala System contestualizzandolo entro il panorama italiano e internazionale. Si tratta di una suggestione e ha libertà completa di affrontare il lavoro di Massimo ed eventualmente le sue collaborazioni dalla prospettiva che preferisce.</p> <p>Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, la metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà. Per chi riuscirà a partecipare in presenza abbiamo previsto un compenso di 400 euro lordi, comprensivo delle spese di viaggio e del pernottamento a Carrara. Per chi potrà partecipare solo a distanza è invece previsto un gettone di 200 euro lordi.</p> <p>Poiché i tempi organizzativi sono piuttosto stretti, al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate le chiederei cortesemente di farci avere entro il 24 aprile:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● un titolo ● un breve abstract (circa 150 parole)

	<ul style="list-style-type: none"> • una nota biografica (entro le 150 parole) e l'eventuale affiliazione accademica • un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti) <p>Segnalo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.</p> <p>Le chiedo inoltre di inviare se possibile entro il 4 maggio le immagini, i video e/o la presentazione che intende mostrare durante il suo intervento. Sono benvenuti video e immagini anche non organizzati in una presentazione, materiali cartacei ed eventualmente anche oggetti che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID e sarà quindi trasmesso online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, le chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.</p> <p>Per quanto riguarda la pubblicazione, seguiranno maggiori dettagli dopo l'evento. L'idea è comunque quella di includere un suo testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. Speriamo di poter contare su un suo intervento, sulla scorta di quanto esporrà a convegno. La scadenza per l'invio dei testi è fissata al 1 settembre e ci atterremo alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia): https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html</p> <p>Qualora desiderasse inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.</p> <p>Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione, La ringraziamo molto, Un caro saluto, [FIRMA]</p>
Capucci	<p>Gentilissimo,</p> <p>Grazie mille per la risposta e per l'adesione al progetto.</p> <p>Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, la metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà. Per chi riuscirà a partecipare in presenza abbiamo previsto un compenso di 400 euro lordi, comprensivo delle spese di viaggio e del pernottamento a Carrara. Per chi potrà partecipare solo a distanza è invece previsto un gettone di 200 euro lordi.</p>

Poiché i tempi organizzativi sono piuttosto stretti, al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate le chiedo cortesemente di farci avere entro il 24 aprile:

- un titolo
- un breve abstract (circa 150 parole)
- una nota biografica (entro le 150 parole) e l'eventuale affiliazione accademica
- un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti)

Segnalo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.

Le chiedo inoltre di inviare se possibile entro il 4 maggio le immagini, i video e/o la presentazione che intende mostrare durante il suo intervento. Sono benvenuti video e immagini anche non organizzati in una presentazione, materiali cartacei ed eventualmente anche oggetti che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID e sarà quindi trasmesso online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, le chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.

Per quanto riguarda la videointervista, la ringraziamo per la disponibilità. Se riuscisse a farci sapere dove potremmo raggiungerla sarebbe ottimo per capire come organizzare le riprese. Per il momento, stiamo provando ad accorpare le interviste su Milano, Bologna, Firenze.

Per quanto riguarda la pubblicazione, seguiranno maggiori dettagli dopo l'evento. L'idea è comunque quella di includere un suo testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. Speriamo di poter contare su un suo intervento, sulla scorta di quanto esporrà a convegno. La scadenza per l'invio dei testi è fissata al 1 settembre e ci atterremo alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia): https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html

Qualora desiderasse inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.

Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione.

La ringraziamo molto.

Un caro saluto,

[FIRMA]

Tozzi

Carissimo Tommaso,

Grazie mille per la tua risposta e per la tua adesione al progetto.

Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, ti metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà. Per chi riuscirà a partecipare in presenza abbiamo previsto un compenso di 400 euro lordi, comprensivo delle spese di viaggio e del pernottamento a Carrara. Per chi potrà partecipare solo a distanza è invece previsto un gettone di 200 euro lordi.

Poiché i tempi organizzativi sono piuttosto stretti, al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate ti chiederei cortesemente di farci avere entro il 24 aprile:

- un titolo
- un breve abstract (circa 150 parole)
- una nota biografica (entro le 150 parole) e affiliazione accademica
- un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti)

Ti segnaliamo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.

Ti chiederei inoltre di inviare se possibile entro il 4 maggio le immagini, i video e/o la presentazione che intendi mostrare durante il tuo intervento. Sono benvenuti video e immagini anche non organizzati in una presentazione, materiali cartacei ed eventualmente anche oggetti che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID e sarà quindi trasmesso online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, ti chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.

Per quanto riguarda la pubblicazione, seguiranno maggiori dettagli dopo l'evento. L'idea è comunque quella di includere un testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. Speriamo di poter contare su un tuo intervento sulla scorta di quanto esporrai a convegno. La scadenza per l'invio dei testi è fissata al 1 settembre; ci atterremo alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia): https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html

Qualora desiderassi inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.

Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione,

Ti ringraziamo molto,

Un caro saluto,

	[FIRMA]
Borgonovo	<p>Gentilissima,</p> <p>Grazie mille per la risposta e per l'adesione al progetto.</p> <p>Per quanto riguarda gli aspetti amministrativi, la metteremo in contatto con l'amministrazione, che se ne occuperà. Per chi riuscirà a partecipare in presenza abbiamo previsto un compenso di 400 euro lordi, comprensivo delle spese di viaggio e del pernottamento a Carrara. Per chi potrà partecipare solo a distanza è invece previsto un gettone di 200 euro lordi.</p> <p>Di seguito alcune indicazioni relative all'organizzazione. Poiché i tempi sono piuttosto stretti, al fine di poter predisporre al meglio la comunicazione e la struttura delle giornate le chiederei cortesemente di farci avere entro il 24 aprile:</p> <ul style="list-style-type: none">• un titolo• un breve abstract (circa 150 parole)• una nota biografica (entro le 150 parole) e l'eventuale affiliazione accademica• un ritratto fotografico (da utilizzare per la comunicazione, con indicazione di eventuali crediti) <p>Segnalo che prevediamo interventi di circa venti minuti, a cui seguirà il dibattito.</p> <p>Le chiederei inoltre di inviare se possibile entro il 4 maggio le immagini, i video e/o la presentazione che intende mostrare durante il suo intervento. Sono benvenuti video e immagini anche non organizzati in una presentazione, materiali cartacei ed eventualmente anche oggetti che potranno essere ripresi durante la conferenza. Questo materiale verrà utilizzato nella proiezione di The VOID e sarà quindi trasmesso online, dove rimarrà disponibile. Per questo motivo, le chiediamo di utilizzare immagini liberamente riproducibili o di verificare preventivamente le autorizzazioni necessarie alla diffusione.</p> <p>Per quanto riguarda la pubblicazione, seguiranno maggiori dettagli dopo l'evento. L'idea è comunque quella di includere un suo testo di massimo 20.000 battute, comprese note e bibliografia. Speriamo di poter contare su un suo intervento sulla scorta di quanto esporrà a convegno. La scadenza per l'invio dei testi è fissata al 1 settembre e ci atterremo alle norme bibliografiche del Chicago Style (con note e bibliografia):</p>

https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html

Qualora desiderasse inserire delle immagini nel testo, queste dovranno essere libere da diritti.

Per qualsiasi informazione rimaniamo a disposizione.

La ringraziamo molto.

Un caro saluto,

[FIRMA]

INTERVISTATI

FORMALE	INFORMALE
<p>Gentilissim ,</p> <p>mi chiamo Clemente Pestelli e sono coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. In copia leggono anche Lorenzo Antei e Sara Molho, che fanno parte del team curatoriale del progetto.</p> <p>Le scrivo perché stiamo organizzando due giornate di studio (11-12 maggio) dedicate al lavoro di Massimo Cittadini, artista e docente che ha segnato in modo significativo l'attività dell'Accademia di Belle Arti di Carrara, dove ha insegnato per quasi vent'anni. L'iniziativa si inserisce nel quadro più ampio del progetto City Open Museum, promosso dall'Accademia, che mira a ripensare il rapporto tra istituzione, territorio e pratiche artistiche contemporanee.</p> <p>Le giornate saranno accompagnate da una mostra dedicata alle sue installazioni e al contesto in cui ha operato e saranno integralmente riprese grazie alla collaborazione con The VOID (Institute of Network Cultures, Amsterdam). Le invio qui sotto un link con il testo di presentazione e la bozza relativa alla struttura delle giornate; nell'ambito della mostra vorremmo inserire alcune videointerviste per provare a raccontare la figura di Massimo da più prospettive. In questo senso ci farebbe molto piacere chiederle una sua testimonianza: potremmo organizzare le riprese durante questo mese a tra il 7 e il 16 aprile in modo da riuscire a montare ed editare il materiale prima della mostra. Sperando che sia disponibile a partecipare,</p>	

le inviamo un cordiale saluto,

<https://docs.google.com/document/d/1GKsBH3ltMaZBurMdH0AbWitOwj58ZbvMx0rY6MYDjYc/edit?tab=t.0>

Gentilissim ,

mi chiamo Clemente Pestelli e sono coordinatore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. In copia leggono anche Lorenzo Antei e Sara Molho, che fanno parte del team curatoriale del progetto.

Le scrivo perché stiamo organizzando due giornate di studio (11-12 maggio) dedicate al lavoro di Massimo Cittadini, artista e docente che ha segnato in modo significativo l'attività dell'Accademia di Belle Arti di Carrara, dove ha insegnato per quasi vent'anni. L'iniziativa si inserisce nel quadro più ampio del progetto City Open Museum, promosso dall'Accademia, che mira a ripensare il rapporto tra istituzione, territorio e pratiche artistiche contemporanee.

Le giornate saranno accompagnate da una mostra dedicata alle sue installazioni e al contesto in cui ha operato e saranno integralmente riprese grazie alla collaborazione con The VOID (Institute of Network Cultures, Amsterdam). Le invio qui sotto un link con il testo di presentazione e la bozza relativa alla struttura delle giornate; nell'ambito della mostra vorremmo inserire alcune videointerviste per provare a raccontare la figura di Massimo da più prospettive. In questo senso ci farebbe molto piacere chiederle una sua testimonianza relativa in particolare all'esperienza de La Stanza

X RIGHETTI

<p>Rossa e al ruolo degli artisti e delle artiste nella rivista, con particolare riferimento alla figura di Massimo. Potremmo organizzare le riprese durante questo mese a ... tra il 7 e il 16 aprile in modo da riuscire a montare ed editare il materiale prima della mostra. Sperando che sia disponibile a partecipare, le inviamo un cordiale saluto,</p>	

	Email	Zona di riferimento	
Gino Gianuzzi	gino.gianuzzi@ababo.it	Bologna	INVIATO
Pierluigi Capucci	plc@noemalab.eu	Bologna	INVIATO CON MAIL RELATORE
Tommaso Tozzi	tom.tozzi@gmail.com	Firenze	INVIATO CON MAIL RELATORE RIFIUTATO
Matteo Chini	matteochini@hotmail.com	Firenze	
Glessi	gmm@gmm.fi.it aglessi@gmail.com	Firenze	INVIATO

Galluzzi	francescogalluzzi2@gmail.com	Firenze	
Righetti	stefano.righetti@unifi.it		INVIATO
Bucalossi	f.bucalossi@gmail.com	Firenze	INVIATO
Pi Greca (Flavia Alman, Sabine Reiff)	veryvera@tiscali.it	Milano	INVIATO
Carlotta Premazzi	premazxicarlotta@gmail.com	Carrara	
Marco Baudinelli	m.baudinelli@accademiaccarrara.it	Carrara	SCRITTO SU WHATSAPP
Benassi		Spezia	INVIATO

CONFERME RELATORI/INTERVISTE

Conferme relatori

Tatiana Bazzichelli (in collegamento)	CONFERMATA
Alessandro Ludovico	
Tommaso Tozzi	CONFERMATO E RISPOSTO ALLA CONFERMA
Francesco Spampinato	CONFERMATO E RISPOSTO ALLA CONFERMA
Paola Lagonigro	CONFERMATA E RISPOSTO ALLA CONFERMA
Pier Luigi Capucci	CONFERMATO E RISPOSTO ALLA CONFERMA
Chiara Borgonovo	CONFERMATA E RISPOSTO ALLA CONFERMA
Tommaso Campagna	CONFERMATO

Conferme interviste

Gino Gianuzzi	
Pierluigi Capucci	
Tommaso Tozzi	NON CONFERMATO
Matteo Chini	
Antonio Glessi	CONFERMATO <i>Scrive: "Per me possiamo vederci nel primo pomeriggio del Z in ISIA"</i>
Francesco Galluzzi	

Marco Cesare Consumi	
Stefano Righetti	
Federico Bucalossi	Confermato al telefono. Come data lui può dall' 8 aprile
Pi Greca (Flavia Alman, Sabine Reiff)	
Carlotta Premazzi	
Marco Baudinelli	Ha dato ok via whatsapp
Jacopo Benassi	

INTERVISTE

Persone per città:

- video mediamente? forse c'è qualcosa nei dischi di massimo
- Mirella Castigli (hack meeting)
- Benassi: cosa teatrale con zone gemma (massimo+giacomo) prima della monteverdi
 - Benassi ha fatto tipo l'attore

> GUARDARE BAULE N. 2

DOMANDE (DA RIVEDERE)

Federico Bucalossi

<https://www.accademia.firenze.it/it/docenti-abafi/biografie-docenti/34-docenti-1/bucalossi-federico>

Negli anni Novanta, insieme a Quinta parete network [di cui facevano parte anche Giacomo Verde e Francesco Galluzzi], avete ideato la Minimal Tv, che aveva l'obiettivo di dimostrare che "la televisione è di chi la fa" e che ognuno può diventare produttore, ideatore e protagonista di un evento televisivo. Al volgere del decennio altre esperienze, come quelle di Candida tv e della telestreet, hanno confermato il vostro approccio. Nel corso dello stesso decennio ha fatto parte di Strano Network. Pensa che le tecnologie di allora e di oggi abbiano determinato diversi modi di "fare rete"?

Dall 2002 ha collaborato allo sviluppo del primo dipartimento di Arti Multimediali in Italia con i prof. A. Balzola, T.Tozzi, F. Amerio, Giacomo Verde a Carrara.

Cosa ha portato alla nascita del dipartimento e quale era la situazione delle accademie di belle arti italiane prima di quel momento? Come è nata l'idea di sviluppare il dipartimento?

Nel 1995 ha partecipato alla rassegna Cybernauti 2 a Bologna con un video. Massimo Cittadini aveva partecipato alla stessa rassegna già nel 1993. Immagino anche abbiate frequentato lo stesso ambiente a Firenze... In che occasione ha conosciuto Massimo Cittadini? Ci sono state occasioni di collaborazione al di là dell'insegnamento?

Galluzzi, Righetti

Il primo contributo di Massimo Contrasto su La Stanza Rossa è sull'ottavo numero, di settembre 1993, in cui viene pubblicata una conversazione tra lui e Tommaso Tozzi sull'interattività. Come avete conosciuto Massimo Contrasto? Tozzi e Strano Network [di cui anche Galluzzi faceva parte] avevano avuto un ruolo?

Massimo Cittadini ha sempre lavorato su un'interazione elementare tra fruitore e opera, esplorando aspetti ludici dell'interattività. Ci potreste spiegare quale eventuale valore politico aveva questo tipo di ricerca, e quale era dal vostro punto di vista il contesto in cui si inseriva?

Nello stesso numero Chini presenta il Museo Riz a' porta di Pedro Riz a' Porta, un museo virtuale basato su nastri magnetici, di cui fa parte anche un progetto di Contrasto. Come vi confrontavate con l'idea (e la realizzazione) di un museo "virtuale"? Come si è evoluto il concetto?

Come redazione, avevate organizzato una mostra a Pordenone, in cui avevate incluso opere di Cittadini, tra gli altri. Ci potreste spiegare a posteriori quale fosse il ruolo della rivista nella curatela e come mai avete sempre optato per un formato cartaceo?

Chini

Come ha conosciuto Massimo Contrasto? Il legame con La Stanza Rossa aveva avuto un ruolo?

Massimo Cittadini ha sempre lavorato su un'interazione (quasi) elementare tra fruitore e opera, esplorando aspetti ludici dell'interattività. Ci potrebbe spiegare quale eventuale valore politico aveva questo tipo di ricerca, e quale era dal suo punto di vista il contesto in cui si inseriva?

Flavia Alman, Sabine Reiff

Come Massimo Cittadini, avete sempre avuto un approccio esplorativo nei confronti della tecnologia e siete state legate ad ambienti autogestiti. Ci potreste raccontare come lo avete conosciuto?

Avete fatto parte di varie iniziative insieme a Massimo, tra cui Millennium. Linguaggi della mutazione a Milano (organizzata dal gruppo AGAVE) e Artisti a Pordenone organizzata dalla rivista La Stanza Rossa. Ci riuscireste a raccontare qualcosa di tutte quelle mostre che, a metà anni Novanta, esploravano le potenzialità dell'interattività?

Con Massimo Cittadini condividete il fatto di aver avuto un approccio esplorativo e dal basso alla tecnologia. Le vostre installazioni spesso sono state sottovalutate per via del loro carattere ludico. Anche nel lavoro di Massimo questo aspetto giocoso emerge spesso nell'esplorare aspetti dell'interazione con il computer. Ci spieghereste cosa intendevate esplorare del rapporto tra esseri umani attraverso il computer, e tra esseri umani e macchine? Quale tipo di interattività ricercavate?

Claudia Franco

n.b. Claudia e Massimo si sono conosciuti grazie a Flavia e Sabine

- documedia RAI
- mutotu.org
-

Glessi, Zingoni

GMM

In un articolo del 1994 [Verso il mistero ad alta velocità, Virtual, 7, 1994, pp. 46-49] Antonio Caronia mette in luce la collaborazione con i GMM di Massimo Contrasto; innanzitutto, come anche Tozzi, menzionato nell'articolo, avete tutti incrociato e vissuto l'Ex emerson di Firenze. Pensate che il rapporto con spazi extraistituzionali abbia accomunato i vostri percorsi?

Avete iniziato a collaborare con Massimo Cittadini quando vi siete interessati al Mandala System intorno al 1992, è corretto?

Come siete giunti all'uso del Mandala System concepito dal Vivid Group canadese? Potreste parlarci del perché avete scelto questo sistema e della vostra collaborazione?

Massimo Cittadini ha sempre lavorato su un'interazione (quasi) elementare tra fruitore e opera, esplorando aspetti ludici dell'interattività. Ci potrebbe spiegare quale eventuale valore politico aveva questo tipo di ricerca, e quale era dal suo punto di vista il contesto in cui si inseriva?

Tommaso Tozzi

Già tra il 1986 e il 1987 Massimo Cittadini si unisce agli eventi del Pat Pat Recorder; ti chiederei se ci puoi dire come hai conosciuto Massimo Cittadini e in che anni.

In un articolo del 1994 [Verso il mistero ad alta velocità, Virtual, 7, 1994, pp. 46-49] Antonio Caronia mette in luce la collaborazione con i GMM da parte tua e di Massimo Contrasto; al di là della questione relativa alla RV, avete tutti incrociato e vissuto l'ex emerson di Firenze: potresti raccontarci di questo e della partecipazione di Massimo Contrasto?

Cittadini e i GMM, che tu conoscevi bene sin dai loro primi passi, hanno trovato terreno comune nell'uso di alcune tecnologie, come il Mandala System, con cui hanno continuato a lavorare, mentre a te non interessavano. Potresti raccontarci quel momento di incontro?

Cittadini partecipa anche a eventi organizzati da Strano Network tra cui quello del 1995 al Centro Pecci di Prato. Quale era, se c'era, il rapporto di collaborazione tra Cittadini e Strano Network?

Ti chiederei infine come è nato il primo nucleo della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Accademia di Carrara.

Gino Gianuzzi (galleria Neon)

Sulla biografia di Massimo Contrasto si legge che nel 1985 diventa socio della galleria. Ci potrebbe raccontare quindi come si inseriva il suo lavoro nella linea di ricerca della galleria e come vi siete conosciuti e avete iniziato a collaborare?

Neon espone opere di Tommaso Tozzi e Massimo Cittadini a fianco al lavoro di artiste e artisti meno interessati a un uso e una critica della tecnologia. Come si inseriva questo filone di ricerca nel lavoro della neon? c'è stato un momento in cui si è esaurito?

Nel 1992 si tiene alla Neon Reale scelta virtuale. Ci potrebbe raccontare come era allestita la mostra e quale è stata la sua ricezione, se lo ricorda?

Insieme alla galleria Leonardi di Genova il suo lavoro è stato pionieristico nel mostrare questo tipo di lavori pionieristici. Come si è interessato all'interattività?

Pier Luigi Capucci (Noema)

Aveva affermato già a inizio anni Novanta che gli aspetti più interessanti dell'uso di "nuove" tecnologie in arte riguardavano le relazioni: ora telematiche, a distanza, moltiplicate e delocalizzate. Ci potrebbe spiegare questo passaggio? Quali sono state le esperienze più significative in Italia, e in quale panorama internazionale si inserivano?

Massimo Cittadini ha sempre lavorato su un'interazione (quasi) elementare tra fruitore e opera, esplorando aspetti ludici dell'interattività. Ci potrebbe spiegare quale eventuale valore politico aveva questo tipo di ricerca, e quale era dal suo punto di vista il contesto in cui si inseriva?

Inoltre, un aspetto fondamentale delle opere prodotte attraverso il Mandala System riguarda la possibilità di visualizzarsi nello schermo, la trasmissione in diretta del proprio corpo: questo ha portato a un profondo cambio di prospettiva proprio sul corpo, negli anni Novanta, come ha approfondito con i suoi studi. Quali erano i ragionamenti che sottostavano a questo tipo di sperimentazione e come si riflettono nelle opere di Massimo e di altri artisti italiani attivi negli anni novanta con questo tipo di operazioni interattive non immersive?

La rassegna Cybernauti a Bologna è una tappa fondamentale per l'affermazione di questo panorama artistico. Come nasce la rassegna?

Come ha conosciuto Massimo Cittadini? Quali sono state le vostre occasioni di collaborazione?

[Uomo Macchina a Cybernauti 1993]

Carlotta Premazzi

Come hai conosciuto Massimo Cittadini? Quali sono state le vostre occasioni di collaborazione e come credi abbia influito sulla tua ricerca?

[Collaborazione con gruppo Transductors connections]

Jacopo Benassi

Quando e come ha conosciuto Massimo Cittadini e Giacomo Verde?

Sia tu sia Massimo siete stati legati alla scena punk hardcore – Massimo più che altro a Firenze – e il vostro lavoro ha sempre messo in stretta connessione produzione di suoni, performatività e immagini. Quali sono i punti di tangenza delle vostre ricerche?

Zone Gemma, scena spezzina

Marco Cesare Consumi

[Approfondirei la parte relativa alla collaborazione musicale]

Altre possibili proposte

- Antonio Rollo docente di Computer Art all'Accademia di Belle Arti di Bari (<https://www.accademiabelleartiba.it/docenti/antonio-rollo/79-antonio-rollo.html>)

Come Massimo si è occupato di teatro e tecnologia, ideando e producendo per esempio scenografie virtuali e collaborando con Carlo Infante (performing media lab)

- ~~Fratello di Massimo che fa il DJ (scambi di dischi e di consigli musicali -> SIAMO CERTI??)~~
- Stefano Bettini (accademia di firenze) ~ facevano parte del gruppo "il generale" dove trattavano musica e fumetti

Idee e grafica nel punk hardcore : una mostra di fanzine, manifesti e volantini da tutto il mondo, realizzata nel 1986 al Pat Pat Recorder di Firenze / a cura di Tommaso Tozzi ; con la collaborazione di Stefano Bettini

<https://kareninait.blogspot.com/2016/12/idee-e-grafica-nel-punk-hardcore-mostra.html>

Gabriele Perretta (tra curatori Virtual Light)

Caterina Davinio

Maria Grazia Mattei (MEET Milano)

Ci potrebbe spiegare il suo ruolo nel veicolare l'uso del Mandala System concepito dal Vivid Group canadese da parte di artisti italiani?

Ci sono state occasioni di collaborazione con Massimo Cittadini?

- MILLENNIUM LINGUAGGI DELLA MUTAZIONE . Milano 30 settembre - 1 ottobre
1994 Via Gluck, 45

La Mattei nel gruppo AGAVE - Atelier Gluck Archivio Virtuale degli eventi (insieme a Caronia, Garassini, Infante, Malagnini e Prati.

Lo stesso atelier gluck compare anche nel progetto EXP della Leopolda di Firenze del 22 ottobre 1995 (con anche Tozzi)

- GMM Silicon Sounds for Dusty Actors
Presentata dentro al laboratorio virtuale della Triennale di Milano del '92 curato anche dalla Mattei. per l'installazione Massimo e Tommaso compaiono come crediti per la grafica

NO Maria Grazia Tolomeo (Coscienza luccicante)

NO Ariella Vidach <https://www.aiep.org/creazioni/exp-interactive-dance-performance/>

Transductors Connections: Massimo, Gabriele Dini, Monica Vlad

MATERIALI UTILI:

Cybernauti 1993:



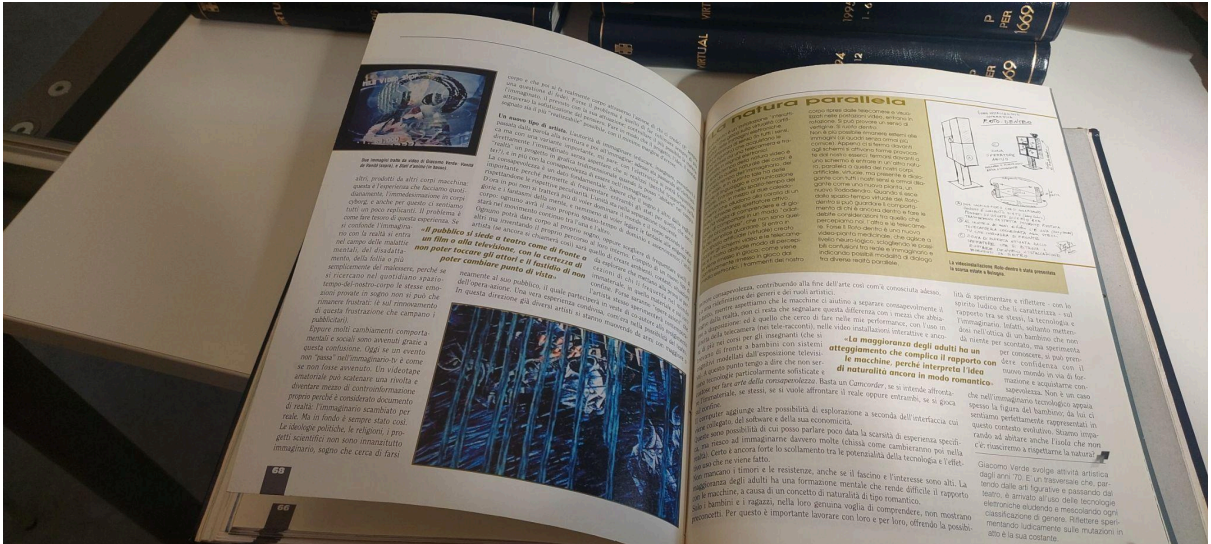
VIRTUAL N. 2:





VIRTUAL N. 3





VIRTUAL N. 7



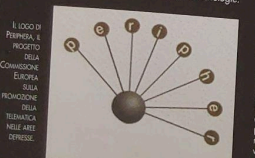


info@europe
a cura di Beatrice Ghiglione

Bandi di concorso e iniziative dell'Unione Europea

Città digitali

La rivoluzione in corso nel mondo dell'informatica e delle telecomunicazioni investe ormai anche le istituzioni e il territorio. Si è così cominciato a parlare di "città digitali", ovvero di progetti nati per rispondere alle specifiche esigenze emerse nella comunità locale in merito a servizi e applicazioni telematiche. E così a Berlino, a Parigi, a Londra, passando per Barcellona, Milano, Lione e altre, sono in corso progetti per organizzare e distribuire servizi di telemedicina, centri di telelavoro, biblioteche digitali, formazione a distanza. Anche la Commissione Europea finanzia progetti e ricerche sulle città digitali. Nell'ambito del programma Digital Cities (http://www.edc.eu.int/) il cui obiettivo è accelerare lo sviluppo di soluzioni telematiche a basso costo per rispondere alla domanda urbana di servizi e applicazioni telematiche integrate. Edc pubblica anche una newsletter trimestrale online sulle città digitali (http://www.edc.eu.int/in-action/library.html). Tra i progetti di città digitali segnaliamo PERIPHERA (http://www.periphera.org), un iniziativa che studia come i gruppi tradizionalmente ai margini della società (disabili, minoranze etniche, etc.) o coloro che vivono in aree rurali o depresse, possono migliorare le proprie prospettive di lavoro attraverso l'accesso alle nuove tecnologie.



NEWS
Come parte vantaggio della società dell'informazione è il titolo della nuova pubblicazione della DG XII. Si può richiedere gratuitamente a: DG XII - Fax 00-32-2-2999499.

È disponibile sul Web la relazione intermedia del progetto ESC. Indagine sulle azioni condotte negli Stati membri nel campo dello sviluppo dell'informazione (http://www.ipso.ac.be/esis/).

In che modo la Società dell'informazione può contribuire a risolvere i problemi sociali e del lavoro? Il tema è affrontato in due documenti: "The Social and Labour Market Dimension of the Information Society People First" a cura della Commissione Europea (http://www.ipso.ac.be/infoc/le/greg/infoc.html) e "Building a European Information Society for us" a cura dell'High Level Expert Group (http://www.ipso.ac.be/HighBuilding.html).

"Gli effetti della società dell'informazione sulle regioni meno favorite" a cura dell'ISPO, presenta un'indagine condotta in sei regioni europee. Si può richiedere gratuitamente a: ipso@ipso.ac.be

"Multimedia Broadcast" è il titolo di una recentissima pubblicazione del progetto ACTS Inforwin e offre una visione d'insieme della R&S europea nel settore dei servizi e delle applicazioni di radiodiffusione multimediale interattiva. Si può richiedere il manuale a: CD-Rom a Peter Christ - Deutsche Telekom Berlin - Fax 0049-30-34673513, email: p.christ@t-berlin.de

CALENDRIARIO BANDI DI GARA
Nei prossimi mesi scadranno molti bandi di gara per esperti. Si tratta di bandi ai quali possono accedere le proprie candidature al ruolo di progettisti di ricerca nei programmi di riferimento.

Espriti: programma di ricerca nel settore delle tecnologie dell'informazione. È questo un bando di gara per esperti. Area di interesse: sistemi multimediali, tecnologie per processi costanti. Scadenza: 31.12.1997. Per informazioni: M. Jacques Bui-Dong-Fi Fax 00-32-2-2966557

Inf-2000: programma europeo finalizzato a facilitare lo sviluppo di un'industria europea di prodotti edizioni elettronica e servizi multimediali interattivi. Scadenza: 1) Bando di gara per progetti del prossimo bando di gara verrà pubblicato tra dicembre 1997 e gennaio 1998 con scadenza marzo e aprile. Per informazioni: http://www2.otto.lu/inf2000/infhome.html

2) Bando di gara per esperti. Scadenza: 30.06.1998. Una prima valutazione sarà fatta sulle candidature ricevute entro il 28.02.98. Email: evaluator@otto.lu

Società: programma europeo coordinato dalla DG XII (settori educazione). Principali aree di interesse del presente bando di gara: 1) educazione scolastica, 2) formazione di docenti, 3) educazione degli adulti, 4) scambio di informazioni ed esperienze su sistemi educativi e politiche nel settore dell'educazione. Scadenza: 31.12.97. Per informazioni: Scores Fax 00-32-2-2330150. http://www.europa.eu.int/en/comm/fg22/scores.html

Telematica: bando di gara per esperti. Scadenza: 31.12.1997. Per informazioni: Mr André Van DCG XII/C-1 Fax 00-32-2-2952354. Email: telematic@dg13.ec.eu.int http://www.ec.eu.int/telematic/telematic.html

Il filosofo e la farfalla
di antonio coronia

Nonostante le dichiarazioni contrarie di molti addetti ai lavori (tra cui, purtroppo, chi si arroverava anch'io), bisogna prendere atto che le nuove tecnologie digitali sembrano avere pochi e marginali effetti nel campo dell'arte. A novembre si è tenuta alla Triennale di Milano una mostra dal titolo "Generazione media", tappa di un lavoro iniziato da Paolo Rosa (e realizzato grazie al Progetto Giovani del Comune e all'Accademia di Brera) che si propone di costituire un osservatorio a Milano sul rapporto fra tecnologie e percorsi artistici giovanili. L'indagine degli allievi di Rosa, e l'ipotesi che ne è scaturita, dimostra che i giovani artisti milanesi sanno usare il video con competenza e anche con qualche idea, che hanno cominciato a utilizzare i più diffusi programmi digitali di animazione delle immagini (tipo Photoshop), che alcuni di loro conoscono almeno in parte il dibattito estetico e filosofico sottinteso al digitale. Ma di uso di vere e proprie "nuove tecnologie", per esempio di installazioni multimediali, interattive o come di si voglia, neanche l'ombra. Ci sono ragioni di tipo economico che spiegano questo fatto: le tecnologie necessarie per realizzare installazioni di quel tipo sono ancora

dovrebbe continuare, anche con l'uso delle nuove tecnologie, a produrre "opere" da contemplare, "opere" che da, come me, è più interessato all'uso "rivoluzionario" delle nuove tecnologie in campo artistico, dovrebbe però essere chiaro che a questo ci si attende di produrre e di diffondere in campo sociale, o non sono nulla. Per questo ho fatto maggiore rispetto e interesse per chi, venendo dal mondo dell'arte, si occupa di quei campi multimediali, anche dal punto di vista del mercato, da vari anni persegue un progetto diverso, quello appunto di un arte che proponghe esperienze e non opere. Paolo di Piero Gilardi, che con Tommaso Tozzi, Mario Casali, Giacomo Verità (Giovanni Mondini Meccano, Massimo Combario e pochi altri, soprattutto in Italia) tenta insieme. Il suo ultimo lavoro, General Intellect, propone il partecipare un'esperienza su di un argomento attuale e scottante, quello della città multi-etnica. Il partecipante è invitato a indovinare, sulla base di diverse proposte musicali, una fra sei disposizioni tracciate che lo identifichino con una particolare cultura.

etica (latina, araba, indiana, latina americana, slava, europea). Una volta entrati nello spazio virtuale, il corpo così equipaggiato diventa un mouse che permette di viaggiare in una città e di essere associati, in base all'etnia scelta, in base all'etnia scelta, in base al numero di partecipanti e da una nuova musica. Nessuna "danza" di controparte, nessuna "artista etnica" da cui farsi attraversare, ma un gioco, un'esperienza coinvolgente, gradevole ma produttiva di spaziosità e di dubbio. Un'installazione da collocare, propone Gilardi, non in una stanza o in una galleria, ma in luogo metropolitano ancora come una fiera, uno shopping center, un supermercato.

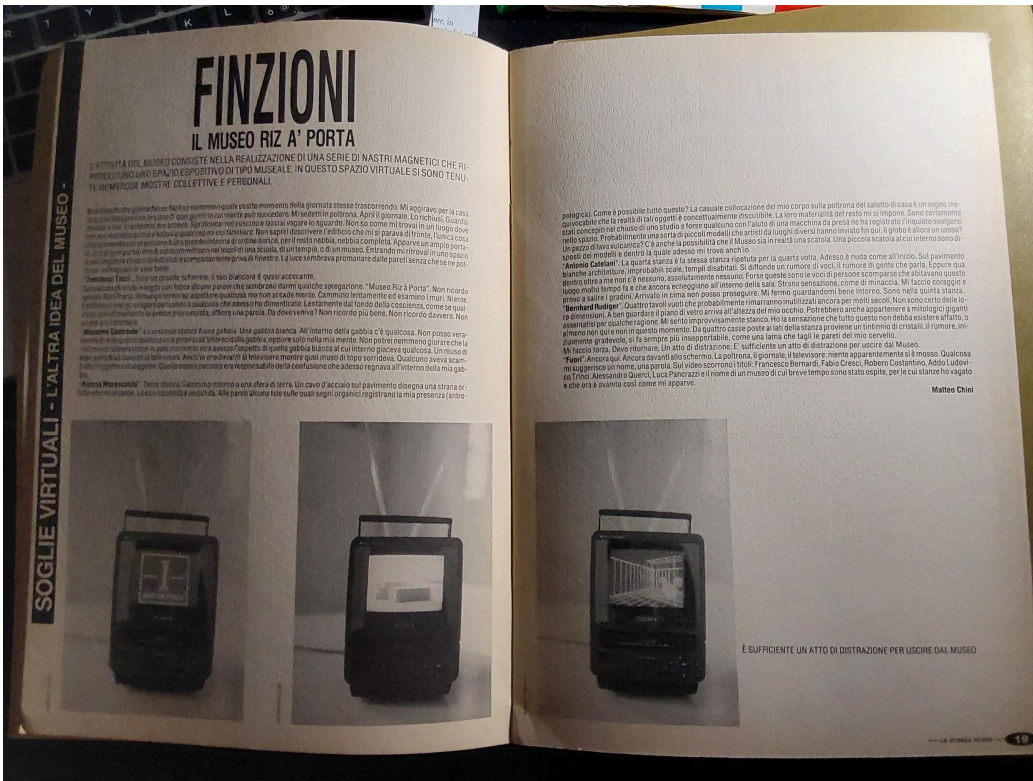
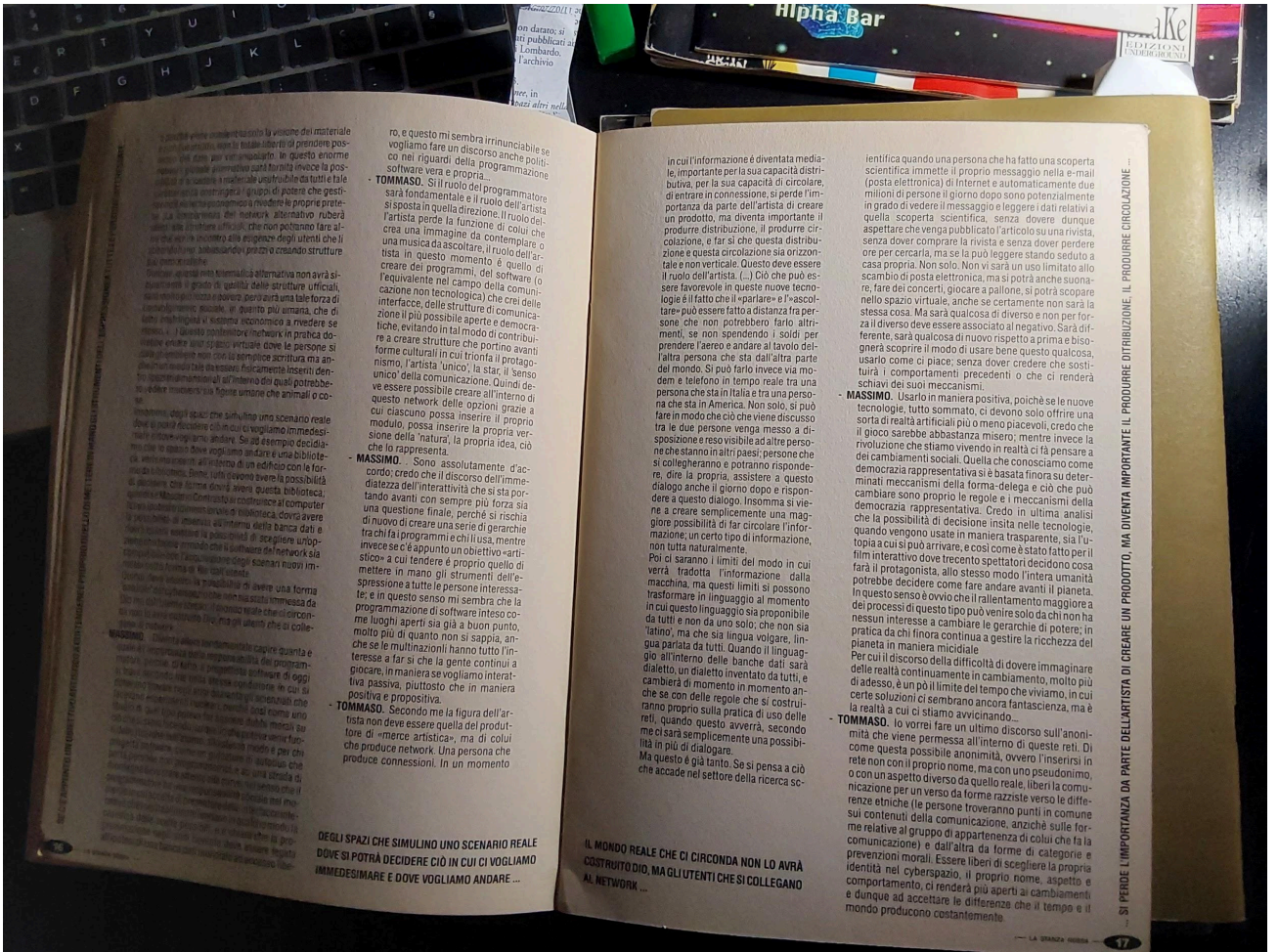
relativamente costose, e quindi non alla portata dei giovani. Tuttavia, tempo, ci sono le ragioni attinenti all'immaginario e al sistema di convinzioni di chi opera nel campo dell'arte, ragioni che per me sono molto più preoccupanti. Quello che temo è che i giovani artisti non si siano tratti dalla fascinazione dell'opera d'arte come esito supremo e disincantato dell'attività artistica: l'arte

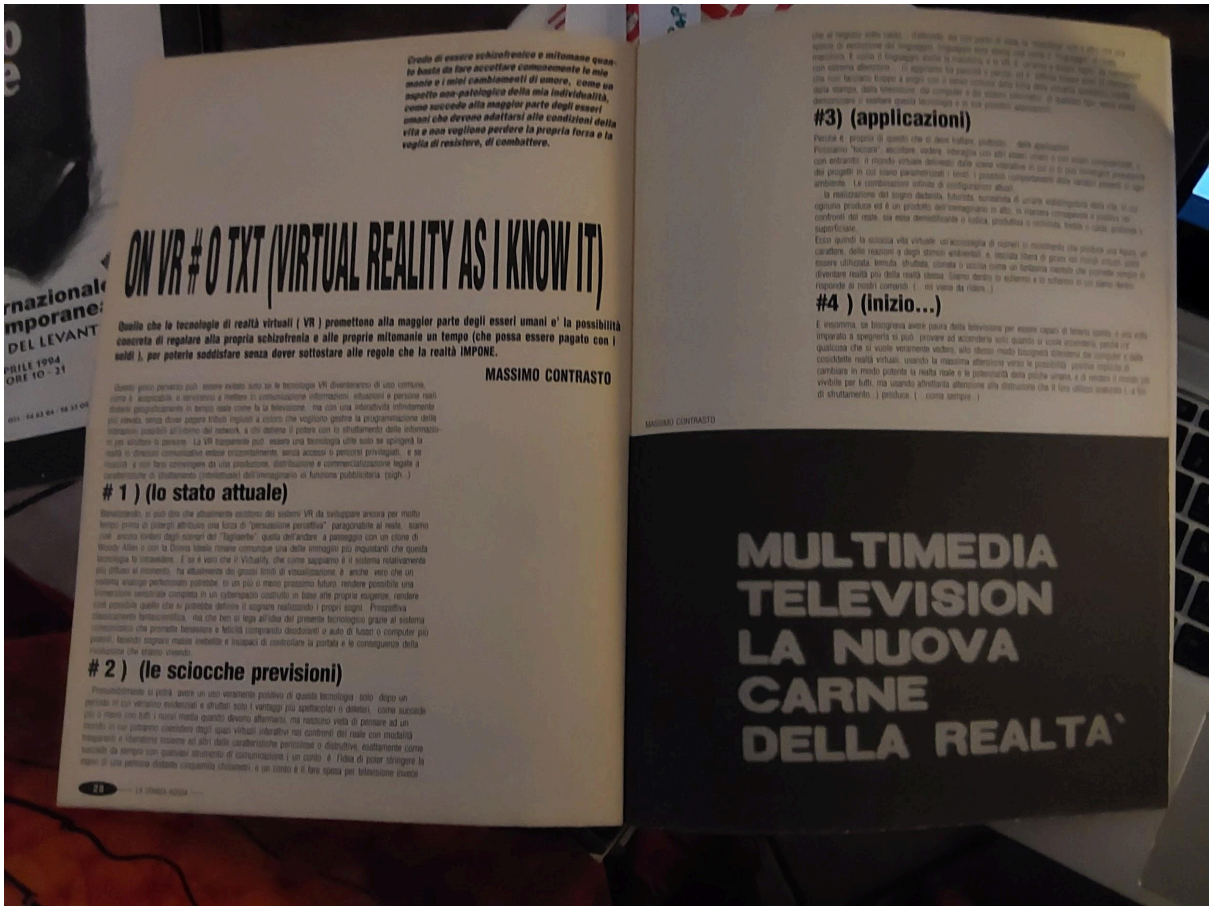
Nella città multi-etnica



General Intellect di Piero Gilardi è un'installazione d'arte interattiva che permette all'osservatore di immergersi in un gioco di combinazioni fra le culture. Questo dovrebbe essere il ruolo delle nuove tecnologie in campo artistico: proporre esperienze, non opere.

stanza rossa 8:





n. 13

ARTISTI A PORDENONE

Il Mostra d'Arte Contemporanea, quartiere
storico di Pordenone
6-9 Maggio '94

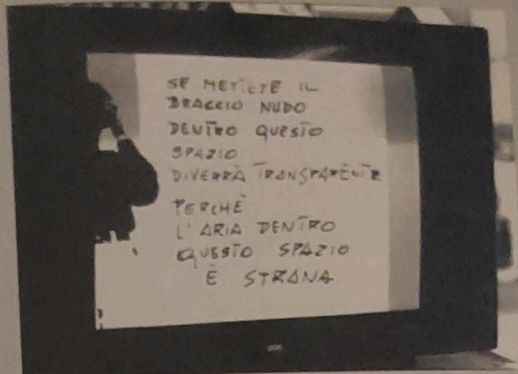
La mostra complessa e multiforme che corre, su sentieri diversi, tra arte e media virtuali, ha offerto un panorama stimolante del suo terreno di elaborazione ed applicazione al pubblico di "Artisti a Pordenone 2", dove "La Stanza Rossa" ha proposto per la prima volta una mostra, sorta di documentazione correlativa di almeno una parte della ricerca fin qui svolta sulle sue pagine. La rivista ha presentato il lavoro di alcuni artisti che hanno variamente accostato e coniugato il concetto di virtualità, portandosi, ciascuno a suo modo, ad una radicale ridefinizione della comunicazione estetica. L'esperienza ludico-epistemologica delle nuove tecnologie ha dato un intrigante assaggio delle sue potenzialità nelle installazioni di "Comenti Magnetici", che catturavano anche i visitatori più ostinati, costringendoli ad imbarazzati e divertiti *face to face* con l'operazione logoritmico-televisiva Euclide, spiazzante personalizzazione tecnologica che conduceva sul terreno spersonalizzato del più semplice dialogo con la macchina, e alla contemplazione del breve viaggio deformante della propria immagine

COMENTI MAGNETICI, EUCLIDE



reflexiva nel "Telespechio", specchio ad un tempo riflettente e riflessivo, in grado di catturare e manipolare l'osservatore oggettivandolo transitoriamente in un altro "auto(matico)". La mostra proseguiva sulla traccia di un variegato itinerario deconstructivo all'interno del mezzo video, indagato scavato e scorticato secondo intenzioni e stili diversi. Giacomo Verde ha costruito un ambiente tautologico, un circuito chiuso sostanzialmente e perimetrato da quattro televisori ai quali si connettevano altrettante telecamere ad essi legate da un rapporto di interazioni luminose, di corrispondenze che irrivavano l'osservatore lasciandolo interagire a sua volta con i colori luminescenti dello schermo e iterandolo all'infinito nella profondità illudoria dell'immagine televisiva. L'interazione con la macchina si faceva più esplicita nell'installazione di Massimo Contrasto dove l'arte, assorbita nel campo televisivo, poteva essere agita dallo spettatore, invitato ad entrare virtualmente nella scena e ad intervenire concretamente modificandola, praticando un avvenimento creativo di linguaggi codificati.

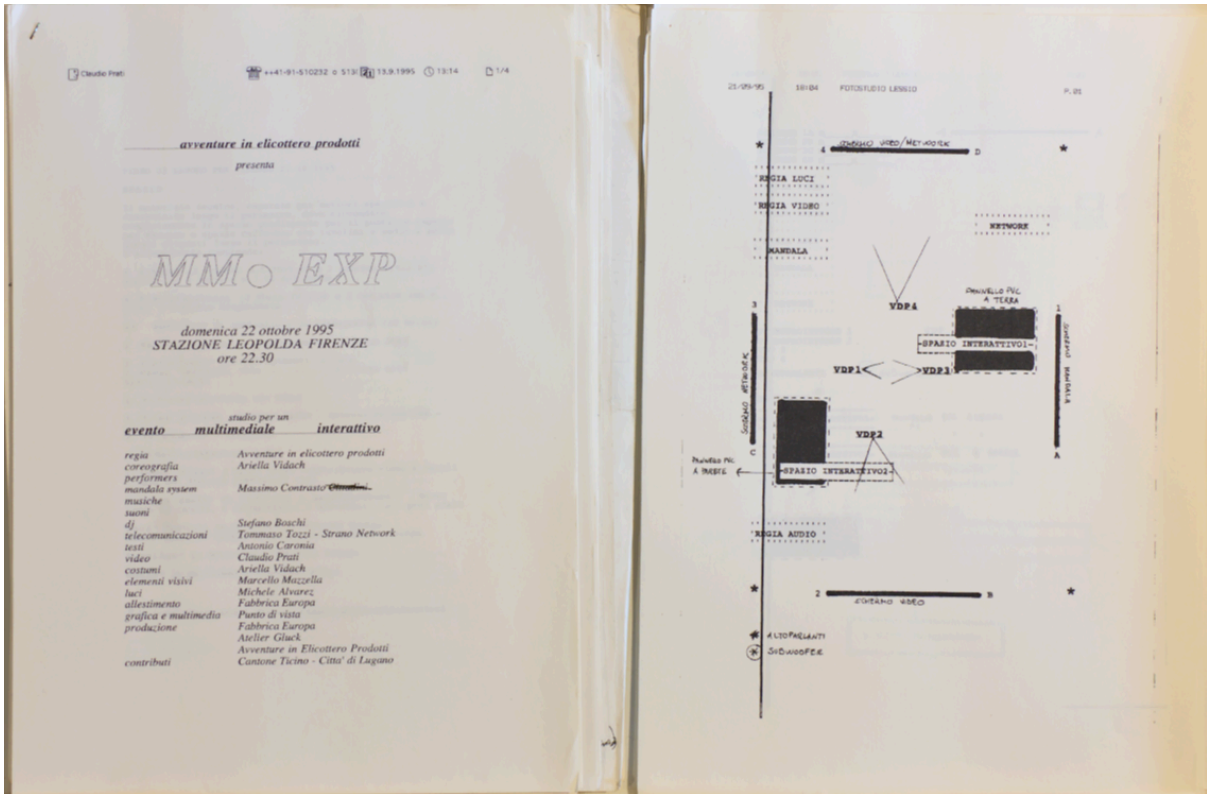
a cura di Umberto Pellizzola



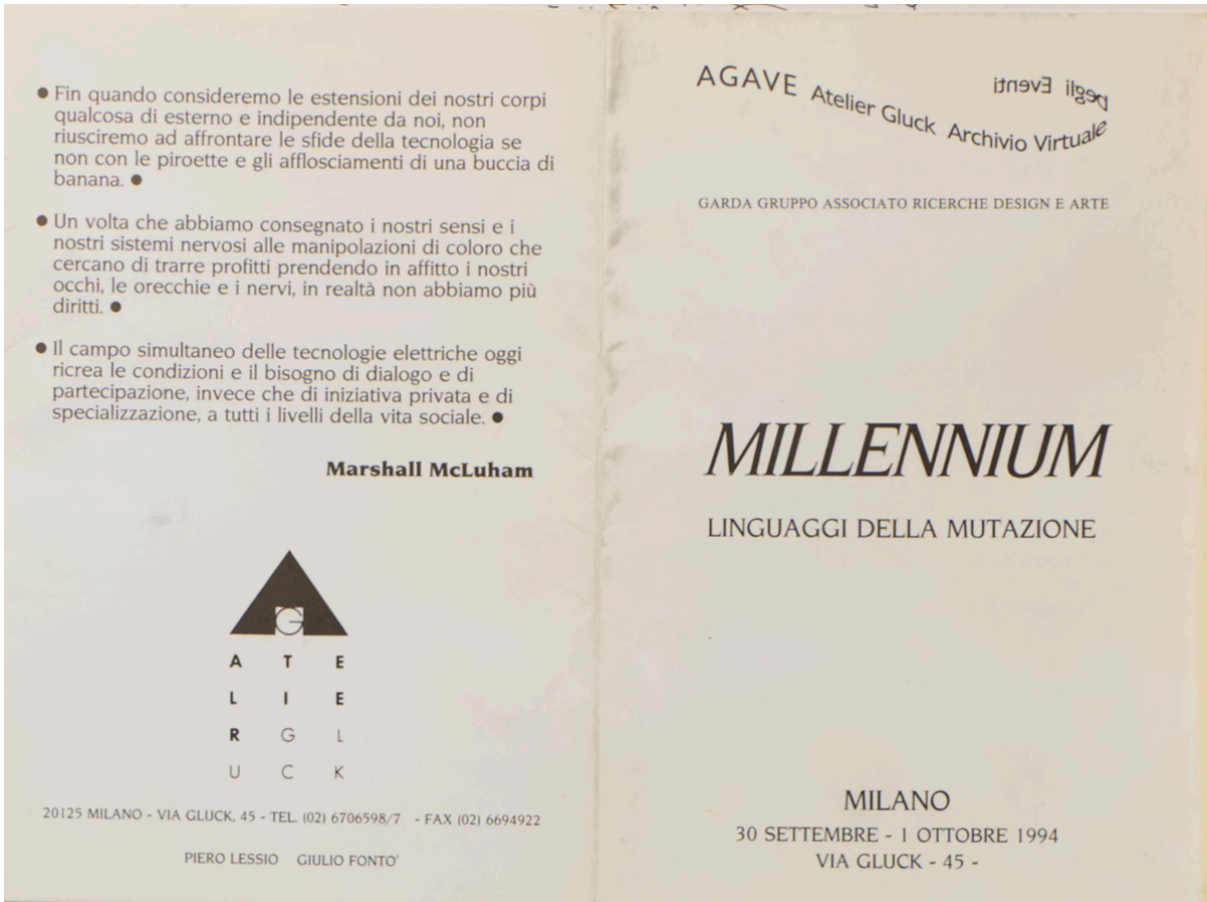
MASSIMO CONTRASTO, UOMO - MACCHINA

La televisione come sistema era al centro del lavoro di Claudio Parrini, che operava una concettualizzazione del rapporto quotidiano con i messaggi medial, invitando lo spettatore a dichiarare e documentare fotograficamente il proprio non gradimento: nelle strisciate di provini e nelle "dichiarazioni in merito" il contributo di artisti, amici, fruitori occasionali; in un video l'assemblaggio rarefatto e dissonante di lacerti delle varie testimonianze, galleggianti in una rappresentazione entropica dell'universo televisivo, decostruito e ricucito sull'onda del caos latente destabilizzante nel quale i messaggi si incrociano e si stabiliscono, secondo un ordine solo apparente; nelle audiocassette la documentazione sonora della selezione, sostituita nel video dal commento musicale straniante di Tommaso Nobilio. Nel video di Pedro Riz a' Porta si celebrava invece la sublimazione dell'evento museale, attraverso la smaterializzazione della res artistica nella sua unica e perpetuabile esistenza magnetica. Il "Museo Riz a' Porta" si fonda sulla transizione virtuale del momento espositivo, secondo un processo di appropriazione squisitamente autobiografica del materiale altrui, che diventa la materia impalpabile della nuova opera. Nella videosfera di Michele Mariano campeggiava la rappresentazione del corpo, tradotto in essenza nello spazio virtuale del video: all'azzeramento della dimensione fisica corrisponde l'azzeramento del soggetto codificato e si apre l'infinita gamma delle possibilità di espressione del nuovo soggetto digitalizzato, fredda traccia deumanizzata sottoposta al violento e vivificante attraversamento pulsionale, al calore di uno scambio verbale liberato ed eccessivo, protagonista non regimentato della prospettiva immateriale: stigmatizzazione tecnologica e onde pulsionali, scheletro e nuova carnalità si incontrano nello spazio telematico producendo un nuovo senso del reale. Quella che si svolgeva nel campo del monitor di Tommaso Tozzi era un'azione connettiva e coordinatrice, la vasta tessitura di una rete telematica - la BBS Hacker Art - nella quale si apre una preziosa area di comunicazione, un terreno di scambi nel quale gli strumenti telematici sono docilmente piegati alle più elementari esigenze comunicative. Nel sito virtuale della rete si libera una comunicazione rapida, immediata, nel suo impasto quotidiano: smaterializzata riappare - in senso lato - la strada, con il suo verbo, oltre ogni distanza.

Un assemblaggio, dunque, sotto l'egida della rivista, di artisti già apparsi tra le sue pagine, diversi tra loro ma vicini nell'interesse per i profondi cambiamenti portati nella cultura dall'avvento delle nuove tecnologie. Tema caro a La Stanza Rossa, che ha voluto spostare



Millenium linguaggi della mutazione 1994



PANEL PROGRAMMA

VENERDI 30 SETTEMBRE

ORE 15,00

Apertura e Presentazione del convegno

ORE 16,00

Nuovi sensi, nuovi mondi

S. Garassini

M. Bettetini, F. Colombo,

ORE 18,00

Nuove sensibilità. Verso l'autopoiesi. Video e fototratti

Carlo Infante

P. Azzori, G. Belotti, G. Barberio Corsetti, G. Degli Antoni,

P. Fava, L. Mango, S. Messina, L. Miglioli, A. Morte,

B. Otero, S. Panini, M. Solari, R. Taroni, F. Torriani.

ORE 20,00

Altered states

G. Fontó

F. Bolelli, M. Guarnaccia, M. Margnelli, C. Mencacci.

ORE 22,00

Comunità virtuali e lavoro immateriale

F. Malagnini

B. Caravita, G. Gorla, J. Marsh, Raf Valvola.

AGAVE

ATELIER GLUCK ARCHIVIO VIRTUALE DEGLI EVENTI

Antonio Caronia, Stefania Garassini,

Carlo Infante, Fabio Malagnini,

Maria Grazia Mattei, Claudio Prati

MILLENNIUM

COORDINAMENTO OPERATIVO

A, Caronia, G. Fontó, P. Lessio, F. Malagnini, C. Prati

Hanno collaborato

M. Canali, G. Dorel, S. Garassini, C. Infante, P. Rosa,

M.G. Mattei, G. Verde, R. Viviani

allestimento spazi staff-Atelier Gluck
- SEGRETERIA - Nadia Lessio -

PROGRAMMA

VENERDI 30 SETTEMBRE

ORE 15,00

Apertura e Presentazione del convegno

ORE 16,00

Nuovi sensi, nuovi mondi

S. Garassini

M. Bettetini, F. Colombo,

ORE 18,00

Nuove sensibilità. Verso l'autopoiesi. Video e fototratti

Carlo Infante

P. Azzori, G. Belotti, G. Barberio Corsetti, G. Degli Antoni,

P. Fava, L. Mango, S. Messina, L. Miglioli, A. Morte,

B. Otero, S. Panini, M. Solari, R. Taroni, F. Torriani.

ORE 20,00

Altered states

G. Fontó

F. Bolelli, M. Guarnaccia, M. Margnelli, C. Mencacci.

ORE 22,00

Comunità virtuali e lavoro immateriale

F. Malagnini

B. Caravita, G. Gorla, J. Marsh, Raf Valvola.

INSTALLAZIONI

Millennium - Linguaggi della mutazione presenta gli autori e le installazioni più rappresentative degli ultimi anni.
"Una possibilità di navigazione interattiva nelle tematiche proposte dal convegno".

"Budda vision" 1991 installazione interattiva
GMM Giovanotti Mondani Meccanici - Firenze

"Identimix" 1993 installazione interattiva
Correnti Magnetiche - Milano.

"Uomo macchina" e "Debito Psicico" 1994 installazione interattiva
Massimo Contrasto - Firenze.

"Testi Caldi" "Metanetwork" "Stragi di Stato" 1994 Iperstesi e rivista per la comunicazione interattiva.
Strano Network - Firenze.

"LowVR" 1994 installazione interattiva di VR a basso costo
ENTEL - Padova.

"IN/OUT nuovi stratagemmi per vecchie signore" 1994
design-installazione
ATP - Milano.

"Lo stile della visione" bulini elettronici
Michele Boehm - Milano.

"Psichogram" immagini Psichografiche
Ellen Sandor Art/Ni Chicago.

EVENTI MULTIMEDIALI - Proiezioni, presentazioni, concerti, collegamenti, performance.

- "Intelligent Music Workstation" Lim Laboratorio di Informatica Musicale Milano - "Antologia di autori italiani" Maria Grazia Mattei

Milano - "Videozine Cyberpunk 2" Decoder Milano - Chiesa

dell'elettrosafia Roma - Studio Metamorfofi Milano - "Elicon Silicon"

Avventure in Elicottero Prodotti Milano - Cappella Underground

Trieste - IFDUIF il figlio di Ubaldo il falegname Lugano - Angelo

Petronella Milano - Ugo Marra Napoli - Mario Perniola Roma - Philippe

Queau Parigi - Virus Milano -

PANEL PROGRAMMA

SABATO 1 OTTOBRE

ORE 10,00

Identità e memoria

A. Caronia

A. Attisani, F. Berardi, R. Bui, Circolo Usmis

ORE 12,00

Sinestesia e interazione

F. Malagnini

R. Albini, D. Bergamini, A. Cicognani, M. Contrasto,

D. Montefusco.

ORE 14,00

Narratività

P. Rosa

G. Calegari, M. Ceruti, E. Manzini

ORE 16,00

Design e comunicazione

M. Barro

S. Bertini, S. Centeleghe, A. Cicognani, M. Gallo, J. Marsh

ORE 18,00

Estremismi sensitivi

A. Caronia

A. Abruzzese, F. Alfano Miglietti, M. Canevacci,

R. Terrosi.

ORE 20,00

Post-corpi

C. Prati

N. Candalino, L. Latour, A. Legueurlier, M. Mazzella,

A. Vidach.

ORE 22,00

Super'arti

G. Verde

G. Bordini, M. Cava, P.L. Capucci, G. Ferretti.

Maggio (data da definire). Serata di computer animation. Selezione di film dal festival BitMovie 95 (Rimini).

Giugno (data da definire). Discussione sugli aspetti legislativi del diritto d'autore in relazione alle nuove tecnologie informatiche. Partecipano **Vittore Baroni, Piero De Chiara, Raf Valvola Scelsi** (autore del libro *No Copyright. Nuovi diritti nel 2000*, Shake edizioni underground).

AGAVE sarà inoltre presente con una sua iniziativa alla mostra "Oltre il villaggio globale", che si aprirà il 26 aprile alla Triennale, e organizzerà il 16 luglio la giornata introduttiva alle nuove tecnologie "Cyber-Machines" all'interno della manifestazione "Schermo magico" della Provincia di Milano.

SEMINARI

AGAVE ha in preparazione degli incontri con gli artisti, i festival e i centri internazionali più significativi che si occupano di arte interattiva, e dei seminari (a pagamento), nei quali i partecipanti potranno inserirsi in una concreta esperienza di progettazione di eventi e installazioni. Sono già stati contattati **Michel Bret, Massimo Contrasto, Correnti magnetiche/Pi greco, Giovanotti Mondani Meccanici, Stelarc, Studio Azzurro, Giacomo Verde**, e il **Centre international de création video** di Montberliard, il festival **Ars Electronica** di Linz, lo **European Media Art Festival** di Osnabrück, la **Inter Society for the Electronic Art**, la **Semaine Internationale de Video** di Ginevra, il **Zentrum für Kunst und Medientechnologie** di Karlsruhe. I primi due seminari si svolgeranno in giugno (Mario Canali, presso la sede di Correnti magnetiche/Pi greco) e in settembre (Giacomo Verde, presso l'Atelier Gluck). Le date e le quote di partecipazione verranno comunicate tempestivamente.

ARCHIVIO

Non ci proponiamo di costruire un archivio universale e completo delle arti o dell'espressione elettronica o informatica, quanto piuttosto di documentare, da un lato, gli eventi più significativi che man mano si sviluppano, dall'altro di rintracciare nel passato più recente quei filoni di confine, quelle esperienze di ibridazione tra forme diverse che rappresentano per noi gli ascendenti più diretti del momento attuale. L'archivio acquisirà perciò inizialmente documenti su diversi supporti (visivi, cartacei, sonori) relativi ai momenti più importanti di sperimentazione dagli anni Ottanta ad oggi (performance, teatro, arti visive). Coordineranno il lavoro in questo settore **Carlo Infante, Piero Lessio** e **Claudio Prati**.

RETE

Nell'arco del 1995 AGAVE costituirà aree di discussione presso diversi BBS e circuiti telematici italiani (Rete Civica Milanese, OneNet, Baskerville di Bologna, Virtual Town TV di Firenze). A partire dal mese di marzo inaugura inoltre una home page sotto WorldWideWeb, l'ambiente multimediale di Internet. Si tratta di un'area che raccoglie documenti e interventi, sia nostri che di altra fonte, per avviare un confronto a livello nazionale e internazionale sui temi che ci interessano. Coordinatori **Antonio Caronia** e **Fabio Malagnini**.

3. SILICON SOUND FOR DUSTY ACTORS

Interactive Computer Installation

Prodotto da Giovanotti Mondani Meccanici (Italia)

Concepito da: Antonio Glessi and Andrea Zingoni

Musica + MIDI sequenze da: Maurizio Dami

Grafiche disegnate da: Tommaso Tozzi and Massimo Cittadini

Visitors will be filmed and the image projected onto a VDU where their telematic simulcrum can interact with the objects which, as soon as they are touched, change shape and emit a sound. This veritable downpour of stylized objects has been created/ designed for this interactive system which is based on the Vivid Group's Mandala System. By simply moving one's hand and one's body and without using a mouse, keyboard, helmets or gloves, everyone is free to create and interact.

GMM was established in 1984. The focus of its research work is every aspect of communication from the philosophical, and the technological, through audio and visual, to the poetic and artistic.

4. VIRTUALITY

Designed by: R & C ELGRA (Italy)

Prodotto da: W Industries (Great Britain)

This installation consists of an architectural space in which the user who is wearing a helmet and a glove, can move around virtually and can reach out and touch and feel, and can also interact with other people wearing similar gloves and helmets.

The W Industries company is a leading exponent in the field of Virtual Reality and has produced a number of projects for architectural, entertainment and medical use.

In addition to distributing virtuality products in Italy, R & C ELGRA is developing software in association with W Industries.

3. SILICON SOUND FOR DUSTY ACTORS

Computer Installazione Interattiva

Produzione dei Giovanotti Mondani Meccanici (Italia)

Ideazione di Antonio Glessi e Andrea Zingoni

Musiche e sequenze MIDI: Maurizio Dami

Hanno collaborato alle realizzazioni grafiche Tommaso Tozzi e Massimo Cittadini

Ogni visitatore viene ripreso in telecamera e trasportato all'interno dello schermo del computer dove il suo simulacro telematico può interagire con gli oggetti che, toccati, mutano forma e emanano suoni. È una vera e propria pioggia di oggetti dal design stilizzato, creata appositamente per questo sistema interattivo (elaborato a partire dal Mandala System del canadese Vivid Group): con istintiva semplicità muovendo mani e corpo senza mai entrare in contatto con strumenti concreti (niente mouse, né tastiera, né caschi o data glove) ognuno è libero di creare ed interagire in una propria dimensione.

GMM è un centro di ricerca e di progettazione nato nel 1984. Il suo orizzonte è la comunicazione.

Comunicazione filosofica e tecnologica, visiva e sonora, poetica e artistica.

4. VIRTUALITY

Progetto: R&C ELGRA (Italia)

Produzione: W Industries (Gran Bretagna)

L'installazione, che riproduce un ambiente architettonico virtualmente percorribile dall'utente, mette a disposizione del pubblico due interfacce esemplari dei sistemi di Realtà Virtuale: il casco e il guanto dotati di sensori che, collegati al computer, permettono di esplorare e di saggiare "dal di dentro" i mondi sintetici rappresentati elettronicamente dal sistema.

La W Industries è una delle aziende più attive a livello internazionale nel campo della Realtà Virtuale. Ha sviluppato vari sistemi per diverse applicazioni: architettura, intrattenimento, medicina.

La R&C ELGRA, oltre ad occuparsi della distribuzione in Italia dei prodotti Virtuality, è partner della W Industries per lo sviluppo del software.



GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI

SILICON SOUNDS FOR DUSTY ACTORS
Installazione virtuale interattiva per la XVIII TRIENNALE

L'uomo da sempre ha cercato di vivere e sperimentare realtà percettive sfidando i limiti della sua stessa natura fisica e biologica. Ciò è stato ed è valido sia per il campo artistico che per quello scientifico che per quello filosofico - e naturalmente anche per tutte le forme estetiche che accompagnano il nostro credo mistico.

La domanda: cos'è reale? cos'è la realtà? ha accompagnato la storia del pensiero di ogni civiltà. Ai giorni nostri certe forme di comunicazione e simulazione elettronica sembrano così reali da essere quasi confuse con la realtà e questo sta inevitabilmente mutando il comportamento della nostra specie - spesso in maniera psicotica - e producendo nuovi traguardi percettivi.

I GMM presentano alla Triennale un lavoro realizzato con il software Mandala per personal-computer Commodore Amiga, che ha reso possibile una interazione ottico/auditiva e non tattile, un'interazione facile e meravigliosa tra il corpo umano e il calcolatore, tra il materiale e l'immateriale.

Ecco a grandi linee una descrizione dell'utilizzo del software interattivo virtuale utilizzato dai GMM: avvicinandosi a uno schermo televisivo, i visitatori vedono la loro immagine - catturata a figura intera da una videocamera - riflessa e posta direttamente in un mondo virtuale creato in grafica computerizzata. Loro sono dentro lo schermo, sono parte di questo mondo: con sorpresa si accorgono che il loro simulacro telematico agisce in uno spazio video modificandolo, che le loro mani possono toccare, spostare, afferrare, far esplodere, far suonare in modo melodioso gli oggetti e le icone virtuali che popolano il mondo irreali nel quale sono immersi.

Le reazioni sono straordinarie: il rapporto uomo-macchina diventa completamente trasparente, simmetrico, non patogeno, alla portata di tutti gli utenti, anche di quelli che non hanno - o non desiderano avere - nessuna dimestichezza con le tecnologie elettroniche. Siamo davanti alla grande promessa tecnologica di un allargamento delle possibilità mentali e sensoriali, un'innovazione che decreta la fine della percezione passiva.

C'è un immenso potenziale liberatorio all'interno delle nuove forme di stimolazione mentale, armonia del corpo, intensità allo stato puro, espansione e affinamento delle facoltà comunicative.

All'interno del Laboratorio Virtuale della Triennale, curato da Maria Grazia Mattei e Fausto Colombo, i Giovanotti Mondani Meccanici propongono l'utilizzo di questa nuova tecnologia interattiva/virtuale con il lavoro Silicon Sounds for Dusty Actors: quattro ambienti che conducono il visitatore ad agire all'interno di uno spazio cibernetico; un viaggio tra archetipi naturali al loro stadio primigenio - ridotti a polverosa scansione elettronica - che è di fatto un test sulle gerarchie della percezione. La pesantezza del corpo materiale alla ricerca dell'incontro con la propria dematerializzazione, alla ricerca dell'abbandono dell'illusione patogena dell'IO.

GMM - Giovanotti Mondani Meccanici
Via Ciolli, 13 • 500041 Calenzano (Firenze)
Telefono: 055 / 8826473 - fax 8876269

GMM Silicon Sounds for Dusty Actors

Presentata dentro al laboratorio virtuale della Triennale di Milano del 92 curato anche dalla Mattei. per l'installazione Massimo e Tommaso compaiono come crediti per la grafica

da archivio leonardi v idea

Leonardi V-Idea
P.zza Campetto, 8A/4-5
I-16123 Genova
Tel. 010/298029
Orario: lunedì/sabato (16.30 - 19.30)

Genova, 20/01/93

COMUNICATO STAMPA

Inaugurazione: 15 Febbraio 1993 18,30 h.

MASSIMO CONTRASTO

UOMOMACCHINA

Massimo Cittadini, Tag-Name Massimo Contrasto, nato ad Ascoli Piceno e trapiantato a Firenze, si occupa da anni dei rapporti esistenti e/o possibili tra linguaggio, tecnologia e arte. Dopo diverse autoproduzioni audio e video, mostre e performances a Firenze e Bologna, da solo o in collaborazione con artisti fiorentini, ha iniziato a lavorare nel campo delle realtà virtuali insieme ai GMM nel 1991.

Nell'ambito di "Uomomacchina" la galleria presenterà una installazione interattiva strutturata come un viaggio tra le immagini dell'arte del '900, oltre ad una selezione di "oggetti-feticcio", mutazioni critiche di oggetti e media del nostro tempo. Saranno inoltre presentate le ultime produzioni video e una raccolta di interventi testuali scritti per l'occasione da artisti e critici.

con preghiera di cortese pubblicazione

ELENCO INTERVISTATI

Bologna	Galleria Neon	Gianuizzi, Capucci	1 giorno
Firenze	Casa di Massimo / Accademia Firenze	Tozzi, GMM(Glessi), Chini, Stanza rossa (galluzzi, righetti), Bucalossi	2 giorni
Milano	laboratorio Pi Greca	Claudia Franco, Maria Grazia Mattei, Pi Greca (Flavia Alman, Sabine Reiff)	1 giorno
Carrara	Accademia di Carrara	Carlotta Premazzi, Marco Baudinelli	1 giorno
La Spezia	Studio di Benassi	Benassi (sentiamo domani Claudia)	1 giorno

SPESE INTERVISTE

Interviste

450/500 giornalieri di riprese a Firenze sfruttando il più possibile la giornata e sfruttando casa di Massimo per il pernottamento.

Per il “montaggio lineare senza fronzoli” non aggiungiamo ulteriori costi di montaggio e includiamo anche i sottotitoli generati.

Questo sia per il ciclo di interviste che per il possibile ulteriore montaggio foto+voiceover con Matteo Chini.

Questioni che rimangono aperte:

- Location interviste
Da valutare con ogni soggetto intervistato. SI potrebbe sfruttare casa di Massimo
- Interviste a Milano o altro
- Ottenuto il girato, valutare se fare montaggio lineare o altro

ALLESTIMENTI

Allestimenti

- **Restauro installazione con Amiga**

Idealmente occorre almeno un buon monitor CRT per riproporre fedelmente un'installazione originale. Ancora meglio sarebbe riuscire a recuperare una serie di CRT da studio da poter impilare a matrice. L'amiga di per sè è facilmente emulabile anche con uno smartphone. Occorre valutare progetto per progetto tutto l'hardware extra utilizzato e capire quanto possiamo sostituire o riproporre fedelmente. Eviterei però di esporre in funzione l'amiga originale perchè ci espone a guasti e ulteriori imprevisti causati dall'hardware vecchio. Le periferiche a valle (monitor CRT e camcorder) sono invece facilmente intercambiabili e più gestibili.

Ingombro ideale di un cubo di 5x5 metri che varia a seconda dell'input e output utilizzati (dimensione schermo e lunghezza focale camera)

Basamenti e illuminazione non strettamente necessari.

Si potrebbe anche valutare una proiezione su una parete ma occorre fare delle verifiche sulla resa finale.

Possibili installazioni da replicare:

- massimo contrasto 1992 RealeSceltaVirtuale Bologna Galleria Neon
<https://www.youtube.com/watch?v=CSX07fIEUqA>
- massimo contrasto 1993 UomoMacchina Genova galleria Leonardi
https://www.youtube.com/watch?v=algOL_Fjwcs&pp=0gcJCa4KAYcqlYzv
- mr regular
- buddha vision

- **Fetish objects + B.E.A.M.**

https://drive.google.com/drive/folders/1mFBIXRFyRFmya-GIToU2Pj0pz66Kb9Oz?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/1HvFlqnLg7tOfs3-Jkx5TvyXGKaJkgxvj?usp=drive_link

I fetish objects si trovano attualmente a Firenze e devo chiedere a Claudia se si possono prendere. I B.E.A.M. per il momento sono solamente 1 completo e funzionante (ughetto). Ce ne sono altri parzialmente costruiti che potrei eventualmente finire di assemblare.

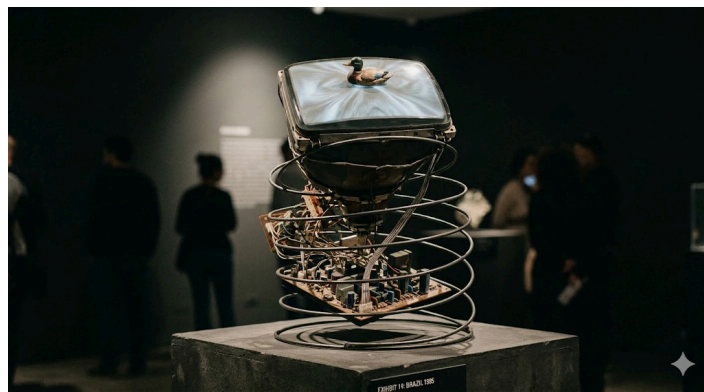
I fetish objns hanno dimensioni variabili ma si trattano in generale di oggetti di piccole dimensioni simili a dei soprammobili che metterei in supporti alti (altezza viso).

Il B.E.A.M. ha bisogno di un flusso di luce (alogeno/solare) per il movimento. Più è intensa la luce e minore è il ciclo pausa/movimento. Da decidere dove metterlo. Muovendosi ho immaginato di metterlo dentro ad una teca/boccia di vetro dove possa filtrare la luce e muoversi senza cadere.

Eventualmente potrei aggiungere un mio fetish object che avevo iniziato a fare per l'evento che abbiamo tentato di costruire con la Rotolo. Si tratta un laghetto virtuale fatto con un piccolo monitor 4" BW capovolto verso l'alto e posto su una struttura metallica a spirale. Sul monitor viene riprodotto un video di frattali in bianco e nero generati con touchdesigner. Serve una fonte di alimentazione 220v ed un player video.

Ingombro di 15x15x15cm che necessita di una base.

Illuminazione variabile in base al materiale scelto e gli spazi occupati.



render fetish object Lorenzo

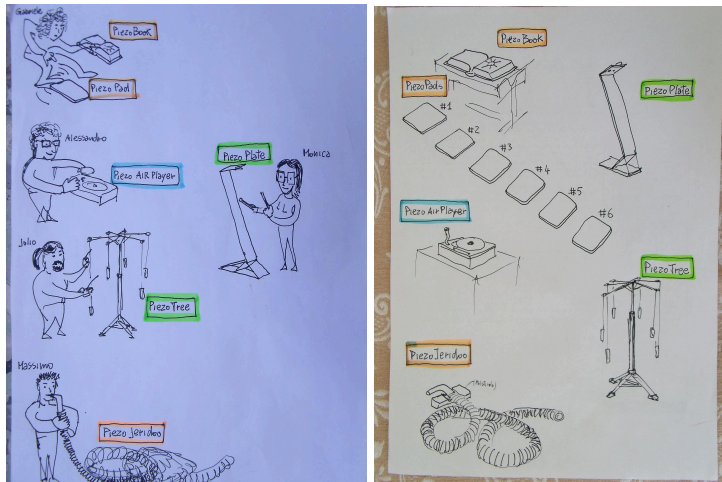
- massimo contrasto 2009 soundinTRYMET01
<https://www.youtube.com/watch?v=TVZRcfg9boU>

- **Transductors connections (Progetto musicale)**

https://drive.google.com/drive/folders/1qD0QG9Li6AplDqns64fYaDlqJ7_Nyuep?usp=drive_link

Da recuperare a Firenze. Serie di strumenti musicali autocostruiti da correlare a materiale di supporto (documentazione video, flyers eventi, computer, attrezzi, banner, ...)

Ingombri e supporti necessari variabili in base al materiale scelto. Illuminazione variabile in base al materiale scelto e gli spazi occupati.



- **Pocket Operators (installazione sonora)**

https://drive.google.com/drive/folders/1REiyMrR4FjcyeqKFRNZY2QWI3cuz_43X?usp=drive_link

Installazione/i sonora/e composta da uno o più pocket operator collegabili a catena. In totale sono 8 e 3 contengono campioni audio della voce di Massimo. Tutti contengono pattern registrati da Massimo.

Con una piccola modifica si possono programmare per variare i pattern sonori. La cosa si può anche simulare avviando la riproduzione con volume muto e riproducendo una registrazione fatta prima con un'altra fonte sonora.

I pocket operator sono grossi quanto delle piccole calcolatrici. Oltre a questi occorre una piccola cassa per la riproduzione. I pocket operator vanno a batterie. Il resto potrebbe richiedere una fonte di corrente o funzionare a batteria a seconda della cassa scelta.

Illuminazione variabile in base al materiale scelto e gli spazi occupati.

- **The Living Skull**

<https://lorenzoantei.com/exps/2025/teschio-vivente/>

L'installazione interattiva composta da teschio di polistirolo intagliato di dimensioni 100x100x100 posto su una base rotante. Il teschio ruota e segue con lo sguardo i visitatori.

Il teschio richiede un'illuminazione e un tavolo come base.

L'installazione si trova in questo momento parzialmente montata in via tacca. Occorre ripristinare il servomotore, una camera e un computer (di cui eventualmente dispongo già). Richiede una mezza giornata di installazione+rodaggio. Se si utilizza un Kinect (che ho), non occorre illuminare anche i visitatori. In caso di utilizzo di altre tecnologie (es. computer vision) occorrerà illuminare sufficientemente anche il pubblico.

Richiede ovviamente una fonte di alimentazione 220v.

- Totem Interviste

Monitor CRT con carrellata interviste. Da valutare se metterne due, uno con il ciclo di interviste e l'altro con racconto Matteo+slideshow.

Bisogna trovare due monitor. Eventualmente io ne ho uno da studio da 24" che potrebbe essere accoppiato ad un'altro che si trova in aula regia al tacca (da testare).

Richiede il montaggio video e una fonte di alimentazione.

Possibili intervistati:

- Bucalossi
- Chini, Galluzzi, Righetti
- Glessi, Zingoni
- Tozzi
- Claudia
- Antonio Rollo docente di Computer Art all'Accademia di Belle Arti di Bari (<https://www.accademiabelleartiba.it/docenti/antonio-rollo/79-antonio-rollo.html>)
- Fratello di Massimo che fa il DJ (scambi di dischi e di consigli musicali)
- Stefano Bettini (accademia di firenze) ~ facevano parte del gruppo "il generale" dove trattavano musica e fumetti
- Pier Luigi Capucci (Noema) > possiamo evitare se già lo invitiamo a parlare?

proposte di sara - da vedere insieme:

- Gabriele Perretta (tra curatori Virtual Light)
- Gino Gianuzzi (galleria Neon)
- Maria Grazia Tolomeo (Coscienza luccicante)
- Maria Grazia Mattei (MEET - non so se abbia lavorato con massimo)

- Installazione VR gruppo Rotolo

https://docs.google.com/document/d/12VG0t4JzK69yOLWqmxS7veYL_-RnXH3rYKx8lyDVf0/edit?tab=t.0

Attualmente si tratta solamente di un obj dedotto da una rilevazione fatta con Matterport. All'epoca avevano valutato di popolarlo con opere di Massimo e di studenti ma la cosa non ha mai avuto ulteriori sviluppi.

- Intervista chatGPT

https://drive.google.com/drive/folders/1WCEDU46PzAUnZ6hOILuWpobyC7luVwFL?usp=drive_link

Si tratta di una serie di screenshot e di file word con copia di conversazioni avute su chatGPT. Da capire come proporre.

APPUNTI SCRITTI PRIMA DEL 2026-03-07

Ipotesi lavori mostra

- Mandala System (Buddha Vision, Storie Mandaliche, UomoMacchina, Mr Regular)
- Oggetti Transductor Connection
- BEAM
- Pocket Operator
- The living skull (teschio)
- Monitor CRT con interviste
- Installazione VR gruppo MC (Eleonora Rotolo)
- Intervista Chat GPT

Materiale <https://drive.google.com/drive/folders/1ffeWTYupF25AQRfQwaOssMtBeEaUAhOH>

lorenzo.antei.la@gmail.com deve produrre una scheda tecnica delle cose che servono per poi fare un preventivo

=====

Restauro - ripristino progetti Amiga > Lorenzo deve capire

Transductor connection

Oggetti - progetto musicale - piccoli sintetizzatori legati a quaderni, bozzetti, banner e documentazione video - robot a energia solare (B.E.A.M.)

progetti realizzati con studenti

- **The living skull in via tacca**
- **Progetto VR via tacca gruppo MC (Eleonora Rotolo)**
https://docs.google.com/document/d/12VG0t4JzK69yOLWqmxS7veYL_-RnXH3rYKx8lyDVf0/edit?tab=t.0

Dialoghi di massimo con chat gpt

Lorenzo li deve recuperare su HD MC [Cartella AI](#)

Interviste Massimo Contrasto

Possibili intervistati:

- Bucalossi
- Chini
- Glessi

- Tozzi
- Galluzzi
- Claudia

Lore si informa sui costi di riprese e montaggio. Per montaggio si intende un lavoro lineare senza troppi fronzoli.

Storie mandaliche su mandala system

massimo contrasto 2009 soundinTRYMET01

<https://www.youtube.com/watch?v=TVZRcfg9boU>

massimo contrasto 1992 RealeSceltaVirtuale Bologna Galleria Neon

<https://www.youtube.com/watch?v=CSX07fIEUqA>

massimo contrasto 1993 UomoMacchina Genova galleria Leonardi

https://www.youtube.com/watch?v=algOL_Fjwcs&pp=0gcJCa4KAYcqIYzv

<https://digicult.it/it/hactivism/art-and-everyday-life-in-the-after-future/>

<https://noemalab.eu/memo/events/dopofuturismo-a-carrara-e-a-roma/>

Nuclei/checklist

NUCLEO	SOTTOCATEGORIA/ TIPOLOGIA	OPERE SPECIFICHE / OGGETTI
Documentazione	Riviste Cataloghi Disegni / schemi	<ul style="list-style-type: none"> - Virtual light (mc) - Cataloghino mostra stanza rossa (mc) - Neural ?(mc) - Decoder ? (Mc) - 2 Stanza rossa (s) - Happening digitali interattivi (mc) - 2 Virtual (tork) - 1 virus ? (Tork) - Totem - Videointerviste
DIY - suono - punk e punk hardcore	Pat Pat Recorder Transductors Connections	<ul style="list-style-type: none"> - video pat pat recorder - Volantini???? - 1 conchiglia (mc) - 1 solarjeridoo (mc) - 2 heliophone (mc) - Tubo??
Fetish Objects / fetish images	Volantini d'epoca Fetish objects più recenti	<ul style="list-style-type: none"> - Video?? Quale? - 3 fetish objects
Insegnamento		<ul style="list-style-type: none"> - Teschio
Installazioni interattive/ Mandala System		<ul style="list-style-type: none"> - Storie mandaliche? - Reale scelta virtuale - Uomo macchina

Mediattivismo
Arti performative

PUBBLICAZIONE

Contenuti

Di Massimo: bozzetti + materiali opere

APPUNTI & BROGLIACCI VARI

Appunti progetto giornate verdi e cittadine

x the void:

sabato mattina: luci e scenografia

lunedì mattina: prove luci

o workshop?

materiali da speaker: anche vari, non necessariamente in presentazione

+ materiali tipo video e foto nostri / costruire identità visiva

+ vjing con vhs

tommaso marmo <https://tommi.space/>

Appunti progetto giornate verdi e cittadine

Periodo dal 11 al 17 maggio

Esempio di svolgimento

11 pomeriggio + sera

Blocco teorico (2 o 3 interventi)

12 tutto il die

Mattina: tour installazioni + coinvolgimento studenti

Pomeriggio: Blocco keynote speech

dal 13 rimangono le installazioni fino a boh

Spazio espositivo

Serie di lavori di Massimo?

E Giacomo?

Workshop con studenti

Gruppi da coinvolgere:

Gruppo MDC (ex studenti)

LIGVA ?

Carlotta Premazzi

The VOID (sentire Tommaso)

BeeCode

Budget:

4500 euro > 1000 cad. x 2 da fuori e 400 cad. x 6 vicini
8.000/10.000 ca per mostra
+ budget pubblicazione con editore interno

Fatture nostre alla srl

Massimo Contesto e il suo contrasto
rimetto mano mano ad abstract

pubblicazione elettronica propedeutica alla pubblicazione

28-29 marzo > possibile sopralluogo archivio massimo?

CALL CON TOMMASO 30/03

Workshop Tommaso:

15/20 persone ca - si può mettere un numero chiuso

Venerdi - sabato - lunedì mattina

creare un contenuto e infrastruttura / feedback loops

3 persone responsabili:

1 regia -

1 dedicata alle persone - moderazione

1 camera - operatrice/operatore camera - per il COM ci sono due operatori in più oltre
Lorenzo

gruppi che rispettino le parti della live : dividere in ruoli

venerdi mattina allestimento

venerdi pome+sab mattina ws vero

lunedì mattina prove tecniche per arrivare all'evento

SCENOGRAFIA: CAPIRE COSA VORREMMO - FARE LISTA

BIO+INTERVISTA (GIU 06)

PROVENIENZA

\\HDDs\010_LACIE_FEB05\COMO24giu06\BioMassimoCittadiniFromWeb.txt

Massimo Cittadini che nel '94 ha vinto il Premio Signorini sulla Computer Art. Anche lui, come i Giovannotti Mondani Meccanici, ha cominciato a lavorare con i computer alla fine degli anni Ottanta, dopo aver avuto una lunga esperienza nelle "fanzine". E proprio questo legame col mondo delle fanzine ci interessa per capire meglio se c'è un rapporto tra forme espressive tradizionali e quelle legate alle tecnologie digitali:

Questi prodotti, poi, vengono messi a disposizione e sperimentati nelle altre scuole che fanno capo a questo provveditorato.

Si tratta, in questo caso, di iniziative dedicate alla scuola dell'obbligo. Che a volte, per un disabile, è quasi un lusso.

E non parliamo solo di chi vive su una carrozzina.

"C'è un rapporto - ci ha detto Cittadini - per lo meno nel mio caso. Mi sono trovato a lavorare con il mondo delle fanzine perché mi piaceva farmi domande sulla realtà in cui viviamo, sulle tecnologie che ci troviamo intorno. La tecnologia che ci permette di fare le fotocopie è una tecnologia in un certo senso già interattiva e mi interessa perché cambia la visione del mondo. Il passo fra lavorare le immagini e il suono al computer e l'interattività è stato breve." Un altro artista è Massimo Contrasto che dal 1991 si occupa di realtà virtuale e artificiale. Lavora soprattutto con il Mandala System, un sistema che coinvolge direttamente lo spettatore facendo interagire la sua immagine con oggetti virtuali generati dal computer:

"Il Mandala mi ha sempre interessato perché lo vedo come una tela di un quadro. Così come nella tela vuota abbiamo progettato visioni differenti allo stesso modo con il Mandala possiamo ipotizzare applicazioni in campo medico, in campo ludico, in campo creativo di vario tipo."

(gomma,<http://www.mediamente.rai.it/home/TV2rete/mm9899/98122801/s990101.htm>)_____

Massimo Cittadini è nato ad Ascoli Piceno il 19 giugno 1959. Vive e lavora a Firenze. Nel 1988 si laurea in architettura con il progetto di un centro multimediale sotterraneo in P.zza S.Marco di Firenze.

Si interessa di computer, arte e multimedia diventando socio della galleria Neon di Bologna nel 1985.

Tra il 1986 e il 1990 partecipa a diverse mostre, performances e concerti a Firenze, dove collabora con Tommaso Tozzi e il Pat Pat Recorder, e dove suona negli Oil13", e a Bologna. Dal '90/'91 lavora su workstation grafiche, su applicativi Paint, DTP, CAD, 2D e 3D animation e opera in sala montaggio video. Lavora correntemente su sistemi AmigaDOS, Macintosh, Windows.

Ha partecipato, da solo e in collaborazione, a rassegne video nazionali e internazionali, e realizzato sequenze in computer animation per video scenografie, video didattici,

promozionali e pubblicitari destinati a enti, aziende e agenzie pubblicitarie; ha collaborato con Magic Bus e Sinopia Informatica di Bologna, con Eikon service e Sinopia Informatica di Ascoli Piceno, con lo studio di architettura Area e con lo studio Gmm di Firenze.

Ha insegnato informatica di base, computer grafica e CAD all'interno di corsi di formazione organizzati dal Fondo Sociale Europeo e da altri enti, nella regione Emilia Romagna nell'87/89, a Firenze nell'89 e nella regione Marche nel 1990.

Dal 1991 si occupa di realtà virtuale realizzando, con i Gmm e da solo con lo pseudonimo Massimo Contrasto, installazioni interattive basate sul Mandala System, sistema di realtà virtuale bidimensionale della canadese Vivid Group, nel '93/'94 collabora con la rivista "La Stanza Rossa"; nel '94 ha vinto il X° premio Oscar Signorini sulla computer art, organizzato dalla rivista D'Ars.

Dal 1995 al '97 ha collaborato con Ariella Vidach e Claudio Prati per la realizzazione dello spettacolo di danza interattiva EXP. Ha insegnato computer grafica all'istituto IDI Informatica di Firenze dal 1993 e partecipato a mostre, concerti, eventi vari.

Nel 1998 fonda una sezione AAA firenze; sempre nel 1998, con Giacomo Verde, Annamaria Monteverdi e Andrea Balzola, fonda a Lucca l'associazione "zoneGemma", e, da solo, realizza i primi episodi di MrRegular, personaggio virtuale.

Come ha iniziato a lavorare sul digitale e sulle sue modalità di applicazione interattive?

- Nel 1986 con il computer Amiga ho iniziato a disegnare e suonare, con la segreta speranza di diventare un novello disney del digitale, e agli inizi degli anni '90 a Firenze ho scoperto il Mandala System, insieme ai Giovanotti Mondani Meccanici e Tommaso Tozzi. Essendo da sempre interessato all'immagine e al suono, ed essendomi subito entusiasmato di questa tecnologia che permette un tipo di interazione totalmente differente dalle precedenti, ho continuato ad usarla ben oltre la morte della piattaforma su cui è stata sviluppata (la Commodore è fallita nel '94). Anzi, di fatto, sto incredibilmente continuando a usarla tuttora!

Mi potrebbe spiegare in poche parole cos'è il MANDALA SYSTEM? Potrebbe secondo lei avere delle applicazioni nel campo dell'insegnamento - apprendimento?

- Il Mandala System (MS) è un insieme software e hardware sviluppato nella seconda metà degli anni '80 dalla software house canadese Vivid Group basandosi sul computer Amiga; si può definire un sistema di Realtà Virtuale (RV) bidimensionale in bassa risoluzione: una telecamera riprende uno o più interattori su uno sfondo che viene sostituito in tempo reale dalla grafica interattiva costruita e programmata al computer. È un po' come diventare dei mouse con il proprio corpo, o con parti del proprio corpo, o, nel caso di spazi teatrali, anche con più corpi. Gli oggetti virtuali reagiscono al contatto in vari modi, possono rimbalzare, svanire, rimanere attaccati e essere spostati, cambiare forma e/o dimensione, ecc. Le interfacce che si possono costruire sono limitate, oltre che dalle 2 dimensioni, dall'impossibilità di avere una qualità grafica adeguata agli standard attuali, mentre per l'audio è possibile gestire una qualità ottimale tramite il linguaggio MIDI e l'uso di banchi suoni su expander esterni; ciò significa che per avere immagini piccole si finisce per perdere la riconoscibilità degli oggetti, per esempio, e quindi va privilegiata una grafica semplice e con pochi colori, una RV astratta e cartoonistica, difficilmente fotorealistica..

Sono sicuro che possa avere delle applicazioni anche nel campo dell'insegnamento e dell'apprendimento, per esempio nelle applicazioni artistiche, nel riconoscimento visivo, nelle applicazioni motorie, nella danza, ecc. e anche nel campo della riabilitazione fisica ...

Nella mia tesi ho cercato di dare un nuovo senso al concetto evidentemente diverso di input nel momento in cui si prendono in considerazione le realtà virtuali, definendoli più precisamente (a mio avviso) mind-put. Esiste secondo lei dunque un concetto diverso di input nel considerare le realtà virtuali?

- Sicuramente le RV offrono una serie di esperienze in cui gli stimoli audiovisivi in cui si è immersi possono essere collegati a degli input puramente soggettivi, unici, e ovviamente dovuti alle infinite combinazioni delle sinapsi individuali, e quindi, in questo senso, mi sembra di capire, degli oggetti disegnati con il computer possono finire per essere dei mind-put.

Considero le RV un campo allargato di tecnologie che permettono un'interazione con oggetti virtuali e programmati per reagire, e come tale vi faccio rientrare dalle tecnologie base del digitale, come la videoscrittura stessa, alle apparecchiature per la RV immersiva vera e propria.. possono essere considerati input di RV anche il ritorno di forza delle periferiche di guida di alcuni videogiochi, o addirittura i tasti stessi che simulano l'azione della macchina da scrivere, e che scrivono su una carta di luce come è lo schermo che ho di fronte adesso...

Quale è secondo lei la tecnologia che in un futuro prossimo avrà più successo? Perché?

- Credo che le tecnologie di mouse e tastiera continueranno a imporsi su tutti gli altri sistemi di input, a livello di volume di prodotti, mentre per le possibilità di successo di sistemi alternativi dovremo aspettare che qualche ritrovato militare possa essere prodotto e commercializzato con fini ludici o utilitaristici, come è già successo per vari sistemi di puntamento o visualizzazione 3D.

Come sarà l'uomo che la utilizzerà?

- Purtroppo credo che sarà più o meno intelligente o stupido, volenteroso o indolente, altruista o egoista, ecco come gli umani che l'hanno preceduto, anche se forse tenderà a vedere gli alberi stormire senza sapere se sono alberi veri o proiettati.
[/quote]

(c.infante,

<http://www.teatron.org/forum/post.php?action=reply&fid=11&tid=276&repquote=5948>)_____

Un software di realtà virtuale bidimensionale che ha avuto un certo successo negli anni Novanta è il Mandala System, del gruppo canadese Vivid Group. Attraverso il Mandala è possibile mescolare l'immagine dal vivo ripresa da una telecamera con uno sfondo digitale, e fare interagire le due; in questo modo, per esempio, i movimenti dell'immagine di una persona ripresa dalla telecamera possono determinare delle reazioni nell'immagine digitale o nel suono. Si possono spostare oggetti, deformarli, farli apparire e scomparire, o suonare strumenti virtuali.

In Italia il Mandala System è stato usato soprattutto da Massimo Cittadini, alias Massimo Contrasto, un architetto che vive a Firenze e che fino dagli anni Ottanta si è interessato di arte al computer, musica e multimedialità. Nel 1991 Massimo Contrasto ha collaborato con il gruppo fiorentino dei Giovanotti Mondani Meccanici (Andrea Zingoni e Antonio Glessi) alla realizzazione della loro installazione Buddah Vision, nella quale le possibilità del Mandala venivano usate per ricreare un clima psichedelico.

Due anni più tardi, sempre usando il Mandala System, Contrasto produceva l'installazione Uomomacchina, nella quale il partecipante poteva interagire con le opere di alcuni artisti del Novecento (Duchamp, Malevich, Pollock, Schwitters e altri). In Debito psichico, del 1996, ci si trova invece di fronte a tre bottoni virtuali che ci portano ognuno in un diverso ambiente interattivo. La caratteristica delle installazioni Mandala di Massimo Contrasto è sempre quella di mescolare immagini a parole, per suggerire riflessioni e accostamenti inediti che la sola immagine non potrebbe scatenare.

Questa caratteristica si ritrova anche nello spettacolo EXP, del gruppo luganese Avventure in Elicottero, una performance interattiva di danza della coreografa e danzatrice Ariella Vidach che fa uso appunto del Mandala System. EXP si propone di mostrare le possibilità di commistione fra tecnologia e corpo senza sottoporre quest'ultimo ad alcuna costrizione, e il Mandala serve meravigliosamente allo scopo.

Le immagini delle danzatrici vengono infatti inserite all'interno dell'ambiente virtuale del Mandala e proiettate su grande schermo, diventando una sorta di mouse vivente che interagisce con le immagini grafiche di Massimo Contrasto. La corrispondenza fra i movimenti reali e quelli virtuali è immediatamente percepita dallo spettatore, che si trova stimolato però a un continuo confronto fra quanto accade sul palcoscenico e le fantastiche interazioni dello schermo.

(a.caronia,

<http://www.mediamente.rai.it/home/TV2rete/mmm9798/98022327/e980224.htm>)_____

Massimo Cittadini nasce il 19 giugno 1959 ad Ascoli Piceno, vive e lavora tra Firenze e Milano e nel 1988 si laurea in architettura portando un progetto di un centro commerciale sotterraneo in P.zza S.Marco di Firenze. Con la passione per il computer, arte e multimedia, Massimo Cittadini diviene socio della galleria Neon di Bologna nel 1985 e partecipa a mostre, tra il 1986 e il 1990, performance e concerti a Bologna e Firenze, dove collabora con Tommaso Tozzi, il Pat Pat Recorder e con gli Oil 13. Dal 1990 al 1991 lavora su workstation grafiche, Paint, DTP, CAD, 2D e 3D animation e opera in sala montaggio video, si occupa abitualmente di sistemi AmigaDOS, Macintosh e Windows, in seguito partecipa, sia in singolo che in collaborazione, a rassegne video nazionali e internazionali con realizzazioni di animation per video dedicati a scenografie, didattici, promozionali e pubblicitari destinati a agenzie e aziende pubblicitarie. Ha collaborato con Magic Bus e Sinopia Informatica di Bologna, Eikon service e Sinopia Informatica di Ascoli Piceno, lo studio di architettura Area, lo studio Gmm di Firenze; nel 1987-1989 ha insegnato informatica di base, computer grafica e CAD inerenti corsi di formazione programmati dal Fondo Sociale Europeo e da altri enti

nella Regione dell'Emilia Romagna, nel 1989 a Firenze e nel 1990 nelle Marche. Dal 1991 si occupa di realtà virtuale, e con lo pseudonimo Massimo Contrasto, realizza sia da solo che con i Gmm installazioni interattive che si basano sulla realtà virtuale 2D Mandala System, nel '93-'94 collabora con la rivista 'La Stanza Rossa', mentre nel '94 ha vinto il X° premio Oscar Signorini sulla computer art, organizzato dalla rivista D'Ars. Dal 1995 al '97 ha collaborato con Ariella Vidach e Claudio Prati per la realizzazione dello spettacolo di danza interattiva EXP, dal '93 al '98 ha insegnato computer grafica con CorelDraw e Photoshop all'istituto IDI Informatica di Firenze e partecipato a mostre, concerti, eventi e progetti vari e nel '98 insieme a Giacomo Verde, Annamaria Monteverdi e Andrea Balzola ha fondato il gruppo 'zoneGemma' con l'obiettivo di lavorare sul teatro tecnologico, producendo lo spettacolo 'Storie Mandaliche'. Nel 2000 si trasferisce Milano e attua con Cinzia Zanellato del TAM teatromusica di Padova un laboratorio sul teatro tecnologico, e collabora con la compagnia francese 'Art Mouv' alla realizzazione di 'Easy Space', spettacolo di danza di cui cura i video interattivi. L'anno seguente sostiene un workshop sulle comunità virtuali all'interno del Politecnico e delle lezioni su video digitale e webdesign all'Istituto Europeo di Design.

Al momento è occupato nello studio di interfacce video per il web e altri progetti: Immagine elettronica, Bologna nel 1987. Emergenze, Bologna/ LineeOrdinarieUrbane, Firenze/ Ugo!, Bologna/ 1988. Magnetiche presenze, Modena/ Filmmaker e giovani filmmaker, Milano/ Biennale Off, Bologna/ 1991. Museo Riz A Porta, Firenze/ ChipHop, Csa ex-Emerson, Firenze/ Video Art, Locarno/ 1992. Attualissima, Firenze/ Mystfest, Cattolica/ Cybersurf, Roma/ Video Art, Locarno/ 1993. Festival del minuto, Prato/ Happening Digitali Interattivi, Firenze/ Cybernauti, Bologna/ Ritorno a Mutonia, Castelbolognese/ Immaginario di fine millennio, Padova/ La sirena sottovetro, Napoli/ Interfaccia, Firenze/ 1994. Interfaccia II, Parma/ Multiarte, Freiburg/ Mondi virtuali, Roma/ Artisti a Pordenone '94, Pordenone/ Cyberia, Torino/ FestiWall, Padova/ Festa naz. l'Unità, Modena/ Festival del nuovo teatro, Rivoli/ Scenari del virtuale, Firenze/ Artriti, Abano Terme/ Millennium, Milano/ La scena immateriale, Cagliari/ 1995. Diritto alla comunicazione, Prato/ Arte, video, tv, Bologna, Trieste,.../ Biennale dell'adolescenza, Cagliari/ Oil13" summer bonus, Bologna/ Multiarte 2, Freiburg/ MmExp, Milano, Lugano, Ginevra/ Festival do minuto, Sao Paulo/ Underfloreance, Firenze/ 1996. Psycho terminal, Bologna/ Exp, Milano, Firenze, Banska Bystrica, .../ No copyNight, Cpa, Firenze/ Virtual light, Bari/ 1997. Mao, Cpa, Firenze/ Exp, Udine, Milano, Ginevra, Lubiana, Chiasso,.../ Festa naz. dell'Unità cultura, Firenze/ Salon B.it, Torino/... 1998. File#01, Cpa, Firenze/ Hackit'98, Cpa, Firenze/ Festa prov. dell'Unità', Firenze/ Seminario Rai, Roma/ Coscienza Luccicante, Roma/... 1999. InVideo, Milano/ Contemporanea'99, Prato/ RomaPoesia'99, Roma/2000. Hackit'00, Roma/1987. Stele turandot (con T. Tozzi)/ Electrowindow/ Il 3 è fragile/ 1988. SanMarcoTerminal/ Promo Basilichi/ BluMonocromoTiVù (con T. Tozzi)/ This is a test/ 1989. Crom! Demotape (con T. Tozzi)/ Spot Babini Ufficio/ New Alexandrina/ Arte di qualità/ 1990. Eikon promo/ Crivelli ad Ascoli e Montefiore/ Nuovo polo ospedaliero Modena/ 1991. TapeTypeTrick/ Videofluido/ 1992. Nastro Meccanismo # 1/ 1993. Deployable Lunar Outpost/ NastroMeccanismo 2/ La mamma (con S.Rozz)/ NastroMeccanismo 3/ 1994. La via dell'acqua/ 1995. Zeroreale (con M. Dell'Angelo)/, Le bien le mal (con M. Dell'Angelo)/ Manoserpente (con S. Rozz, P. Riz A Porta)/ 1996. Supertape remix/ 1997. A collection/ 1998. MD9198/ 1999. KataKataApocalisse 2000. Animalintro/ Installazioni interattive 1991. Buddhavision (Gmm), Lugano/ 1992. Pittioltre (Gmm), Firenze/ 17° triennale (Gmm), Milano/ RealeScelta Virtuale, Bologna, Firenze/ 1993. UomoMacchina, Genova, Milano, .../ Gioca coi rifiuti pulisci la

mente, Castelfiorentino, Empoli/ La stanza dell'acqua, Certaldo/ 1994. Debito psichico, Torino, Modena, Freiburg, .../ 1995. Mmexp, Milano/ Debito Psichico rmx, Brescia/ 1996. Blak trax, Milano/ Exp, Milano, .../ 1997. Exp, Milano.../ Il filo del discorso, Genova/ Mr. Regular, Firenze, Torino/ 1998. Exp, Toscana (GR),.../ Mr. Regular, Firenze, Roma,.../ Storie Mandaliche (zoneGemma), Ripatransone (AP), Perugia, Pisa, Vinci (FI),.../ 1999. Exp, Firenze, Milano, Ascoli Piceno, .../ Storie Mandaliche, Milano, Prato, Radicondoli, .../ Ambienti Connettivi, Lucca/ Apocalisse, Roma/ 2000. Storie Mandaliche, Torino, Casalecchio sul Reno, .../ Millennium, La Spezia./ Oikos, Padova/ Easy Space, Bastia, Paris, Avignon,.../ 2001.

Cura il sito mutoto.org insieme a Claudia Franco, che nasce il 20 febbraio del 1961 ad Alessandria, ma risiede spesso a Milano e Firenze, ha abitato per brevi e intensi periodi anche a Genova, Roma, Levanto e New York per a migliorare l'english, a seguire la scena musicale. Ha la maturità scientifica nel 1980, segue un corso di grafica, studio lingua e letteratura cinese, mimo ed espressione corporea dal 1980 al 1982, mentre fino al 1986 - frequenta la facoltà di lingue e letterature straniere all'Università Statale di Milano Dal 1998 scrive su Musica! Abbinato a Repubblica per interviste, musica, libri, hacking. I suoi colloqui sono stati pubblicati su Urban, Frontiere Magazine, Olis, Mucchio Selvaggio, Onda Tv ed etnica. Ha scritto sulle pagine milanesi di Repubblica, su Cuore, ha collaborato alla collana di libri Frontiere e curato il volume "Molte più cose" (pubblicati da Castelvecchi), un libro di poesie e un cd di Betty Gilmore con le musiche di Steve Piccolo e di "Rock around the clock" di Enzo Gentile. Dal 1986 al 1994 compie i suoi primi passi nel campo dell'editoria, come redattrice e/o autrice per le testate di Aqua e Silva, edizioni del Cormorano, Nuova Cucina e Il giornale della Vela, Panorama, Epoca. Nel 1993 si iscrive all'ordine nazionale dei giornalisti, elenco pubblicisti da cui esce dopo due anni per disposizione al dis-Ordine. A Frontiere sono andati in scena progetti e incontri speciali di: Sainkho Namtchylak, Morgan (Blue Vertigo) con Asia Argento, Giovanni Lindo Ferretti e Massimo Zamboni (CSI), Afa, Maurizio Marsico, Cristina Donà, Betty Gilmore, Steve Piccolo, Luca Gemma, Gak Sato, Rhys Chatham, Allun, Ned Rothenberg, Mimi Clementi (Massimo Volume), Manuel Agnelli (Afterhours), i dj russi Our Man from Odessa e Mr Goldfinger, dj Painè, La Crus, Lorenzo Cherubini e la mitica crew di Cox 18. Le conference e performance di Lance Lenson, Matteo Guarnaccia, Sergio Altieri, Kevin Kelley, John Perry Barlow, Tom Robbins, Franco Bifo Berardi, Flavia Alman e Sabine Reiff, Franco Bolelli. Collabora con l'agenzia di concerti Ponderosa Music, comunicazione e co-organizzazione del festival rock Lustando (1996); coopera con la casa editrice Marcos y Marcos, ufficio stampa e organizzazione di eventi speciali. È attrice co-protagonista del lungometraggio 'Padana Paranoica', regia di Luca d'Alessandria, presentato a Torino. Pratica tai chi e yoga, viaggia e guarda verso Sud e Sud-Est, soprattutto l'India, dove ha anche lavorato.

[edit]Sito Web
www.mutoto.org

[edit]Poetica

La denominazione di "Computer Art" è concepita come un scudo che protegge esperienze diverse. Dalla Computer Grafica, statica, animata, net.art, video interattivi alla realtà virtuale l'iniziativa è ampia. Le trasformazioni delle tecnologie cambiano costantemente le nostre vite e con il computer si assiste ad una trasformazione radicale della storia umana, poiché il computer è multifunzionale. All'interno del Dipartimento di Arti Multimediali dell'Accademia di

Belle Arti di Carrara il computer è usato per comporre testi, immagini, video, musica e oggetti interattivi. Anche nel campo del software si assiste a trasformazioni straordinari poiché con il loro potere permettono di fare in modo semplice cose che prima erano difficili da pensare. L'8 luglio 2002 nasce la prima versione online del sito www.mutoto.org: è stato intrapreso questo progetto denominato MUTOTO, che in swahili, significa 'bambini' e 'essere bambini'. È un sito propriamente interattivo sia dal punto di vista audio che grafico, realizzato attraverso Flash MX di macromedia. È uno spazio di gioco interattivo con l'audio (mixer, ricerca, songs), grafica gfx (immagini mutanti, film mutanti, cartoon mutanti, interfacce), testi txt (parole, persone, luoghi che ci piacciono, lavori fatti, lavori che si faranno, ecc), fun. "Loro, che ci guardano e ci riflettono, e che noi riflettiamo quando viviamo senza riflettere troppo, appunto come bambini..."

[edit]Opere

Brain Project

È un gioco interattivo che fornisce istruzioni per come bruciarsi, bersi e incenerirsi il cervello.

Lampade

(<http://www.mutoto.org/LAMPS/LAMPSPAGE.html>) Espone una serie di lampade costruite tra il 1990 e il 2002, funzionanti e con luce alogena, a basso voltaggio la cui elettricità passa direttamente nella struttura della lampada. Sono lampade robuste e affidabili costruite con materiali poveri.

Fun Page

(<http://www.mutoto.org/FUN/funpage.html>) E' un gioco interattivo che simula l'uccisione di strane creature, cronometrando il tempo per sterminarli tutti.

Webcam Interavtive

(<http://www.mutoto.org/webcamlabs.htm>) Questa pagina mostra vari esperimenti che si sono prodotti con l'interattività e il real vieo. Per poter interagire e modificare in tempo reale il video stesso ed i suoni associati è necessario avere una webcam, per realizzare video interattivi.

Worx

Racchiude una sezione Audio, Gfx e Max.it. La prima presenta una serie di diversi suoni mixati e abbinati ad oggetti grafici con i quali è possibile interagire attraverso il mouse. La seconda comprende la biografia di Massimo Cittadini e Claudia Franco; la terza fa riferimento ad un nuovo sito dove è possibile mixare la musica e scegliere il brano che più interessa.

[edit]Webliografia

<http://www.mutoto.org>

Ricavato da "http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Cittadini_Massimo"

Categories: Scheda | Cittadini Massimo | 1959 d.c. | Ascoli Piceno | Italia | Europa | Arte delle reti | Net.art | Net art | Arte e scienza | Realtà virtuali | Realtà artificiali

Nato ad Ascoli Piceno il 19 giugno 1959. Vive e lavora a Firenze. Nel 1988 si laurea in architettura con il progetto di un centro multimediale sotterraneo in P.zza S.Marco di Firenze. Si interessa di computer, arte e multimedia diventando socio della galleria Neon di Bologna nel 1985. Tra il 1986 e il 1990 partecipa a diverse mostre, performances e concerti a Bologna e a Firenze, dove collabora con Tommaso Tozzi e il Pat Pat Recorder. Dal '90/'91 lavora su workstation grafiche, su applicativi Paint, DTP, CAD, 2D e 3D animation e opera in sala montaggio video. Lavora correntemente su sistemi AmigaDOS, Macintosh, Windows. Ha partecipato, da solo e in collaborazione, a rassegne video nazionali e internazionali, e realizzato sequenze in computer animation per video scenografie, video didattici, promozionali e pubblicitari destinati a enti, aziende e agenzie pubblicitarie; ha collaborato con Magic Bus e Sinopia Informatica di Bologna, con Eikon service e Sinopia Informatica di Ascoli Piceno, con lo studio di architettura Area e con lo studio Gmm di Firenze. Ha insegnato informatica di base, computer grafica e CAD all'interno di corsi di formazione organizzati dal Fondo Sociale Europeo e da altri enti, nella regione Emilia Romagna nell'87/'89, a Firenze nell'89 e nella regione Marche nel 1990. Dal 1991 si occupa di realtà virtuale realizzando, con i Gmm e da solo con lo pseudonimo Massimo Contrasto, installazioni interattive basate sul Mandala System della canadese VividGroup, nel '93/'94 collabora con la rivista "La Stanza Rossa"; nel '94 ha vinto il X° premio Oscar Signorini sulla computer art, organizzato dalla rivista D'Ars. Dal 1995 al '97 ha collaborato con Ariella Vidach e Claudio Prati per la realizzazione dello spettacolo di danza interattiva "EXP". Dal '93 al '98 ha insegnato computer grafica all'istituto IDI Informatica di Firenze. Dal '98 collabora alla gestione dell'associazione culturale "Zonegemma" continuando a partecipare a mostre, concerti, eventi vari con proprie installazioni.

(<http://www.x-8x8-x.net/zonegemma/pers.htm>)

PROVENIENZA

\\HDDs\010_LACIE_FEB05\COMO24giu06\AudioVideoInterattivo_001.txt

audiovideointerattivo con la webcam

il mio lavoro con i sistemi interattivi basati sull'uso della telecamera come sistema di input e' iniziato nel 1991, quando ho avuto la possibilita' di sperimentare, insieme ai GMM, gruppo fiorentino conosciuto per molteplici produzioni di confine tra fumetti, video, multimedialita e interattivita,(vd. <http://www.gmm.fi.it/Gmm/gmm.htm>), con il Mandala System del Vivid Group di Toronto(vd. <http://www.vividgroup.com>), insieme hardware e software che girava all'interno di un Commodore Amiga. La premessa e' che lavoravo con il video e l'Amiga gia' dal 1986, e non vedevo l'ora di poter verificare se quello che leggevo di tale sistema su "AmigaWorld", rivista americana per fanatici, era proprio vero.. e in effetti mi sono entusiasmato immediatamente..il sistema si componeva di un digitalizzatore in tempo reale, il frame grabber Alive che veniva commercializzato singolarmente a circa 500 dollari, di una

chiavetta hardware e del software, il programma vero e proprio, che stava su un floppy; il manuale era quasi tutto di pagine bianche alla descrizione dei comandi, sotto il nome del comando, per non parlare di esempi o documentazione stepbystep... pero' l'interfaccia spartana non mi dispiaceva, e gli script che venivano prodotti erano dei semplici file di testo su cui poter fare facilmente copia e incolla.. il punto era che non essendo programmatore i circa 60 comandi misteriosi che si potevano utilizzare nelle varie parti degli script avrebbero potuto fare qualsiasi cosa, dal mio punto di vista, e avrei anche potuto non accorgermi del risultato, perdipiu', e quindi l'unica strada che vedevo praticabile era quella della sperimentazione radicale.. insomma fini' che mi piacque cosi' tanto che, per poter sperimentare liberamente, nel 1992 spedii in canada i circa 3000 dollari per avere il software e una chiavetta hardware per il mio Amiga3000, e l'investimento valeva la pena, alla fine...

il MandalaSys permette agli utenti di vedersi riflessi, o di vedere riflessa la propria silhouette ripresa dalla telecamera, dentro al mondo virtuale bidimensionale disegnato con l'Amiga e il Deluxe Paint, e di poter interagire con gli oggetti virtuali in diversi modi: toccando, colpendo, spingendo o trascinando, e innescando reazioni audio e video sofisticate tramite l'uso del MIDI e di due tipi di oggetti grafici: le icone statiche, che possono avere solo due stati, "toccate" o "non toccate", e i cosiddetti attori, che possono muoversi e cambiare di stato, e cioe lo stesso attore puo passare da uno stato in cui rappresenta (o e' rappresentato da) l'immagine di una mela, allo stato in cui e' rappresentato da un serpente animato, allo stato in cui rappresenta per esempio una stella, e cosi via... purtroppo la potenza del sistema, elevata per i primi anni 90, venne subito resa obsoleta dagli aumentati standard grafici: mentre nei pc la visualizzazione a 24 bit diventava uno standard il MandalaSys, per poter gestire le 5 bitmap sovrapposte dei chip dell'amiga doveva limitarsi a 32 colori, che diventavano 16 veramente utilizzabili se si voleva "bucare" la silhouette dell'interattore per produrre l'effetto simil chroma key con qualsiasi genlock, anche da poco... sembrava di poter fare le cose che aveva fatto myron krueger (vd. ...) in maniera addirittura piu sofisticata, anche se all'inizio i risultati erano a volte frustranti per l'impenetrabilita' e l'imprevedibilita' del software, che si piantava anche piuttosto facilmente se non si rispettavano alcune precauzioni nell'uso degli oggetti grafici e audio... si perche', oltre a poter gestire il MIDI, l'amiga era dotato di 4 oscillatori a 8 bit che potevano essere utilizzati per i suoni campionati, anche se non si poteva eccedere nella quantita di suoni, visto che tutta la libreria di oggetti, audio e video, durante il runtime doveva essere mantenuta nella RAM, che a quei tempi poteva essere al massimo di 16 mega, e quindi diventava facilmente comprensibile il ricorso agli expander o altre periferiche MIDI, oltre che per aumentare la qualita' sonora, anche per scaricare la RAM dal peso dei campioni... oltre alle difficolta' personali nell'entrare nel mondo della programmazione anche le difficolta della commodore aumentavano finche essa non falliva nel 1994, lasciando gli utenti amiga nello sconforto e nell'abbandono... mai avrei pensato di poter continuare ad accendere e far funzionare con piacere quel computer anche negli anni duemila...(peccato che, dopo il 1994, la sensazione di non avere alcuna possibilita di recupero, nel malaugurato caso di una rottura hardware dell'amiga, frenasse sempre piu la potenziale diffusione a 360 gradi delle realta' virtuali realizzate con il mandalasys...)

(Solo dopo anni di sperimentazione sui comandi ho cominciato ad avere una percezione piu chiara delle possibilita e dei limiti del software, che nonostante i vincoli imposti dall'hardware, presentava una struttura robusta e flessibile, e dotata delle caratteristiche minime per poter programmare: implementazione di diversi tipi di cicli, condizionali, routine indirizzate all'animazione e agli effetti grafici e audio... ogni comando viene identificato da un acronimo

di 4 lettere, ed e' spesso facile capire la funzione relativa gia' dal nome del comando (PICT,MOVE,BRSH,FADE,CCHG,ecc)...

(.la cosa forse piu' curiosa della mia esperienza da programmatore autodidatta e' stato lo scoprire nel tempo le possibili funzioni e i possibili usi dei vari comandi, o di oggetti fantomatici come lo 0.win, oggetto nullo, costituito solo dal nome, che ne giustifica la programmabilita' e il possibile utilizzo...)

negli anni 90 con il MandalaSys ho realizzato una serie di installazioni in contesti differenti e con finalita' differenti:

(vd. video01)

>1991, (con i GMM) BuddhaVision, il primo mandala elettronico interattivo, ispirato all'iconografia orientale, primi esperimenti con i rimbalzi di oggetti e le immagini fullscreen, ...

(vd. video02)

>1992, RealeSceltaVirtuale, presentato alla galleria Neon di Bologna, voleva rappresentare un piccolo mondo virtuale di 4 stanze, di cui 3 propriamente interattive, la stanza della parola (4 parole con la scritta "parola" viaggiano in orizzontale sulle teste degli utenti e quando vengono toccate invertono la direzione e cambiano in " volonta", "sogno", "azione", ecc), la stanza della pittura (inizialmente si possono trascinare dei pennellini di diversi colori e lasciare delle trails sullo schermo, poi ci si trova in pieno effetto psichedelico anni 70 con un po' di colorcycling), la stanza della musica (4 tamburi, con il suono poco convincente degli 8 bit, a destra, e 4 a sinistra possono essere suonati sopra un loop di base, e ogni volta che si viene colpiti da uno dei 4 asterischi che piovono dall'alto dello schermo parte il campione di un coro), e infine la stanza della ruota, l'unica NON interattiva, in cui sopra all'immagine mandalica di una ruota dorata che gira compare la scritta "coscienza del reale".

(vd. video03)

>1993-4, UOMOMACCHINA, presentato alla galleria Leonardi di Genova, era un viaggio dentro alcune delle opere piu' famose del 1900 rese interattive in modi legati alla linea concettuale degli autori (dentro Schwitters si possono cambiare le parole di una poesia dadaista, dentro Malevich si puo' giocare con i quadrati rosso e nero, dentro Pollock si continua a fare action painting, ecc, fino a Giuseppe Chiari, fiorentino del gruppo Fluxus, in cui si possono trasformare le frasi; l'ultima immagine, una semplice griglia di icone a forma di astronave in cui ogni icona produce un suono differente, voleva essere un tentativo di creazione di una sorta di piscina sonora in cui i campioni possano essere suonati con il movimento degli interattori, un tentativo che si poneva come obiettivi la possibilita' di creare infine veri e propri strumenti musicali virtuali da una parte e d'altra parte la creazione di ambienti sonori sensibili...

(vd. video04)

> 1994 DEBITO PSICHICO, una simulazione di un player video con tre pulsanti: PLAY, PAUSE, e INFO; nel Play ci si ritrova dentro uno zapping incontrollato, toccando il tasto Pause sopra ad un fermo immagine compaiono varie scritte che cambiano se toccate: buy, consume, kill, sex, fun, ecc e nelle Info compaiono delle citazioni prese da manifesti hacker e parole che piovono dall'alto che, se toccate un certo numero di volte, conducono alla scena "segreta" in cui, sullo sfondo di un taglio di Fontana reso multicolore piovono loghi di canali televisivi che, una volta colpiti, scoppiano in una fumettistica nuvoletta rosa provocando la comparsa della scritta -let your conscience be free- per poi riportarci alle Info...

(vd. video05)

>1995-7, EXP, danza interattiva con il gruppo AIEP, uno dei primi tentativi di metter insieme la danza e le tecnologie di realta' virtuali, in cui il danzatore diventa artefice in tempo reale della musica e della scenografia in cui agisce... un campionario di tecniche che ancora oggi propone spunti da sviluppare in molteplici direzioni, dagli ambienti interattivi alla musica vera e propria, alle installazioni artistiche cosi come al videoteatro, oltre che alla vera e propria coreografia interattiva ...

(vd. video06)

>1997-8 MrREGULAR, uno stanzino con un divano e un videowall: chi accetta di entrare e sedersi diventa una sorta di personaggio fumettistico che in tre episodi ha a che fare con rispettivamente un computer, insetti e soldi,... voleva mettere insieme la giocabilita' di un videogame, i livelli di lettura di un fumetto o un cartone, e, in fondo, era anche il mio sogno di couch potato non muoversi mai dal divano e dallo schermo, se si potesse...

(vd. video07)

>1998-9 Storie Mandaliche, con il gruppo Zonegemma, composto inizialmente da me, Giacomo Verde, AnnaMaria Monteverdi, Andrea Balzola e Vanni Cilluffo, voleva mettere insieme le mie esperienze con il Mandalasys, e le esperienze di teleracconti di Giacomo, in un ipertesto scritto da Balzola... un percorso che puo' iniziare da uno qualsiasi dei personaggi iniziali, che si incrociano a ogni spettacolo in maniera differente per terminare con la trasformazione nel personaggio finale...

>2000 ArtMouv, coreografie interattive realizzate con il MandalaSys, per una compagnia di danza francese. Lo spettacolo stato presentato e in scena per un mese al festival del teatro di Avignone

(vd. video07)

>2003 computer art md carrara, accademia bb.aa.

l'amiga viene sfruttato per la prima volta anche all'interno del corso di computer art, e ogni allievo realizza un ambiente reattivo partendo da materiale proveniente dal pc e convertito faticosamente nei formati adatti al Mandalasys; i dischetti formattati dos che l'amiga puo' leggere sono infatti quelli da 880 Kb che ormai non si trovano neanche piu'...

> 2004 TASTIERE INTERATTIVE (PLAYSOUNDZCAM)

(demo real time)

dopo aver lavorato per anni con Amiga, Mac e pc, alla fine degli anni 90 mi sono rivolto verso le possibilita' multimediali offerte dall'allora promettente macromedia flash.. Con le versioni 7 (mx2004) e 8, del 2005, questo programma acquisisce la caratteristica di poter rilevare il segnale di una webcam o di una fonte video riconosciuta dal sistema; inizialmente c'era solo la possibilita' di conoscere, in tempo reale, il valore di attivita' della sorgente stessa, in termini di percentuale dei pixel che variano tra un fotogramma e il successivo, variabile tra 0 e 100. La cosa in se' non sembrava troppo interessante, inizialmente, visto che, senza alcun riconoscimento delle immagini riprese, e solamente con il valore dell'activity level che cambia quando qualcosa si muove di fronte alla camera, ci si ritrova immediatamente a pensare al funzionamento dei sistemi di allarme o di videosorveglianza, piu che a mondi virtuali disegnati (alla RV bidimensionale)... pero', ricollegandomi ad un lavoro col Mandalasys mai reso pubblico, in cui avevo sperimentato varie possibilita' di interazione con una tastiera virtuale, con i tasti che svolazzavano o rimbalzavano o svanivano o si trasformavano in altri oggetti quando venivano toccati, ho provato a immaginare una tastiera da poter suonare sia con il mouse che con la tastiera del proprio computer, che con il movimento di fronte alla camera, e nel 2004 ho proposto ai miei allievi del corso di computer art dell'acc.bb.aa. di carrara la progettazione di tastiere virtuali che

svanissero lentamente quando venivano suonate, in modo che la durata totale e la sequenza dei suoni di ogni tastiera fossero uniche per ogni performance, nonostante tutte le tastiere fossero destinate a essere suonate solamente fino alla loro inevitabile sparizione, che coincide quindi con la fine del pezzo musicale.

(vd. <http://www.mutoto.org/CA0405/playsoundzcamindex.htm>)

> 2005 WIVL (facce, Terrarossa, Ballard)

(demo real time)

L'esperienza delle tastiere era, almeno per l'aspetto webcam, giocata sulla casualità dei tasti che vengono suonati in risposta al generico movimento, e nonostante il risultato finale potesse far pensare a possibili sviluppi, rimane l'analogia con un semplice sistema di allarme sensibile al movimento di tutto ciò che è inquadrato. Ragionando sulle variazioni possibili ad un certo punto è saltata fuori la figura di Leonard Theremin (vd. ...), inventore dello strumento omonimo: così come con il theremin si possono modulare dei suoni artificiali con il semplice movimento delle mani di fronte ad un campo elettromagnetico, senza toccare niente, anche con flash bastava muovere la mano più vicino o più lontano dalla webcam per produrre delle variazioni controllabili del valore dell'activity level, e ciò significava la possibilità di assegnare degli eventi audio video specifici ai diversi intervalli di percentuale di movimento trovati: quando la mano si muove poco e lontano avremo valori bassi, quando si avvicina alla camera i valori aumentano... una prima applicazione di questa sorta di theremin audio video è iniziata, nel 2005, con la serie dei video ritratti interattivi: dopo il primo esperimento con la mia compagna, costretta a fare boccacce e versi per poter essere suonata a ritmo del battito di ciglia, e dopo un laboratorio con ragazzi di accademie italiane greche e turche, che ha prodotto 4 installazioni video interattive che aprono altre direzioni applicative ho provato a ragionare ulteriormente sulle possibilità di controllo offerte da questo sistema basico movimento<>non-movimento, e sono arrivato al germe di un ipertesto: ipotizziamo 5 segmenti video ABCDE, e immaginiamo che, con il non-movimento ci si trovi nella clip A. Appena c'è del movimento di fronte alla camera si viene proiettati nella clip D, da cui, in base sempre al principio del movimento<>non-movimento, si può andare nelle clip B o C, da cui poi si torna comunque alla clip A; se adesso aggiungiamo un contatore per esempio nella clip B, e stabiliamo che per poter passare alla clip E bisogna essere passati da B almeno tot volte, ecco che abbiamo una sorta di struttura che prefigura la possibilità di costruire videogame basati sul semplice rilevamento del movimento.

(su questo principio è costruito il ritratto interattivo di BALLARD: solamente arrivando a una delle clip con l'organo e fermandosi senza ripassare da altre clip si potrà ascoltare la frase intera non scratchata...)

(vd. <http://www.mutoto.org/webcamlabs.htm>)

> 2005-2006 RVeA e IM

(demo real time)

spinto dalle prospettive ho proposto anche agli studenti dei corsi di RVeA e di IM dell'a.a. 0506 la progettazione di interfacce basate sull'uso dell'activity level riconosciuto da flash, e i risultati sono stati in diversi casi interessanti: alcuni si sono orientati verso la costruzione di storie a percorso casuale o semicasuale, altri hanno approfondito gli aspetti della sincronia audiovideo, altri ancora hanno giocato sul semplice effetto...

(vd ipnosi, italiani, sassi,... zerocerbero,

> 2006 primo pulsante flash con webcam

(demo real time)

Flash 8, tra le altre novità, introduce la classe BitmapData, che può entrare in relazione con l'oggetto video che incorpora il segnale della webcam in diversi modi, per esempio facendo un'istantanea di un fotogramma dentro il nuovo oggetto bitmapData e filtrandone il contenuto rispetto ad un'altra bitmap, per esempio quella del fotogramma successivo... sulla base della differenza riscontrata si possono intraprendere azioni a livello di pixel... se poi ipotizziamo che il fotogramma iniziale sia solamente il background vuoto, oppure con l'interattore o gli interattori in posizioni definite, dovremmo poter rilevarne la posizione 2d in qualsiasi fotogramma successivo...

Ultimamente si sono viste in rete diverse applicazioni basate sull'uso intensivo di tale oggetto bitmapData, e tutte permettono di interagire tramite la propria immagine riflessa dentro un mondo virtuale disegnato con gli strumenti 2D e vettoriali di flash come finora si era visto solamente in applicazioni realizzate forse con Director e qualche plugin, o con Processing (vd. www.processing.org) o forse con maxStudio, o Eyesweb, ... rimane forte, anche di fronte alle promesse sempre più vaste delle potenzialità di actionscript, ormai giunto alla terza versione, e nonostante la differenza nel numero dei comandi disponibili, favorevole a flash nel rapporto forse di 400 a 60, la nostalgia, in certi momenti, dell'interfaccia spartana e essenziale del mandala, ma il referente attuale è l'insieme hard e soft EYETOY realizzato per la playStation, una collezione di giochi che permette agli utenti di giocare con le stesse interazioni sperimentate con l'amiga, su qualsiasi consolle dotata di webcam; quello che vari programmatori nel mondo stanno tentando di verificare è la risposta alla domanda se flash possa diventare o meno la possibilità di costruirsi i propri mondi artificiali tramite actionscript e gli strumenti disponibili, potendoli quindi condividere facilmente grazie alla diffusione planetaria del plugin che legge i file swf su qualsiasi piattaforma o browser...

(Links: actionscripts.org, osflash.org, flashkod.com, flashkit.com, flashadvisor.com, kirupa.com, etc)

(spero di non avere annoiato troppo, nel caso mi scuso per le mie ingenuità, e spero anche di non essere stato irrimediabilmente offtopic o troppo autoreferenziale, rischi sempre presenti quando si parla ad un pubblico sconosciuto...)

LINK VARI

Documento lavori Eleonora Rotolo

https://docs.google.com/document/d/12VG0t4JjzK69yOLWqmxS7veYL_-RnXH3rYKx8lyDVf0/edit?tab=t.0

<https://www.strano.net/contrasto/>

Bibliografia e appunti su Massimo

Da

<https://www.accademia.firenze.it/it/docenti-abafi/biografie-docenti/34-docenti-1/cittadini-massimo>

- 2009 Carta, settimanale n.6, 26 febbraio, "Il futuro del futurismo", pagine 52-53.
- 2006 "Networking come arte", costa & nolan, genova 2006, pagine 123 e seguenti, Tatiana Bazzichelli 2004 "Marginali", Castelvechi
- 2004, pp 115-117, pp 287-288, Carlo Branzaglia
- 2000 Computer e Internet, mensile n.11, "L'arte del gioco tecnologico", Lorenzo Pizzanelli
- 1999 Il Manifesto, 6 febbraio, "Tutte le promesse elettroniche in onda a Invideo", Antonello Catacchio
- 1999 Mcmicrocomputer, mensile n.192, febbraio, "Ariella Vidach ballerina interattiva", Ida Gerosa
- 1998 Diario della settimana, anno III n.39, "Latte detergente", Valerio Magrelli
- 1998 "Massimo Contrasto", esperti del 24 febbraio 1998, mediamente.rai.it, Antonio Caronia
- 1996 "la musa dello schermo freddo. videodanza, computer e robot", costa & nolan, genova 1996, p. 143, Elisa Vaccarini
- 1994 L'Unità, 8 ottobre, "Viaggio nei nuovi scenari virtuali", D.M.
- 1994 La stanza rossa, n.12, maggio, "On VR #0txt (VR as I know it)"
- 1994 D'Ars, mensile n.142, aprile, "il sublime", premio O. Signorini 1993, P. Restany, P. Capucci
- 1994 Virtual, mensile n.7, marzo, "Verso il mistero ad alta velocità", Antonio Caronia
- 1993 Il Manifesto, 24 novembre, "Interfaccia, tra arte e informatica", Silvia Lucchesi
- 1993 La Nazione, 15 ottobre, "l'uomo, lo schermo e la virtù", Matteo Chini
- 1993 La stanza rossa, giugno, "I molteplici percorsi dell'interattività", con T. Tozzi
- 1992 Happening Digitali Interattivi, CD rom + pubblicazione, con Tommaso Tozzi
- 1992 Posse italiane, ed. Tosca 1992, "network alternativo tra cyberpunk e realtà virtuali", pagine 132-133, Carlo Branzaglia
- 1989 Computer Grafica, mensile, maggio, "protocollo italia", Marcello Pecchioli
- 1986 Video Magazine, mensile, giugno, "graffiti elettronici", Franco Iannelli

Possibili panel/programma

11-12 maggio 2026

11 Maggio
Pomeriggio
Panel I

15 - 17 (3/4 relazioni di 20 min. + q&a)

Formazione, generazioni artistiche, insegnamento come ricerca collettiva: arte e nuove tecnologie in Italia (Massimo-insegnamento-nuove tecnologie)

1. Tommaso Tozzi
2. Alessandro Ludovico
3. Elena Giulia Rossi

Modera: Marco Cadioli

17.30 (fino a chiusura)
Presentazione mostra e inaugurazione

Clemente Pestelli
Lorenzo Antei
Presentazione progetto gruppo MDC

La sera:
Queer codes (dove?)

Giorno II
Mattina
11-13 (3/4 relazioni di 20 min. + q&a)

Panel II:
Archiviare e conservare l'arte digitale: pratiche/politiche/memorie/futuri > qui o scambiato con panel dopo

1. Chiara Borgonovo (<https://univr.academia.edu/CBorgonovo>)
2. Tommaso Campagna per INC
3. Lorenzo Antei

Modera: Sara Molho

LIGVA (Performance *A mettere mano*)

Possibili gruppi/persona: Museo informatica funzionante e/o verdebinario
<https://museo.freaknet.org/it/chisiamo/> (caso Ciani o altri casi)

Duccio Dogheria (Archivio del 900, Mart - Cyber Ciani, simulazioni ms-dos su internet archive, ha promosso il recupero di floppy e altri materiali digitali su supporti obsoleti; ha lavorato con Museo Informatica Funzionante)

Michele Sgobio (ECN/Pantera /Movimenti)

Laura Leuzzi (si occupa molto di video, spesso di femminismi, ma sta all'estero...)

Pomeriggio

15 - 18 (4 relazioni di 20 min. + q&a)

Panel III:

Contesti: arte, tecnologie, interattività in Italia dagli anni Novanta

1. Tatiana Bazzichelli (online)
2. Francesco Spampinato (GMM / firenze)
3. Paola Lagonigro (fonti/riviste/interattività inizio anni 90)
4. Pier Luigi Capucci (Noema)

Modera: Sara Molho

Elisabetta Modena (realtà virtuale e arte)

Galluzzi / Righetti (Stanza rossa)

Ripescaggi:

Domenico Quaranta

Maria Grazia Tolomeo? Paola Segà Serra Zanetti?

Antonino Sciotto (movimenti sociali e tecnologie anni 80-90)

Punti in sospeso:

- È meglio spostare il panel III alla mattina e il 2 al pomeriggio seguito dalla performance del LIGVA?
- Contattare l'MDC
- Mettiamo Galluzzi/Righetti nelle interviste (Stanza Rossa)
- Tommaso Marmo: lo chiamiamo? Documentiamoci e capiamo

DA FARE:

- Capire come inquadrare economicamente il LIGVA
- Sara e Lorenzo tirano giù una idea di costi interni alle 8000 euro

Idea costi macro

- Relatori 5600 euro
- Allestimento mostre + interviste e montaggio video 8000/ euro

REPORT CALL + RIUNIONI

REP

CALL CLAUDIA

2026-03-06 16:00

Call con Claudia

Interviste

Altre proposte da intervistare:

- Antonio Rollo docente di Computer Art all'Accademia di Belle Arti di Bari (<https://www.accademiabelleartiba.it/docenti/antonio-rollo/79-antonio-rollo.html>)
- Fratello di Massimo che fa il DJ (scambi di dischi e di consigli musicali)
- Stefano Bettini (accademia di firenze) ~ facevano parte del gruppo "il generale" dove trattavano musica e fumetti
- Andrea Zingoni
- Pier Luigi Capucci (Noema)

Ho chiesto a Claudia di Tozzi e mi ha detto che non erano rimasti in buoni rapporti. Si erano incontrati di recente e sono finiti comunque con il litigare. Potremmo comunque sfruttare la questione storica per tentare comunque di aprire un dialogo.

Claudia propone, oltre al ciclo di interviste, di fare anche carrellata di foto varie con voiceover di Matteo. Ha delle foto per il montaggio fatte a Massimo e Glessi non più di 4 anni fa.

Portare bottiglia di buon rum a Chini

Giacomo, Jacopo Benassi e Massimo hanno fatto un lavoro insieme a Spezia anni 80/90

Le scene toccate sono comunque tante (troppe). La lista di questi nomi va comunque rivista. Le ho detto che l'idea di base è quella di restare più sul periodo più recente e di andare poi a cavallo con la nascita di NTA. Tenere comunque la lista in conto per un futuro documentario.

Allestimenti

Non sono riuscito a chiedere nulla sull'uso dei fetish objects. Per quanto riguarda l'amiga, lei propone di puntare su Reale scelta Virtuale o Mr Regular. Puntare su Mr Regular apre anche strade per una futura mostra al Lucca Comics.

Claudia va via la settimana di pasqua e non può a marzo. Ho pensato di coinvolgerla comunque nelle interviste facendo un collegamento da remoto per lei.

Nel complesso era molto felice degli avanzamenti nostri ad eccezione delle conferenze che trova noiose. Non andrà a Firenze a marzo se non dopo il 30 che dovrebbe avere una resa dei conti con i fratelli. Ci aggiorniamo la settimana prossima (11-14 marzo).

2026-03-16 altra call

- Valeria ex moglie di Massimo, direttrice e fondatrice della Neon di Bologna dove Massimo fece tante cose nel primo periodo.
- Gaia Bindi direttrice dell'Accademia di Firenze
- Flavia Alman e *Sabine* Reiff di Pigreca gruppo dietro allo studio azzurro e Mario Canali (https://www.strano.net/bazzichelli/pdf/Pigreca_intervista.pdf).
- Mattei donna odiosa che è però un'autorità (Ariella Vidach e Claudio sono due che Claudia odia perché vogliono i diritti sui lavori dell'amiga).
- Carlotta Premazzi (ex studentessa) ma non mi ha saputo dire in che modo

Ha chiesto di non chiamare la Monteverdi ed è molto contenta che non la chiamiamo.

Ha proposto anche Cesare Malfatti membro dei La Crus e attualmente dei The dining rooms che ha lavorato a questo progetto della Polish Radio Experimental Studio (PRES)
<https://www.ableton.com/en/blog/sounds-polish-radio-experimental-studio/>

Dopo qualche tentennamento, mi ha dato un ok sui fetish objects purchè vengano esposti ben protetti e che sia documentata la presenza.

Non sono riuscito a chiedere su Antonio Rollo. Conferma che il 30 avrà un confronto con i fratelli ma non ho capito bene dove. Andrà a Firenze verso fine maggio.

CALL CLAUDIA 27.03.26

Le presentiamo il progetto e la due giorni è la mostra e con essi i relatori

Le spieghiamo la questione delle interviste dicendole che ci sembra importante avere la sua testimonianza

In merito a questo le chiediamo cosa ne pensa del possibile coinvolgimento di Benassi (lo conosceva? in che rapporti era con massimo?) e Alma e Reiff (lo conoscevano? in che rapporti erano con massimo?)

Le raccontiamo della pubblicazione e in merito le chiediamo se ha del materiale video/fotografico