

Massimo Contrasto: L'Ecosistema Artistico, la Rete Umana e la Pedagogia Sperimentale di Massimo Cittadini

L'analisi della figura di Massimo Cittadini, universalmente noto nel panorama della media art italiana con lo pseudonimo di Massimo Contrasto, richiede una ricostruzione meticolosa di un ecosistema che non è stato solo tecnologico, ma profondamente umano, politico e pedagogico. Cittadini ha rappresentato il punto di intersezione tra la cultura underground dei centri sociali fiorentini, la ricerca accademica d'avanguardia e la sperimentazione pionieristica della realtà virtuale non immersiva negli anni Novanta. La sua traiettoria professionale e personale è un filo rosso che unisce l'architettura radicale, il cyberpunk italiano e la nascita delle Nuove Tecnologie dell'Arte (NTA) nelle Accademie di Belle Arti.¹ Questa ricerca esplora le persone, i collettivi e le istituzioni che hanno orbitato attorno a lui, definendo una mappa relazionale indispensabile per l'organizzazione di una giornata di studi che ne celebri l'eredità e ne analizzi la tenuta tecnologica.

La Formazione e il Contesto Fiorentino: Tra Architettura e Underground

Massimo Cittadini nasce ad Ascoli Piceno nel 1959, ma è la Firenze degli anni Ottanta a forgiare la sua identità di artista-ricercatore. Nel 1988 si laurea in Architettura con un progetto che già prefigurava il suo futuro interesse per gli spazi ibridi: un centro multimediale sotterraneo in Piazza San Marco a Firenze. Questo background architettonico è fondamentale per comprendere come Cittadini abbia sempre interpretato lo schermo non come una superficie piatta, ma come uno spazio abitabile, un volume da navigare attraverso l'interattività.

Negli anni Ottanta, Cittadini è immerso nella scena creativa fiorentina, caratterizzata da una commistione tra grafica, musica punk-hardcore e prime sperimentazioni video. In questo periodo inizia il sodalizio con Tommaso Tozzi, una figura che rimarrà costante nella sua vita. Insieme a Tozzi partecipa alle attività del Pat Pat Recorder tra il 1986 e il 1990, un'esperienza che mescolava mostre, performance e concerti in una dimensione di autoproduzione radicale. Questo ambiente era fortemente influenzato dall'etica hacker e dal mediattivismo, dove la tecnologia era vista come uno strumento di liberazione e non solo come un mezzo estetico.³

Figura Chiave	Ruolo Storico	Rapporto con Cittadini
Tommaso Tozzi	Pioniere della Net.art e hacker art	Collaboratore storico (Pat Pat Recorder, Strano)

		Network); collega in Accademia
Stefano Bettini	Ricercatore e artista	Membro del gruppo "Il Generale"; condivideva con Massimo la passione per musica e fumetti
Andrea Zingoni	Fondatore GMM	Collaboratore fondamentale per le prime installazioni interattive e la poetica del "caldo" digitale ⁴
Antonio Glessi	Artista visivo GMM	Socio nelle produzioni Mandala; custode della memoria visiva dei Giovanotti Mondani Meccanici ⁴

La relazione con Tommaso Tozzi, pur avendo attraversato momenti di tensione personale negli anni più recenti, rimane il pilastro storiografico per comprendere il passaggio dal punk alla net.art. Tozzi rappresenta l'anima più teorica e politica del network fiorentino, quella che porterà alla nascita di Strano Network e alla riflessione sul diritto alla comunicazione.³

Il Nodo Bolognese: La Galleria Neon e l'Enfatismo

Parallelamente all'attività fiorentina, Cittadini diventa socio della Galleria Neon di Bologna nel 1985. Sotto la guida di Gino Gianuzzi, la Neon è stata uno dei centri nevralgici dell'arte contemporanea italiana, capace di intercettare le nuove sensibilità dell'Enfatismo, movimento teorizzato da Francesca Alinovi.⁶ In questo contesto, l'opera di Cittadini si confronta con un'arte che privilegia l'installazione e la videoart, ma con un approccio "impuro" e multidisciplinare.⁶

La Neon non è stata solo una vetrina, ma una comunità. Qui Cittadini intreccia legami con Valeria Medica, co-fondatrice della galleria ed ex moglie di Massimo, una figura che ha vissuto da vicino la trasformazione del suo lavoro da sperimentazione grafica a realtà virtuale. La partecipazione di Cittadini a mostre come "Reale Scelta Virtuale" (1992) presso la Neon segna l'ingresso ufficiale della realtà virtuale non immersiva nel circuito delle gallerie commerciali italiane.

Evoluzione della Galleria Neon e Rilevanza Archivistica

Gino Gianuzzi rimane oggi il principale referente per ricostruire la linea curatoriale che ha permesso a Cittadini di esporre lavori tecnologicamente complessi in un'epoca in cui le istituzioni erano ancora scettiche verso il digitale.⁷ Gianuzzi descrive la galleria come un

organismo in crescita, un ecosistema che ha ospitato artisti come Maurizio Cattelan ed Eva Marisaldi, ma che ha sempre mantenuto una porta aperta alla computer art di Tozzi e Cittadini.⁷

La Rivoluzione del Mandala System: Massimo Contrasto e i GMM

Il 1991 è l'anno della svolta tecnologica: Cittadini scopre il Mandala System del Vivid Group di Toronto. Questo sistema, basato sul computer Commodore Amiga, permetteva di creare ambienti di realtà virtuale "non immersiva" in cui l'utente, ripreso da una telecamera, vedeva la propria silhouette interagire con oggetti grafici sullo schermo. Con lo pseudonimo di Massimo Contrasto, Cittadini diventa il "tecnologo" di riferimento per questa piattaforma in Italia.

La collaborazione più celebre è quella con i Giovanotti Mondani Meccanici (GMM), collettivo composto da Antonio Glessi e Andrea Zingoni.⁴ Insieme realizzano *Buddha Vision* (1991), un'installazione che trasformava lo spettatore in un elemento della composizione grafica, abbattendo la barriera tra pubblico e opera. Questo lavoro, presentato alla Triennale di Milano nel 1992, segna l'apice dell'estetica "psichedelica" e calda dei GMM unita alla competenza tecnica di Cittadini.

Caratteristica Tecnica	Descrizione Mandala System (Amiga)	Implicazione Artistica
Piattaforma	Commodore Amiga 3000 / 4000	Flessibilità nell'interazione MIDI e grafica bitmap
Input	Telecamera (Frame Grabber Alive)	Interattività "trasparente" senza caschi o guanti
Colori	32 colori (16 effettivi per chroma key)	Estetica "cartoonistica" e astratta necessaria per la bassa risoluzione
Audio	Gestione MIDI con expander esterni	Sincronia perfetta tra movimento corporeo e generazione sonora

Cittadini ha investito cifre considerevoli per l'epoca (circa 3000 dollari per il software e la chiavetta hardware) per poter sperimentare radicalmente su questa tecnologia. Nonostante il fallimento della Commodore nel 1994, Massimo ha continuato a usare e difendere l'Amiga per decenni, considerandolo un sistema più "robusto" e "sincero" rispetto alle opache interfacce PC che seguirono.

Strano Network e la Critica Mediale: Caronia, Capucci e la Stanza Rossa

Negli anni Novanta, Cittadini si inserisce nel dibattito teorico sulla virtualità partecipando ad attività collettive e pubblicazioni di settore. Un ruolo centrale è occupato dalla rivista *La Stanza Rossa*, curata da Stefano Righetti e Francesco Galluzzi.⁹ La rivista è stata un crocevia per artisti e teorici che si interrogavano sulle trasformazioni sociali indotte dal *mediascape*.⁹

Fondamentale è il rapporto con Antonio Caronia, critico e ricercatore che citava Cittadini insieme a Giacomo Verde come i pochi artisti capaci di proporre "esperienze" piuttosto che semplici "opere". Caronia ha analizzato il lavoro di Massimo Contrasto mettendone in luce la capacità di mescolare immagini e parole per suggerire riflessioni inedite sulla percezione della realtà.

Un altro interlocutore di rilievo è Pier Luigi Capucci, fondatore di *Noema* e curatore di rassegne come *Cybernauti* a Bologna (1993), dove Cittadini presentò *Uomomacchina*. Capucci rappresenta la sponda teorica che ha saputo inquadrare la realtà virtuale non come una tecnologia a sé stante, ma come un tentativo di ridefinizione del ruolo dell'arte nella comunicazione.²

Il Teatro Tecnologico: ZoneGemma e la Collaborazione con Giacomo Verde

L'incontro con Giacomo Verde, artista attivista noto per i suoi Tele-Racconti, porta Cittadini verso la scena teatrale.¹ Nel 1998, insieme ad Annamaria Monteverdi e Andrea Balzola, fondano l'associazione *zoneGemma* a Lucca. L'obiettivo era la creazione di un "tecon teatro" che non usasse la tecnologia come decorazione scenografica, ma come motore della narrazione.¹¹

Il progetto più emblematico è *Storie Mandaliche*, uno spettacolo interattivo dove la coreografia di Ariella Vidach (Compagnia AiEP) e i testi ipertestuali di Balzola venivano orchestrati dal Mandala System gestito da Cittadini. In *Storie Mandaliche*, l'attore diventava un "mouse vivente", in grado di scatenare eventi visivi e sonori attraverso il movimento, permettendo alla storia di ramificarsi in modo sempre differente.

La Rete AiEP: Ariella Vidach e Claudio Prati

La collaborazione con Ariella Vidach e Claudio Prati (Avventure in Elicottero Prodotti) ha

rappresentato uno dei capitoli più professionalmente maturi per Cittadini. Spettacoli come *EXP* (1995-1997) hanno girato i principali festival europei (Milano, Lugano, Ginevra, Lubiana), dimostrando come la danza potesse essere aumentata dal digitale senza perdere la fisicità del corpo. Vidach e Prati continuano oggi questa ricerca con progetti come *Kōreosfera*, mantenendo viva l'eredità dell'interazione spaziale iniziata con Massimo.¹²

Pedagogia come Ricerca: La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte (NTA)

L'impatto di Massimo Cittadini sulla formazione artistica italiana è incalcolabile. Nel 2002 è tra i fondatori del primo dipartimento di Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Carrara, insieme ad Andrea Balzola, Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi e Antonino Rollo. Per vent'anni, Cittadini ha coordinato la scuola, trasformando l'insegnamento in una pratica di ricerca collettiva.¹

Nelle sue lezioni, Massimo ha introdotto generazioni di studenti all'uso consapevole del computer, non come strumento passivo ma come ambiente di pensiero.¹³ Ha insegnato ActionScript, Flash MX e la programmazione per webcam, spingendo gli studenti a creare "tastiere interattive" e "video ritratti" che reagissero al movimento. La sua visione pedagogica era centrata sull'open source e sulla critica alle interfacce proprietarie, temi che oggi sono diventati centrali nel dibattito sulla sovranità digitale.¹⁵

Collaboratore Accademico	Ruolo / Insegnamento	Contributo alla Visione di NTA
Andrea Balzola	Drammaturgia Multimediale	Elaborazione teorica del rapporto tra arte e media ¹⁶
Tommaso Tozzi	Teoria delle Arti Multimediali	Connessione tra hacktivism, reti sociali e didattica ¹⁸
Antonino Rollo	Computer Art	Ricerca sui linguaggi informatici e programmazione partecipata ¹³
Marco Cadioli	Net.art	Analisi delle culture digitali e dei nuovi media ¹
Clemente Pestelli	Coordinamento NTA	Gestione attuale della

	Carrara	scuola e del progetto "Massimo Contrasto" ¹
--	---------	---

L'eredità pedagogica di Cittadini vive anche attraverso i suoi ex studenti, come Lorenzo Antei e Carlotta Premazzi, che oggi si occupano di preservare e riattivare le sue installazioni storiche.¹ Antei, in particolare, rappresenta il ponte tra la generazione dei "pionieri" (Cittadini, Verde) e i "nativi digitali", portando avanti una riflessione critica sulla materialità dei supporti obsoleti.¹⁵

La Sfida dell'Archiviazione: Conservare l'Effimero Digitale

Un tema cruciale emerso dalla ricerca è la precarietà delle opere digitali di Cittadini. La dipendenza dall'hardware Amiga e da software legati a chiavette fisiche rende la conservazione un'operazione di archeologia informatica. Lorenzo Antei sta coordinando l'Archivio Massimo Cittadini, lavorando sul restauro di installazioni come *Mr. Regular* e il recupero di centinaia di floppy disk.¹

Un punto di riferimento per questo lavoro è Duccio Dogheria, funzionario del Mart di Rovereto, che ha recentemente gestito il recupero dei dati digitali di Piermario Ciani.²³ Il progetto "Cyber Ciani", realizzato in collaborazione con il Museo dell'Informatica Funzionante (MIAI), ha mostrato come sia possibile riattivare media obsoleti (SyQuest, ZIP, magneto-ottici) per renderli nuovamente consultabili.²³ La presenza di Dogheria nella giornata di studi è strategica per definire le politiche della memoria necessarie a garantire un futuro al patrimonio di Cittadini.¹

Sinergie con THE VOID e l'Institute of Network Cultures

La giornata di studi non sarà solo un momento di riflessione teorica, ma un esperimento di broadcasting e archiviazione espansa.¹ Grazie alla collaborazione con Tommaso Campagna e THE VOID (piattaforma dell'Institute of Network Cultures di Amsterdam), il convegno sarà integralmente ripreso e trasformato in un archivio digitale dinamico.¹ Questo approccio riflette la volontà di Cittadini di non separare mai la produzione artistica dalla sua documentazione e distribuzione in rete.²⁶

Proposta Organizzativa per la Giornata di Studi: Relatori e Panel

Sulla base dei materiali raccolti, si delinea una struttura articolata in tre momenti chiave, progettata per coprire tutte le anime della ricerca di Massimo Cittadini.

Panel I: La Formazione come Pratica Politica e Sociale

Questo panel deve analizzare l'impatto di Cittadini sulle istituzioni accademiche e sulla formazione di una nuova coscienza artistica tecnologica.

- **Tommaso Tozzi (Accademia di Belle Arti di Firenze):** Per il legame storico tra hacker art e didattica. Deve raccontare la genesi di NTA e il clima politico degli anni '80 a Firenze.¹⁸
- **Elena Giulia Rossi (Accademia di Belle Arti di Roma / Arshake):** Critica e curatrice che può inquadrare la pedagogia di Cittadini nel contesto della teoria spaziale e delle strategie di progettazione contemporanee.¹⁹
- **Andrea Balzola (Accademia di Brera):** Per la riflessione sull'estetica dei nuovi media e sul ruolo dell'artista come "facilitatore" di reti sociali.¹¹
- **Antonino Rollo (Accademia di Bari):** Per il focus tecnico-poetico sulla Computer Art e sulla programmazione partecipata.¹³

Panel II: Archeologia del Virtuale e Mediattivismo negli Anni Novanta

Il cuore della ricerca artistica di Massimo Contrasto, dal Mandala System alla militanza nelle reti digitali.

- **Francesco Spampinato (Università di Bologna):** Curatore del volume sui GMM, può analizzare il crossover tra fumetto, computer art e musica che ha caratterizzato il periodo 1984-1993.⁵
- **Paola Lagonigro (Sovrintendenza Capitolina):** Autrice di studi sulla realtà virtuale in Italia negli anni '90. Il suo contributo è essenziale per la ricostruzione storiografica rigorosa delle installazioni Mandala.²
- **Pier Luigi Capucci (Noema):** Per la dimensione teorica dell'interattività e il legame con la rassegna Cybernauti.²
- **Tatiana Bazzichelli (Disruption Network Lab):** In collegamento da Berlino, per contestualizzare l'opera di Cittadini nella storia dell'hacktivismo e del networking artistico internazionale.³
- **Alessandro Ludovico (Winchester School of Art):** Fondatore di Neural, per discutere il rapporto tra editoria indipendente, fanzine e cultura digitale.¹

Panel III: Conservazione dell'Arte Digitale: Memoria e Futuri

Focus sulle sfide tecniche del restauro e sulle politiche archivistiche per il patrimonio digitale.

- **Lorenzo Antei (Archivio Massimo Cittadini):** Per presentare lo stato dell'arte del recupero dei materiali Amiga e dei progetti realizzati con gli studenti.¹
- **Duccio Dogheria (Mart di Rovereto):** Per portare l'esperienza del progetto "Cyber Ciani" e discutere la valorizzazione dei patrimoni archivistici multimediali.²³
- **Chiara Borgonovo (Università Vita-Salute San Raffaele):** Per una riflessione filosofica sulla tenuta tecnologica e sulle politiche della memoria.¹
- **Tommaso Campagna (Institute of Network Cultures):** Per illustrare le modalità di archiviazione espansa e il format THE VOID.¹

Momento dell'Evento	Attività	Protagonisti / Curatori
Inaugurazione	Presentazione mostra e Archivio MDC	Clemente Pestelli, Lorenzo Antei ¹
Performance Finale	"A mettere mano" - Azione LIGVA	Laboratorio Intergalattico Giacomo Verde ¹
Evento Serale	"Queer Codes"	Gruppo MDC e collettivi locali ¹
Documentazione	Registrazione e VJing THE VOID	Tommaso Campagna, Tommaso Marmo ¹

La Rete degli Intervistati: Testimonianze per la Mostra

Oltre ai relatori, la ricerca ha individuato una serie di figure chiave da coinvolgere attraverso video-interviste per arricchire il percorso espositivo. Queste persone rappresentano i diversi "mondi" attraversati da Cittadini.

- **Gino Gianuzzi (Bologna):** Sulla nascita della Galleria Neon e il ruolo di socio di Massimo.⁶
- **Matteo Chini (Firenze):** Storico dell'arte che recensì i lavori di Cittadini su *La Nazione* e collaborò alla rivista *La Stanza Rossa*.
- **Antonio Glessi (Firenze):** Per il racconto intimo e tecnico della collaborazione nei GMM e la creazione di *Buddha Vision*.⁴
- **Flavia Alman e Sabine Reiff (Pi Greca / Milano):** Pioniere delle immagini digitali e collaboratrici di Studio Azzurro e Correnti Magnetiche; possono testimoniare il clima della sperimentazione a Milano negli anni '90.
- **Maria Grazia Mattei (MEET Milano):** Per il suo ruolo fondamentale nel veicolare il Mandala System in Italia e l'organizzazione del convegno *Mondi Virtuali* (1990).³
- **Ariella Vidach (Milano):** Sulla danza interattiva e la sfida di trasformare il corpo in un mouse attraverso il software programmato da Massimo.
- **Stefano Bettini (Firenze):** Per la dimensione privata, musicale e il legame con la cultura punk hardcore fiorentina degli esordi.

Budget e Aspetti Logistici della Giornata di Studi

L'organizzazione prevede un investimento totale di circa 15.000 euro, distribuito tra compensi per i relatori, produzione audiovisiva, ricerca curatoriale e allestimento della mostra.¹ È previsto un gettone di presenza di 400 euro per i relatori in presenza e 200 euro per quelli a distanza, a copertura delle spese di viaggio e pernottamento.¹

Voce di Spesa	Descrizione	Importo Stimato
Relatori (8 in presenza)	Gettone e rimborso spese	€ 3.200 ¹
Relatore estero / Regia	Attività per THE VOID e INC Amsterdam	€ 1.300 ¹
Produzione Audiovisiva	Interviste, riprese, trascrizioni e montaggio	€ 2.500 ¹
Curatela e Progettazione	Sviluppo concept, layout mostra e allestimento	€ 1.500 ¹
Allestimento e Trasporti	Realizzazione spazi, noleggio CRT, logistica	€ 3.000 ¹
Editoria	Pubblicazione digitale atti e coordinamento	€ 3.500 ¹
Totale		€ 15.000¹

Conclusione: L'Attualità di Massimo Contrasto

Ricostruire la rete intorno a Massimo Cittadini significa non solo fare un'operazione di storiografia dell'arte digitale, ma riattivare un modello di pensiero che oggi appare più necessario che mai. In un mondo dominato da piattaforme chiuse e algoritmi proprietari, la lezione di Massimo Contrasto risiede nella rivendicazione di una tecnologia "povera", aperta, manipolabile e profondamente legata alla presenza fisica del corpo.

Invitare le persone qui identificate per la giornata di studi all'Accademia di Carrara permetterà di far emergere la complessità di una figura che è stata, allo stesso tempo, architetto, hacker, artista e docente.¹ L'eredità di Cittadini non è solo nei file conservati nei suoi hard disk, ma nella comunità di persone che ancora oggi praticano il fantastico e progettano mondi seguendo le traiettorie da lui tracciate.¹ La giornata di studi sarà l'occasione per "mettere mano" – citando l'azione finale del LIGVA – a questo patrimonio, garantendo che il contrasto tra reale e virtuale continui a produrre nuove forme di coscienza critica e bellezza.¹

Bibliografia

1. Appunti progetto Massimo del Contrasto.pdf
2. La realtà virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta - piano b. Arti e culture visive,

- accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://pianob.unibo.it/article/download/14294/13864/53951>
3. (PDF) Networking. The Net as Artwork - Academia.edu, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://www.academia.edu/346618/Networking_The_Net_as_Artwork
 4. Ibridazione, corpi e media. Pratiche artistiche del video in Italia negli anni Ottanta - Webzine, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://webzine.sciami.com/ibridazione-corpi-e-media-pratiche-artistiche-del-video-in-italia-negli-anni-ottanta/>
 5. Giovanotti Mondani Meccanici - Blow Up magazine, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.blowupmagazine.com/cont/giovanotti-mondani-meccanici.asp>
 6. Cronologia di Bologna dal 1796 a oggi - Biblioteca Salaborsa, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.bibliotecasalaborsa.it/bolognaonline/cronologia-di-bologna/1981>
 7. NO, NEON, NO CRY | MAMbo, Bologna —Intervista con Gino Gianuzzi - ATP DIARY, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://atpdiary.com/no-neon-no-cry-mambo-gino-gianuzzi/>
 8. Cronologia di Bologna dal 1796 a oggi - Biblioteca Salaborsa, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.bibliotecasalaborsa.it/bolognaonline/cronologia-di-bologna/2016>
 9. pre[ss]view_riviste | La Stanza Rossa exhibart.com, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://www.exibart.com/pressview/pressview_riviste-la-stanza-rossa/
 10. La realtà virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta - I.R.I.S., accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://iris.uniroma1.it/handle/11573/1682654>
 11. Un viaggio mandalico con Giacomo Verde - Riviste UNIMI, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://riviste.unimi.it/index.php/connessioremote/article/download/13619/12704/40303>
 12. Kōreosfera | Triennale Milano, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://triennale.org/eventi/koreosfera-ariella-vidach-esplorazioni-2025>
 13. prof. Antonio Rollo, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://www.ababa.academy/corpo-docente/profilo_short.php?id_u=1
 14. Antonio Rollo - Accademia di Belle Arti di Bari, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://www.accademiabelleartiba.it/29-hub-docenti/antonio-rollo.html>
 15. Intervista a Lorenzo Antei, computer artist presente alla mostra Liberare Arte da Artisti su Giacomo Verde al Camec della Spezia, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.annamonteverdi.it/digital/intervista-a-lorenzo-antei-computer-artist-presente-alla-mostra-liberare-arte-da-artisti-su-giacomo-verde-al-camec-della-spezia/>
 16. Libri - Andrea Balzola, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<http://www.andreabalzola.it/libri.htm>
 17. L'arte come rete solidale invece che come sistema di mercato - Dromo, accesso

- eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.dromorivista.it/larte-come-rete-solidale-invece-che-come-sistema-di-mercato/>
18. Ariella Vidach AiEP e DiDstudio – PROPOSTA ARTISTICA 2025-2026 - IoDanzo, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.iodanzo.com/2025/09/17/ariella-vidach-aiEP-e-didstudio-proposta-artistica-2025-2026/>
 19. Critici e curatori di Arte elettronica e New Media art | Vademecum delle arti digitali, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.darioquaranta.com/curatori-net-art-new-media-art/>
 20. Antonio Rollo - Accademia di Belle Arti di Bari, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.accademiabelleartiba.it/docenti/antonio-rollo/79-antonio-rollo.html>
 21. GIACOMO VERDE - AIR Unimi, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://air.unimi.it/retrieve/7fc2f965-34f4-4cb8-9fae-5bf88f319f6e/Monteverdi-voI2-DEF-online%20%281%29_compressed.pdf
 22. Essere (almeno) due. Studi sulle donne nel cinema e nei media - Edizioni ETS, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://www.edizioniets.com/priv_file_libro/3577.pdf
 23. Verde Binario - miai.musif.eu, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://miai.musif.eu/category/network/verde-binario/>
 24. Change! Il Mart su Internet Archive - Archivissima, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.archivissima.it/2022/oggetti/2177-change-il-mart-su-internet-archiv-e>
 25. Associazione Ariella Vidach - A.i.E.P. - Transartists, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.transartists.org/nl/air/associazione-ariella-vidach-aiEP>
 26. Paola Lagonigro - Dalla tela allo schermo - PRIMA PARTE - I.R.I.S., accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://iris.uniroma1.it/retrieve/5efeeCDF-c216-43da-a394-0b73992f1970/Tesi_dot_torato_Lagonigro.pdf
 27. Rassegne video - Palazzo Esposizioni Roma, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
<https://www.palazzoesposizioneRoma.it/pagine/rassegne-video-il-video-rende-felici-videoarte-in-italia>
 28. IL COMPUTER NELLE ARTI VISIVE E NELLA CULTURA VISUALE IN ITALIA NELLA INFORMATION AGE, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://cris.unibo.it/retrieve/0b7dc42d-5d8c-44d9-a002-d66051bd0a2c/Spampinato.pianob.Vol.7.N.2_compressed.pdf
 29. News | Accademia di Belle Arti di Venezia, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://www.accademiavenezia.it/dottorati-ricerca/news-298.html>
 30. Full text of "Networking : the Net as artwork" - Archive.org, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026,
https://archive.org/stream/pdfy-HIL-3u8CNVkkT-sw/networking_bazzichelli_djvu.t

[xt](#)

31. Duccio Dogheria | ISFestival - Festival Informatici Senza Frontiere, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://festival.informaticisenzafrontiere.org/relatori/duccio-dogheria/>
32. <https://www.sfscon.it/?calendar=2025&format=xml>, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://www.sfscon.it/?calendar=2025&format=xml>
33. La realtà virtuale nell'Italia dei primi anni Novanta | piano b. Arti e culture visive, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, <https://pianob.unibo.it/article/view/14294>
34. Galleria | Almeno in due, accesso eseguito il giorno marzo 28, 2026, https://iris.unito.it/retrieve/e27ce430-fcb9-2581-e053-d805fe0acbaa/galleria_n8.pdf