

NOTA METODOLOGICA E RINGRAZIAMENTI

Metaforicamente, anche il mio percorso teorico per dare forma a questo lavoro può essere paragonato ad un viaggio verso un'isola galleggiante (quella dell'arte digitale interattiva).

In realtà non so neanche io quando il mio viaggio è iniziato e quale sia stato il reale punto di partenza, perché ho sempre avuto il potenziale interesse per questa meta. Posso comunque considerare come ipotetica tappa iniziale un seminario tenutosi nel Maggio del 1996 nella Facoltà di Sociologia. Il seminario si chiamava *PALESTRA ELETTRONICA* ed era organizzato da Ninì Candalino (che allora collaborava con la cattedra di Sociologia delle Comunicazioni di Massa di A.Abruzzese) e dal Laboratorio Audiovisivo della Facoltà. In quel seminario, furono invitati vari esponenti dell'arte elettronica e della videoarte (per esempio il videoartista Theo Eshetu, il gruppo romano della Chiesa dell'Elettrosafia) e numerose proiezioni video furono accompagnate da interventi di vari esperti e teorici del settore. Durante il seminario potei anche assistere alla presentazione della Tesi di Laurea in Sociologia di Francesca Bianchi (dal titolo *Antropologia della performance, il corpo limen attraverso la videoarte*) che si era appena laureata in Antropologia Culturale con M.Canevacci, cominciando a tessere le prime fila dell'argomento. In quell'occasione si inaugurava anche agli studenti il Laboratorio Audiovisivo della Facoltà, con la possibilità di fruire personalmente di vario materiale video, e così ebbi modo di visionare video di body art e cyberpunk. Sempre nel Maggio del 1996, andai a sentire una conferenza in occasione della presentazione del libro di L.Taiuti *Arte e Media- Avanguardie e comunicazioni di massa*, con interventi di Teresa Macrì, Francesco Moschini, Mario Perniola, Franco Purini e Massimo Canevacci. Allora partecipai a molti eventi organizzati da Massimo Canevacci che mi fornirono vari strumenti interpretativi, come quello organizzato al CSOA Forte Prenestino di Roma, in cui visionammo video tribali (il funerale Bororo) e proiezioni di graffiti metropolitani, partecipando

performaticamente facendoci dipingere il viso (secondo rituale tribale) con pigmenti neri amalgamati con l'uovo. Assistetti inoltre ad un altro evento in cui un gruppo di ragazzi di Sociologia autogestirono un seminario, sotto invito di Canevacci, per "spiegarci" cosa fosse e chi fosse Luther Blisset: si presentarono con tanto di quadro gigante corredato da ceri, registratore con la sua voce elettronica e parlarono a lungo del libro *TAZ* di Hakim Bey, illustrando le loro derive psicogeografiche tracciando linee su una cartina del territorio romano. Un ulteriore insegnamento lo ebbi durante le lezioni di Massimo Canevacci quando ci fece ascoltare i lavori musicali elettronici di Philip Glass, che vidi dal vivo anni dopo al Teatro Olimpico di Roma (nell'Ottobre del 1998), in occasione di un suo concerto *MONSTERS of GRACE* che presupponeva la fruizione, con gli appositi occhialini, di immagini 3D proiettate su un grande schermo.

Successivamente, nell'Aprile del 1997, mi recai al Palazzo delle Esposizioni al convegno *INTRAVIDEO, arte elettronica e avanguardia- SPAZIO, TEMPO e IMMAGINE ELETTRONICA*, con interventi di Alberto Abruzzese, Silvia Bordini, Marco M. Gazzano, Anna Ludovico, Giampiero Moretti, Mario Sasso. Nel convegno vennero proiettati vari video (per es. di Bill Viola) e si commemorò Allen Ginsberg.

Nel mese di Settembre 1997 mi recai a Linz (Austria), in occasione del Festival di Arte Electronica 97 dal tema *FLESHFACTOR informationsmaschine mensch*. Grazie a questo viaggio potei rendermi conto praticamente in cosa consistesse l'*arte digitale*, l'*interattività*, l'essere *co-autore* di un'opera, concetti che fino ad allora avevo solo letto e conosciuto attraverso varie riviste, libri e il corso di Teoria e Tecnica dei Nuovi Media di Pier Luigi Capucci. A Linz ebbi modo di assistere a seminari, visionare opere sparse per tutta la città, provare per la prima volta un casco di RV, sperimentare l'effetto immersivo nel *CAVE* dell'Ars Electronica Center. Durante il viaggio ebbi modo di incontrare e parlare con alcuni esperti del settore, come Mariacristina Cremaschi (un incontro che mi sta dando molto ancora adesso), Franz Fischnaller che presentava la sua opera nel *CAVE*, Lorenzo Taiuti.

Nel mese di Ottobre 1997 andai a parlare con il Dott. Andrea Fusco, cultore della materia Sociologia delle Comunicazioni di Massa (Prof. Alberto Abruzzese), che mi ha seguito fino ad oggi nella stesura di questa tesi. Egli mi fece visionare vario materiale sul digitale e sulla Realtà Virtuale e mi diede un catalogo di un workshop tenutosi nel 1996 alla RAI, dal nome *Arte Elettronica e Linguaggi Televisivi*, con opere di vari artisti, fra cui le PIGRECA (F. Alman e Sabine Reiff) e G. Verde.

Successivamente parlai anche con Alberto Abruzzese, che mi consigliò alcuni libri, fra cui quello di Sherry Turkle (*La vita sullo schermo*), che ha ispirato gran parte del mio lavoro teorico (insieme alle lezioni di Alberto Abruzzese e della sua cattedra, che ho seguito per due anni dal 1997 al 1998).

Una tappa decisiva per il mio “viaggio verso l’isola galleggiante” è stata la frequentazione di un workshop, tenutosi alla RAI di Roma nel Maggio 1998.

Il workshop, *DOCUMEDIA, percorsi multimediali*, dal tema *VIDEO-PERFORMANCE, Riflessione sulle psicologie delle percezioni*, riguardava le opere di Federico Bucalossi, Massimo Contrasto, le PIGRECA (Flavia Alman e Sabine Reiff), Felice Bergamasco. Queste furono presentate dagli autori stessi, accompagnati rispettivamente da Giacomo Verde, Alberto Abruzzese, Paolo Calcagno, Matthew Drutt, dando vita a discussioni che si protrassero per quattro giorni. Grazie a questo workshop potei sperimentare di nuovo direttamente l’interazione con il digitale e in più venire in contatto con i vari autori. In quest’occasione Federico Bucalossi mi consigliò numerosi libri da leggere, per comprendere meglio i principi ispiratori delle loro opere (testi di Dick, di Ballard, di Burroughs, di Debord ed altri di controcultura radicale). Inoltre ebbi modo di parlare direttamente con Ninì Candalino, che successivamente mi diede vario materiale, fra cui un catalogo dal tema *La trasformazione dei linguaggi espressivi, un cammino verso la performatività*, tenutosi a Napoli nel 1996, che mi fu molto utile per elaborare la chiave interpretativa del mio lavoro. In più mi diede da leggere anche la tesi di Francesca Bianchi, attraverso cui mi avvicinai più profondamente al pensiero di Victor Turner.

Un'altra tappa importante del mio percorso teorico fu un secondo viaggio a Linz, in occasione dell'Ars Electronica Festival 98 (dal tema *INFOWAR, Information.macht.krieg*), manifestazione che mi recai a visionare insieme all'artista Federico Bucalossi. Grazie alla sua esperienza, rividi sotto una luce più consapevole e approfondita ciò che avevo visionato l'anno precedente, insieme a nuovi eventi messi in scena per quell'occasione. Ebbi di nuovo modo di incontrare esperti del settore, fra cui Patrice Riemens e Hinde Ten Berge ed altri hacker olandesi che avevano organizzato per la manifestazione lo spazio *HEART: Hackers Electronic ART*.

Un altro evento molto costruttivo fu la mostra di arte digitale che si tenne subito dopo (sempre nel Settembre 1998) al Palazzo delle Esposizioni di Roma. In questa mostra, dal titolo *La coscienza Luccicante, dalla videoarte all'arte interattiva*, esponevano le loro opere Massimo Contrasto, Giacomo Verde e Franz Fischnaller nella sezione curata da Mariacristina Cremaschi. All'interno della medesima rassegna, andai ad ascoltare l'intervento dell'artista francese Orlan, accompagnato dalla proiezione di alcune sue performance radicali, introdotto da Francesca Morfino e con la partecipazione di Lorenzo Taiuti e di Alessandra Mammi.

Raggiunsi comunque una consapevolezza maggiore sull'argomento nel Dicembre 1998, quando mi recai ad intervistare gli artisti di cui il mio lavoro tratta.

In quell'occasione conobbi Tommaso Tozzi e Antonio Glessi, con cui non avevo ancora avuto modo di parlare. In realtà avevo avuto già la possibilità di leggere molto sulla loro attività artistica, poiché Antonio Glessi mi aveva precedentemente inviato materiale sui GMM via Internet, mentre numerosi scritti di Tommaso Tozzi erano consultabili nel Sito di Strano Network (<http://www.strano.net/>). Questi ultimi scritti, insieme all'antologia curata da lui dal titolo *Opposizioni '80*, hanno costituito un costante punto di riferimento nella stesura di questa Tesi. Durante l'incontro diretto con gli artisti qui trattati, ho potuto scambiare con loro idee, opinioni, esporre i miei dubbi, ricevere consigli e

numeroso materiale sul loro lavoro. Dopo aver trascritto le loro interviste ho spedito ad ogni artista la propria, in modo da permettergli di visionare e rielaborare quanto avevo scritto. Una volta ricevutele con le dovute correzioni, le ho rispedite tutte ad ognuno di loro, per poter far leggere ad ogni artista quanto avevano detto anche gli altri sugli stessi argomenti.

Successivamente, nel Febbraio 1999, mi recai a Formia (Na), in occasione della mostra *AION-Crucialità del Tempo dell'Arte* organizzata da Gabriele Perretta, che presentava varie opere di arte digitale e videoarte, fra cui quelle di F.Bucalossi, M.Contrasto, C.Parrini, G.Verde, T.Tozzi, attraverso cui potei visionare i loro primi lavori di arte visuale. In quell'occasione incontrai l'artista Claudio Parrini e ricevetti ulteriori consigli per la mia Tesi.

Nell'Aprile del 1999 invece, ebbi occasione di sperimentare praticamente ciò che andavo analizzando teoricamente, partecipando ad un Workshop organizzato a Modena da Mariacristina Cremaschi (nell'ambito del progetto *<.NET ART> <Anywere> <Everywere>*), tenuto dagli artisti Massimo Contrasto, Giacomo Verde e Tommaso Tozzi. Il progetto, in collaborazione con il Coordinamento Giovani d'Arte di Modena, prevedeva un ciclo di conferenze (a partire dal Marzo 99) sul tema della .net art e una Tavola Rotonda tenuta da Massimo Contrasto, Francesco Galluzzi, Gabriele Perretta e Giacomo Verde. La Tavola Rotonda verteva sugli interventi pervenuti al Forum On Line sul tema .net art (visibili nel sito del comune di Modena <http://www.stradanove.net/netart/>). Partecipare al Forum in Rete ed ascoltare la successiva Tavola Rotonda mi è stato molto utile per approfondire le mie conoscenze sull'argomento, ma l'insegnamento maggiore mi è pervenuto dalla partecipazione al workshop dell'Aprile 99, poiché ho potuto collaborare attivamente, insieme agli artisti M.Contrasto, T.Tozzi e G.Verde e ad altri individui, alla realizzazione di un prodotto-processo coevolutivo, che ha preso forma nel sito <http://www.stradanove.net/netart/undermagma>¹. In particolare, insieme a Tommaso Tozzi ed altri partecipanti, ho potuto occuparmi della realizzazione

¹ Vedere foto in appendice nella Sezione Operazioni Collettive.

della sezione *VIRUS COGNITIVO*², traendo ispirazione dalle poesie di Giuseppe Chiari. Non solo dal workshop è scaturito un'opera evento, ma anche un gruppo orizzontale di individui (il nostro), dal nome *UNDERMAGMA*³, che è vivo tuttora.

Ho avuto così modo di dare uno sbocco pratico alle mie conoscenze teoriche, partecipando in prima persona alla messa a punto di un'opera digitale, avvalendomi dei preziosi insegnamenti di Tommaso Tozzi, Massimo Contrasto e Giacomo Verde.

In conclusione, considero anche la mia tesi di laurea un'opera coevolutiva, perché non sarebbe mai nata e non si sarebbe mai sviluppata senza l'apporto di tutte queste persone (ed altre che sarebbe ulteriormente lungo citare), che mi hanno dato molto concettualmente, professionalmente e interiormente, attraverso consigli, riflessioni, materiale, creazioni artistiche, condivisione di esperienze.

Di conseguenza spero che questo lavoro continui a vivere in tutti quelli che ne fruiranno e che coevolva attraverso le loro azioni e le loro *pratiche reali*.

² Vedere nota precedente.

³ Vedere nota precedente.