

INDICE:

INTRODUZIONE.....	9
--------------------------	----------

SEZIONE TEORICA

PARTE 1.....	17
---------------------	-----------

1. VICTOR TURNER E IL CONCETTO DI PERFORMANCE.....	18
---	-----------

1.1 DRAMMA SOCIALE, RITI DI PASSAGGIO E LIMINALITÀ.....	18
---	----

1.2 DAL LIMINALE AL LIMINOIDE	23
-------------------------------------	----

1.3 LA PERFORMANCE COME METACOMMENTO SOCIALE: DAL RITO AL TEATRO.....	26
---	----

2. LA PERFORMATIVITA' DEL DIGITALE: LE NUOVE TECNOLOGIE COME FONTE DI ESPERIENZA.....	31
--	-----------

2.1 IL CONCETTO DI PERFORMANCE APPLICATO ALLE NUOVE TECNOLOGIE: L'INTERATTIVITÀ COME AGIRE PARTECIPATIVO NEL PROCESSO COMUNICATIVO	31
---	----

2.2 LA CULTURA DELLA SIMULAZIONE OPACA: DIALOGARE CON GLI STRUMENTI DIGITALI ATTRAVERSO I DISPOSITIVI DI INTERFACCIA.	36
---	----

2.3 LA CULTURA DEL BRICOLAGE: VIVERE ESPERIENZE REALI AGENDO IN UNIVERSI VIRTUALI.....	42
---	----

2.4 IL DIGITALE COME METACOMMENTO COGNITIVO E PERCETTIVO: PRATICHE CORPOREE LIMINALI PER OPERARE UNA RIFLESSIONE CRITICA SUL REALE	45
---	----

2.5 IL GIOCO COME ESPERIENZA DI CONFINE: LA SIMULAZIONE NEI VIDEOGIOCHI	49
---	----

3. DAI SIMULACRI UNIVERSALI ALLA CRESCENTE PERSONALIZZAZIONE DELLE ICONE COLLETTIVE NELLA CULTURA DI MASSA.....	56
--	-----------

3.1 PREMessa	56
--------------------	----

3.2 LO SPLENORE DEGLI IMMAGINARI COLLETTIVI COME MESSA IN SCENA DELLA SOCIETÀ DELLO SPETTACOLO.	57
---	----

3.3 DALLA TELEVISIONE AI MEDIA DIGITALI: UN VARCO NELLE TRAME DELLA NOSTRA DISTRUZIONE.....	64
3.4 PERSONALIZZARE LE ICONE VIRTUALI ATTRAVERSO L'AZIONE DI UN CORPO SIMULACRALE.....	67

4. GLI IMMAGINARI DELL' IBRIDAZIONE MUTANTE: DAL CORPO TECNOLOGICO AL CORPO VIRTUALE FLUTTUANTE NELLA RETE 73

4.1 VERSO L'IMMAGINARIO CYBER.....	74
4.2 IMMAGINARI CYBER: IL CORPO TECNOLOGICO NEL CYBERPUNK.....	76
4.2.1 <i>Il Cyberpunk come pratica reale attuale</i>	76
4.2.2 <i>Il corpo tecnologico negli interstizi delle opere degli ispiratori del Cyberpunk.</i>	80
4.3 PRATICHE RADICALI: DAL CORPO TECNOLOGICO AL CORPO VIRTUALE NELLE PERFORMANCE CYBER.....	92
4.3.1 <i>Premessa</i>	92
4.3.2 <i>I Mutoid Waste Company (Mutoid W.C.)</i>	94
4.3.3 <i>La Fura Dels Baus</i>	96
4.3.4 <i>I Survival Research Laboratories (SRL)</i>	98
4.3.5 <i>Il performer Stelarc</i>	101
4.4 LO SPAZIO VIRTUALE COME TERRITORIO DI PRATICHE DI LIBERAZIONE: DA TIMOTHY LEARY AGLI HACKERS AI CYBER RIGHTS.....	105
4.4.1 <i>Il virtuale e Timothy Leary</i>	105
4.4.2 <i>Le pratiche dei phonephreaking e degli hackers</i>	107
4.4.3 <i>Against All Kinds of SocialBarriers, CYBER RIGHTS NOW!</i>	113
4.4.4 <i>La pratica del NET-STRIKE nelle strade del cyberspazio</i>	122
4.5 IL CORPO DISSEMINATO NELLA RETE COME VEICOLO DI AUTODETERMINAZIONE IDENTITARIA: IDENTITÀ NOMADI E MULTIPLE NEL CYBERSPAZIO.....	125
4.5.1 <i>Pratiche reali per identità virtuali</i>	125
4.5.2 <i>Il Cyberfemminismo</i>	130

4.5.3 Autodeterminare la propria identità attraverso la performatività delle nuove tecnologie.....	133
--	-----

PARTE 2.....136

**1. L'ARTE COME PRATICA REALE DALLE AVANGUARDIE
STORICHE AGLI ANNI**

OTTANTA.....137

1.1 PREMessa.....	137
1.2 DALL'ARTE OGGETTUALE ALL'ARTE COME PRATICA DI VITA E GESTUALITÀ PERFORMATIVA	139

**2. L'AUTOGESTIONE COME COLLANTE DELLE PRATICHE
ARTISTICHE OPPOSITIVE NEGLI ANNI OTTANTA.....147**

2.1 PREMessa	147
2.2 I CENTRI SOCIALI OCCUPATI (CSO) COME SPAZI LIBERATI E CIRCUITO DI RELAZIONI SOCIALI	148
2.3 L'AUTOGESTIONE E L'AUTOPRODUZIONE COME PRATICA DI VITA OPPOSITIVA: IL MOVIMENTO PUNK NEGLI ANNI '80.	149
2.3.1 <i>La mail art</i>	150
2.3.2 <i>La musica autoprodotta</i>	151
2.3.3 <i>La performance corporea e l'etica punk</i>	152
2.3.4 <i>Gli spazi autogestiti – Il VIRUS di Milano</i>	154
2.3.5 <i>Le punkzine</i>	156
2.3.6 <i>Contaminazioni</i>	157
2.4 DAL MOVIMENTO PUNK ALLE PRATICHE CYBERPUNK.....	158
2.4.1 <i>Le messagerie telematiche (Helena Veleno e Bifo)</i>	159
2.4.2 <i>La Calusca City Lights e il gruppo di Decoder</i>	160
2.4.3 <i>Le Reti Telematiche Amatoriali e i Siti antagonisti</i>	163
2.4.4 <i>Il Pat Pat Recorder</i>	165

3. NUOVO CONCETTO DI OPERA D'ARTE E DI ARTISTA

NELL'ARTE DIGITALE INTERATTIVA 167

3.1 PREMESSA	167
3.2 ARTE DIGITALE COME CRITICA REALE	168
3.3 IL DIGITALE COME FONTE DI INNOVAZIONE NELL'ARTE: PRATICHE PERFORMATIVE REALI NELLE TRAME VIRTUALI	170
3.3.1 <i>L'interattività nell'arte</i>	171
3.3.2 <i>Nuovo ruolo dell'artista e del fruitore</i>	173
3.3.3 <i>Arte come evento processuale</i>	174
3.3.4 <i>Arte riproducibile e plagiarista</i>	175
3.3.5 <i>Arte democratica e collettiva</i>	177

SEZIONE EMPIRICA

1. PREMESSA 183

2. PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE: DALLE

PERFORMANCE TEATRALI ALL'ARTE DIGITALE 185

2.1 LE PERFORMANCE TEATRALI COME EVENTI COLLETTIVI ULTRASCENICI	185
2.2 PER UNA NUOVA CARTOGRAFIA DEL REALE	186
2.3 DALLA SPERIMENTAZIONE PERFORMATIVA COLLETTIVA ATTRAVERSO I MEDIA AUDIOVISIVI ALLE AGORÀ TELEMATICHE ATTRAVERSO LE MAILING LIST E LE BBS IN RETE	188
2.3.1 <i>La MINIMAL TV</i>	189
2.3.2 <i>PIAZZA VIRTUALE</i>	191
2.3.3 <i>BBS e Mailing list</i>	192
2.4 DAL TELE-RACCONTO ALLE STORIE MANDALICHE ATTRAVERSO LE OPERAZIONI DI GIACOMO VERDE	195
2.5 LA SPERIMENTAZIONE TEATRALE ATTRAVERSO IL FUMETTO DIGITALE: LA NASCITA DEL GRUPPO GMM DALL'IMMAGINARIO DEI GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI	198

3. LA PERFORMATIVITA' DELLE NUOVE TECNOLOGIE:

AGIRE NELL'IMMAGINARIO MEDIANTE I DISPOSITIVI DI INTERFACCIA UOMO-MACCHINA 203

3.1 IL CORPO ARTIFICIALE E IL MANDALA SYSTEM.....	203
3.1.1 <i>Prime applicazioni: gli ambienti di Realtà Artificiale di Myron Krueger.....</i>	203
3.1.2 <i>Il MANDALA SYSTEM e i GMM: contatti di prima mutazione</i>	205
3.1.3 <i>Il MANDALA SYSTEM e Massimo Contrasto: performance corporee dell'UOMO-MACCHINA.....</i>	208
3.2 INTERFACCIARE LA MENTE ALLA TECNOLOGIA: VIVERE EMOZIONI ATTRAVERSO LA MACCHINA.....	212
3.2.1 <i>Viaggiare nel nostro immaginario attraverso la stimolazione luminosa: dalla BRAIN MACHINE a SENSUALZONE di Federico Bucalossi.....</i>	212
3.2.2 <i>Gli ELECTRONIC MANDALA: le Mayacreatures degli HACKERS dell' IMMAGINARIO</i>	217
3.3 IDENTITA' TECNOLOGICHE IBRIDATE.....	220
3.3.1 <i>Guardarsi al plurale attraverso i ritratti interattivi: un viaggio nella frammentazione identitaria nelle installazioni di Flavia Alman e Sabine Reiff.....</i>	220

4. PRATICHE REALI COPERFORMATIVE NELLA RETE: PER UN CONCETTO DI ORIZZONTALITA' E COEVOLUZIONE DELL'ARTE224

4.1 DIVENTARE OPERA D'ARTE INSTAURANDO RELAZIONI COLLETTIVE: REPERTO ANTROPOLOGICO E CON-TATTO PER FARE DELL'ARTE UNA PRATICA REALE INTERATTIVA.....	225
4.2 IL CONCETTO DI COEVOLUZIONE MUTUALE DELL'OPERA D'ARTE ATTRAVERSO IL PERCORSO ARTISTICO DI TOMMASO TOZZI.....	229
4.2.1 <i>Premessa.....</i>	231
4.2.2 <i>Giuseppe Chiari.....</i>	234
4.2.3 <i>Pratiche reali collettive e coevolutive attraverso l'uso autogestito della tecnologia.....</i>	237

4.3 L'ATTIVITA' DEL GRUPPO sTRANO NETWORK COME CREAZIONE DI CONTESTI DI SCAMBIO APERTO E INTERATTIVO	243
4.3.1 <i>La storia di sTRANO nETWORK</i>	243
4.3.2 <i>Strategie di liberazione telematica attraverso l'interfaccia fluttuante</i>	245
4.3.3 <i>L'hacker meeting come forma d'arte orizzontale</i>	249
4.3.4 <i>Riflessione sul produrre collettivo ed individuale dell'arte attraverso un intervento di Claudio Parrini nel seminario HACKER ART (Hack-IT 98)</i>	253
CONCLUSIONI (APERTE)	256
NOTA METODOLOGICA E RINGRAZIAMENTI.....	258
BIBLIOGRAFIA.....	264
APPENDICE	
MASSIMO CONTRASTO.....	303
PERCORSO ARTISTICO.....	304
IMMAGINI OPERE.....	306
INTERVISTA A MASSIMO CONTRASTO.....	311
GMM-GIOVANOTTI MONDANI MECCANICI.....	319
PERCORSO ARTISTICO.....	320
IMMAGINI OPERE.....	323
INTERVISTA A ANTONIO GLESSI (GMM).....	328
GIACOMO VERDE.....	335
PERCORSO ARTISTICO.....	336
IMMAGINI OPERE.....	339
INTERVISTA A GIACOMO VERDE.....	343
PIGRECA (FLAVIA ALMAN E SABINE REIFF).....	351
PERCORSO ARTISTICO.....	352
IMMAGINI OPERE.....	355
INTERVISTA ALLE PIGRECA (F.ALMAN E S.REIFF).....	358

STRANO NETWORK.....	361
IMMAGINI EVENTI.....	362
TOMMASO TOZZI.....	367
PERCORSO ARTISTICO.....	368
IMMAGINI OPERE.....	373
INTERVISTA A TOMMASO TOZZI.....	377
FEDERICO BUCALOSSI.....	388
PERCORSO ARTISTICO.....	389
IMMAGINI OPERE.....	392
INTERVISTA A FEDERICO BUCALOSSI.....	396
CLAUDIO PARRINI.....	405
PERCORSO ARTISTICO.....	406
IMMAGINI OPERE.....	408
INTERVISTA A CLAUDIO PARRINI.....	411
OPER/AZIONI COLLETTIVE.....	416
IMMAGINI EVENTI.....	417