

CONNESSIONI - NOVEMBRE/NOVEMBER 2018 - ANNO/YEAR 13TH - N.49 - EURO 10,00

CONNESSIONI[®]

MAGAZINE

ITA ENG

N° 49

IL BAMBINO E IL GERMOGLIO

IBRIDAZIONE TRA MONDI NELL'ARTE
DI FELICE LIMOSANI

THE CHILD AND THE SPROUT

HYBRIDIZATION BETWEEN WORLDS
IN THE ART OF FELICE LIMOSANI

THE GAME MUST GO ON!

IL DIGITAL SIGNAGE DI GAME STOP ITALIA
È FIRMATO PHILIPS

THE GAME MUST GO ON!

GAMESTOP ITALIA'S
DIGITAL SIGNAGE FROM PHILIPS

200 AULE PER L'UNIVERSITÀ DEL SALENTO

LA NUOVA DIDATTICA PASSA
PER LE TECNOLOGIE AV

200 CLASSROOMS FOR THE UNIVERSITY OF SALENTO

NEW TEACHING METHODS FEATURE AV
TECHNOLOGIES

EDU TOURNÉE

RACCONTARE MULTIMEDIALITÀ
E FORMAZIONE

EDU TOURNÉE

TALKING ABOUT MULTIMEDIA
AND EDUCATION



IN UN MONDO IN CUI LA
CENTRALITÀ DELL'UOMO STA
DIVENTANDO SEMPRE PIÙ RARA,
IL CONCETTO DI AMORE RISCHIA
DI PERDERSI COME
LACRIME NELLA PIOGGIA?

Lacrime nella pioggia

IL BAMBINO E IL GERMOGLIO

IBRIDAZIONE TRA MONDI NELL'ARTE
DI FELICE LIMOSANI

THE CHILD AND THE SPROUT

HYBRIDIZATION BETWEEN WORLDS IN THE ART OF FELICE LIMOSANI

LAVORA IN TUTTO IL MONDO, MA VIVE A FIRENZE, DOVE A MARZO DI QUEST'ANNO APRIRÀ LA SUA "BOTTEGA". LA SUA VICENDA PERSONALE E CREATIVA PRENDE LE MOSSE DA UN MESTIERE "INSOSPETTIBILE", DISC JOCKEY. NEL 2001 FONDA UNA DELLE PRIME START UP DI TELEFONIA MOBILE E APPRODA A MULTIMEDIALITÀ, MULTIDISCIPLINARIETÀ E MULTISENSORIALITÀ. IN REALTÀ, NON C'È APPRODO PER L'ETERNO NAVIGATORE FELICE LIMOSANI, UOMO DEL DIVENIRE IN CONTINUA OSMOSI TRA ARTE, CULTURA ED ESPERIENZE

• **Text:** Matteo Fontana

FELICE LIMOSANI



Io non conosco Felice Limosani. Mi trovo a scrivere di lui, ma mi rendo conto che in massima parte, non lo conosco. Proprio per questo sono stato così incuriosito da quello che, man mano che procedeva l'intervista, si delineava come il **"pianeta Limosani"**. È stato un po' come vedere un granello in lontananza, che ingrandisce sempre di più sino a diventare un pianeta vero. Nulla è statico, definito e definitivo, su questo pianeta. Tutto è in discussione, di tutto si può parlare, perché si ha da subito - con Felice Limosani - l'impressione di poter toccare ogni argomento, ogni viluppo del pensiero. Non è tanto una questione di cultura, quanto piuttosto di mentalità.

Limosani è capace di mescolare l'arte classica con meccanismi cinetici, suono e tatto con la realtà virtuale, scenografie museali con ambienti immersivi, e non è inquadrabile in un'unica categoria. Una sola definizione, seppur parzialmente, mi convince, e partirò dunque proprio da questa, per tentare di offrire un'immagine di questo originale creativo italiano.

"FANTINO DEL MULTIVERSO"

"Disc Jockey", tradotto letteralmente, significa "Fantino dei dischi", e allude - con splendida figurazione - al gioco d'equilibrio che occorre per creare, da più dischi, un'atmosfera impalpabile e trascinante, che emozioni e faccia muovere a ritmo anche grandi masse di persone. Un'arte tutt'altro che semplice! La console è stata l'Università di Felice Limosani, che gli ha consentito di passare in seguito, con agilità, a trattare materie ben più magmatiche e complesse. Infatti, se consideriamo arte, design, tecnologia, cultura, esperienza e intrattenimento come singoli universi paralleli, un po' come nella ben nota **teoria del Multiverso**, allora il pianeta Felice Limosani si pone come un corpo astrale dall'orbita misteriosa e cangiante, in grado di attraversare gli universi, di raccordarli, di accostarli e di farne crollare le barriere.



BAMBINI E PIXEL

Tra le opere più note di Limosani, la video installazione generativa **CHILDPPIX**, realizzata per la **Fondazione Andrea Bocelli**, consiste nell'elaborazione visiva di dati numerici (nella fattispecie, i risultati ottenuti dalla Fondazione nell'anno 2017) elaborati mediante UNITY, strumento di Authoring integrato multiplatforma per la creazione di animazioni e contenuti interattivi. In pratica, una videografica generativa ha prodotto, a partire dai freddi dati numerici, un video astratto e affascinante, cangiante, colorato e denso di significato, che è stato inserito in un CMS (Content Management System) per la distribuzione su una proiezione di 30 x 7 metri. Ma perché proprio bambini e pixel? Ce lo spiega Limosani: "Perché i bambini sono l'immagine stessa dell'evolversi della vita, animeranno il futuro. E i pixel sono punti di luce in movimento, che danno origine a immagini significative e corpo a sensazioni. Bambini e pixel hanno in comune la necessità di essere guidati, di essere, per così dire, accuditi. Ancora una volta la tecnologia non deve distrarci dal suo sostrato, dal pensiero retrostante".

L'opera è dunque un tributo alla Fondazione Bocelli e al suo impegno per abbattere le barriere economiche e culturali, regalando la bellezza anche ai meno fortunati.
<https://www.andreabocellifoundation.org/it/>

CHILDREN AND PIXELS

Among Limosani's most well-known works, the generative video installation **CHILDPPIX**, created for the **Andrea Bocelli Foundation**, consists of the visual elaboration of numerical data (on this occasion, the results obtained by the Foundation during 2017) through UNITY, a multiplatform integrated authoring instrument for the creation of animations and interactive content. In practice, a generative video graphic, starting with the cold numerical data, produced an abstract and fascinating video, changing, colorful and full of meaning, which was inserted into a CMS (Content Management System) for distribution on a 30 x 7 meter projection. Why children and pixels? Limosani explains: "Because children are the very image of the evolution of life—they will animate the future. And pixels are points of light in movement, giving origin to meaningful images and body to feelings. Children and pixels have in common the need to be guided, to be nursed, so to speak. Once again, technology mustn't distract us from its substrate, from thinking back."

The work is a tribute to the Bocelli Foundation and his work in breaking down economic and cultural barriers, gifting beauty even to those less fortunate.

<https://www.andreabocellifoundation.org/it/>

Come in passato, servendosi dei dischi, Limosani creava un'armonia nuova, infondeva un senso diverso a brani già conosciuti, allo stesso modo oggi raccorda nuovi linguaggi espressivi, differenti aree d'azione e di significato, alla ricerca di sensazioni inedite, per sé prima ancora che per gli altri. Sì, perché il percorso di Limosani - durante la lunga chiacchierata che ci siamo concessi - mi ha dato l'impressione di essere in pieno svolgimento, ancora ben lontano da un punto d'arrivo, ammesso che un punto d'arrivo propriamente detto esista! Forse l'arte e il pensiero di Limosani non possono che estrinsecarsi nel viaggio stesso, nel percorso, che si fa esperienza, fruibile anche da altri attraverso le singole opere, le installazioni, le idee materializzate.

PAROLA D'ORDINE: TRASCENDERE

Il vocabolo che meglio di altri qualifica il lavoro di Felice Limosani non è un sostantivo bensì, in linea con l'attivismo di cui parlavamo poco sopra, un verbo: trascendere. Andare oltre, spingersi oltre i confini stabiliti delle singole materie, creare viluppi di significato

e di espressione inediti e inattesi, sincretici sia nella forma sia nel contenuto. Vedremo più avanti qualche significativo esempio; ora, spazio alla voce stessa di Limosani, a un conversatore con il quale si sa da dove si parte, ma è impossibile prevedere dove si arriverà! E, consapevole, ho lasciato che l'intervista prendesse vita propria, che seguisse gli affascinanti fili del "multiverso limosaniano", quelle che forse Einstein avrebbe chiamato "linee d'universo".

Connessioni - Da dove viene, dove nasce e chi è Felice Limosani?

Felice Limosani - La mia formazione non si è avvalsa di un percorso accademico, sono anzi un autodidatta. Il mio approccio di crescita e visione si basa sulla creatività combinatoria tipica del Dj e del contesto in cui opera. Mixare brani musicali mi ha condotto, gradualmente, all'idea che mixare sia il "detonatore", e che la "bomba" sia il pubblico. Mescolare elementi differenti con accostamenti non convenzionali attiva nuovi significati e valenze grazie all'interazione delle persone. Il mio non è

L'INTERAZIONE
NON È FATTA DI
MONOLOGHI IN
CONFLITTO, MA DI
COLLABORAZIONE
TRA PERSONE,
CULTURE E
DISCIPLINE

MAGNIFICENT, LA STORIA SI FA DIGITALE

Un'altra installazione che merita di essere citata, anche in considerazione della (inter)connessione tra mondi e tempi è **Magnificent**, straordinario modo di far rivivere la grande arte rinascimentale italiana attraverso la tecnologia digitale. Le volte della **Sala d'Armi di Palazzo Vecchio**, nel cuore di Firenze, sono state occupate da grandi schermi sui quali si sono animate alcune delle più celebri opere scultoree e pittoriche del Rinascimento italiano, con un sistema sonoro virtuale a fare da sfondo e a completare la re-immersione in un tempo lontano che potrebbe anche essere un lontano futuro. Le proiezioni sono state realizzate con **24 proiettori Epson da 9000 lumen**, mentre per la sincronizzazione dei diversi video è stato utilizzato WatchOut, il noto software per la gestione di contenuti multi-display. Per l'audio, è stata realizzata una spazializzazione sonora su otto vie, diversa dal sistema Surround.

"Con Magnificent - conferma Limosani - ho voluto saldare due tempi, con la connessione centrale del presente. È come se il presente fosse il relé che ricollega la Storia del passato alla Realtà di oggi, ma anche al Futuro. Passato per me non è certo sinonimo di vecchio o di inutile! Anzi, quelle storie continuano ad avere una forte valenza culturale, sociale e politica. La variabile sta nel linguaggio con cui esse vengono espresse alle nuove generazioni. Connettere non è tanto inventare il futuro, ma saper mettere in relazione quello che è accaduto con ciò che accade oggi e ciò che accadrà domani. La tecnologia, in questo momento storico, è un ingrediente primario. Cosa avrebbero detto Leonardo o Michelangelo se avessero visto computer e strumentazioni usate per Magnificent? Sono queste le domande che mi interessano, che animano il mio lavoro".

<http://musefirenze.it/en/mostre/magnificent-lincredibile-storia-della-bellezza-che-ha-rivoluzionato-il-mondo/>



MAGNIFICENT, HISTORY IS MADE DIGITAL

Another installation worth mentioning, which is also in consideration of the (inter)connection of worlds and times, is **Magnificent**, an extraordinary way to relive great Italian Renaissance art through digital technology. The vaults of the **Sala d'Armi in Palazzo Vecchio**, in the heart of Florence, were occupied by large screens on which some of the most celebrated sculptures and paintings of the Italian Renaissance came to life, with a virtual sound system as a background that completed the re-immersion in a far-off time that could also be a distant future. The projections were made using **24 Epson 9000 lumen projectors**, while Watch Out, a well-known software for managing multi-display content, was used to synchronize the various videos. For the audio, an 8-way sound spatialization was used, which is different from surround sound. "With Magnificent," confirms

Limosani, "I wanted to weld two times, with the central connection of the present. It is as if the present were the relay that connects the History of the past with the Reality of today, but also to the Future. The past for me is certainly not synonymous with old or useless! On the contrary, those stories continue to have strong cultural, social and political value. The variable is in the language with which these are expressed to new generations. Connecting is not so much inventing the future, but knowing how to relate that which has happened with that which is happening today and that which will happen tomorrow. Technology, in this historic moment, is a primary ingredient. What would Leonardo da Vinci or Michelangelo have said if they had seen computers and the instruments used for Magnificent? These are the questions that interest me, that bring life to my work."

stato un percorso lineare, ma credo che oggi l'assenza di linearità sia, a suo modo, un valore importante, sdoganato anche dal concetto di società liquida. Trovo fondamentali la capacità di adattamento, di non rimanere in ambiti circoscritti, ma di spingersi piuttosto all'esterno. Ri-concettualizzare e re-immaginare rappresentano il mio codice artistico.

C - Dunque "liquidità" come elemento fondante della "creatività"?

FL - Sì, e anche Andy Warhol, del resto, iniziò ad allontanarsi dalle discipline tradizionali. Per lui disegnare e dipingere erano tecniche, ma non regole. Per me, è fondamentale intravedere prima che vedere nuovi percorsi, senza perdere mai di sostanza. Quando parlo di liquidità, non intendo che tutto navighi in un magma indistinto. Dispongo di un'infinita libertà interpretativa e individuale, ma non dimentico che non c'è peggiore libertà del trovarsi liberi in mezzo al mare senza una bussola. Chiudersi in un recinto fatto di pura tecnica e di preconetti, oggi, è un limite. Occorre trascendere, emanciparsi dalla "specializzazione" e ridefinirsi attraverso studio, conoscenza, applicazione e lavoro disciplinato non solo con la creatività e l'inventiva.

C - Come si iscrive la tecnologia nel suo lavoro?

FL - La giudico importante, come qualsiasi altro strumento, a patto che la base di partenza sia il sogno e l'obiettivo sia il risultato. La tecnologia e i suoi continui aggiornamenti affiancano l'evoluzione dell'Umanità, ma la scintilla iniziale è legata all'idea pura. Visione e tecnologia devono fondersi. Sulla Luna non ci siamo andati solo con il sogno! Ricerca, studio e lavoro, un pezzo per volta, hanno portato a conoscere la legge di gravitazione, a progettare e costruire i razzi, poi il modulo lunare, e la procedura per l'allunaggio eccetera... Allo stesso modo, quando si parla di innovazione e di creatività, occorre saper immaginare e desiderare di volare nello spazio, ma occorre anche porsi il problema di come atterrare sulla Luna e far rientro sulla Terra! In questo la tecnologia ci ha aiutati, ma a poco sarebbe valsa senza l'ingegno e la sostanza umana.

C - Un po' come il complesso rapporto tra il passato e il futuro? A detta di molti, non solo il passato influisce sul futuro, ma anche il futuro potrebbe influenzare il passato...

FL - Tecnologia e immaginazione devono influenzarsi e svilupparsi organicamente. Si compensano e si compenetrano all'occorrenza. Il punto tra passato e futuro



consiste nel saper applicare quello che abbiamo appreso (inclusi gli errori) al presente. Le mie sperimentazioni artistiche, il mio pionierismo tra tecnologia, tecnica e creatività, le mie alchimie dei linguaggi le cui regole oggi possono essere scritte, non devono perdersi nel nulla. Al contrario vorrei che venissero trasformate dalle nuove generazioni e remixate in altre versioni possibili.

IL CONNUBIO TRA CREATIVITÀ E TECNOLOGIA

"L'uomo capace di realizzarlo vuol gustare il fascino barocco del mondo contemporaneo". E va bene, lo ammetto: non ho resistito, e ho citato direttamente Robert Musil che, nel suo grande romanzo incompiuto, L'uomo senza qualità, definisce il poliedrico personaggio di Paul Arnheim come un uomo in grado di realizzare "il connubio tra anima ed economia", e desideroso di "gustare il fascino barocco dell'antica civiltà austriaca". Se c'è un personaggio musiliano cui Felice Limosani è accostabile è proprio Arnheim, con la sua multidisciplinarietà, la sovrapposizione di competenze e di sfere d'azione.

C - Tutti possono essere artisti?

Non è una generalizzazione eccessiva?

FL - La capacità umana del saper fare e la tecnologia creano un mix poderoso. Assieme

LIMOSANI MESCOLO PITTURA, SUONO, DISEGNO E TECNOLOGIA IN FORME ARTISTICHE DI MULTIMEDIALITÀ

danno vita a nuovi orizzonti, in cui essere artisti non vuol dire diventare "acclamati professionisti". Gli artisti nell'epoca greco-romana erano coloro che sapevano fare a regola d'arte con le mani. I creativi erano filosofi e scrittori capaci di nuove visioni e concetti universali. Il rischio che si corre con la tecnologia è fermarsi allo stupore degli effetti speciali. In questo senso, tutti dobbiamo essere artisti.

C - Nel senso che si può fare troppo, e lo si può fare troppo facilmente?

FL - Il facilmente di per sé non è un problema. Il punto è nel come, con quale impatto sociale, culturale e ambientale, tecnologia e uomo entrano in relazione. Ricordo che, quand'ero bambino, alla mia classe venne assegnato il compito di seminare un fagiolo nel cotone, alimentandolo poi con acqua e luce per farlo crescere. Veder crescere quel seme era un'esperienza che creava incanto. Qualcosa di simile accadde con il gioco elettronico Tamagotchi*. Tramite i tasti A, B e C, il bambino interagiva per alimentare la creatura elettronica, e accudirla se si ammalava. Un'esperienza ottenuta attraverso l'incantesimo, che portava in alcuni casi allo svenimento e alla crisi pianto se non si riusciva a tenere in vita il personaggio. La partita tra uomo e tecnologia si gioca proprio sulla distinzione tra incanto e incantesimo. L'incanto di un bambino dinanzi alla crescita, giorno per giorno, di una pianta, non è la stessa cosa dell'incantesimo della tecnologia. Solo tenendo presenti le differenze, e sfruttandole, può nascere una reale collaborazione tra i due termini.

C - Quindi, il germoglio reale è l'incanto mentre il Tamagotchi fu un incantesimo?

FL - Esatto. Non demonizzo nulla, ci mancherebbe. Ma per me agire e interagire sono argomenti fondamentali. Agire nel singolare e interagire nel plurale. E l'interazione è un continuo dialogo con la realtà, un continuo confronto con ciò che ci circonda, sia esso un germoglio o un'esperienza artistica. L'interazione non è fatta di monologhi che si scontrano, ma di partecipazione tra persone, tra linguaggi, tra discipline. Tutto e tutti possono e devono dialogare con l'altro.



Lacrime nella pioggia

SEDOTTI E IMPRIGIONATI

C - Arthur C. Clarke una volta disse: a un certo livello, la tecnologia non è più distinguibile dalla magia. A che punto siamo oggi?

FL - C'è ancora tantissimo da fare e da scoprire. Certo, siamo sempre più spesso soggiogati dalla tecnologia. Rischiamo di essere sedotti e imprigionati, più che sedotti e abbandonati! La tecnologia spesso è l'illusione della novità. Ma cambia tutto se, con essa, si rinnovano i codici civili, culturali e politici della contemporaneità.

C - E come ne usciamo?

FL - Credo che dovremmo interpretare questa enorme quantità di stimoli come una sollecitazione a essere umani. Dobbiamo essere capaci di sorprendere con la semplicità, emozionare con le idee, generare nuovi pensieri di vita e di

bellezza. Combinare elementi, dare vita a nuovi paradigmi, o perfezionare e attualizzare quelli del passato. In questo creatività, arte e olio di gomito valgono più di transistor e algoritmi. Fantasia, più che RAM. Noi in fondo siamo ancora primordiali. La tecnologia è una meraviglia che abbiamo prodotto noi stessi, a noi stessi la scelta di renderla costruttiva o distruttiva.

C - Quindi l'idea è usare la tecnologia "umanamente"?

FL - Semplicemente con l'amore per quello che si fa, ricordandoci che qualsiasi altro metodo sarà la dote che lasceremo ai nostri figli... La tecnologia, come il Tamagotchi, ha il limite di non insegnarci ad amare, a sognare, a prenderci cura dell'altro. A noi spetta la sfida di darle un impulso umano e umanizzante.



LACRIME NELLA PIOGGIA

Facendo l'occhiolino al cinema, non si può non citare **Lacrime nella pioggia**, performance creata per la **Vintage Academy di Pitti Filati**, chiara citazione del mitico "Blade Runner" di Ridley Scott. In uno scenario umido, piovoso e vagamente post-apocalittico, i raggi laser si mescolano alle animazioni in 3D e ai giochi d'acqua in una installazione "Media Mix" che costruisce "una riflessione sull'anima, l'energia, l'italianità di chi crea qualcosa e il processo meccanico di chi copia". Per le proiezioni sono stati utilizzati **quattro proiettori Epson da 15.000 lumen**, ma la vera impresa è stata l'acqua che, colando lungo le pareti, spinta in alto, fino a 20 metri di altezza, con adeguate pressioni, ricostruisce alla perfezione la piovosa e liquefatta atmosfera della Los Angeles futuribile del film, un mondo futuro eppure già vecchio, avveniristico e decrepito allo stesso tempo. Il conflitto e l'integrazione tra esseri umani e replicanti - come in "Blade Runner" - è usato per dire qualcosa di nuovo, e di interessante, sul concetto stesso di originalità, di creatività e, ancora una volta, di umanità. Il passato non deve sciogliersi come lacrime nella pioggia, e il futuro dipende tutto dall'Uomo, dall'uso che saprà fare della tecnologia e della sua mente. L'arte di Limosani ci mette ancora una volta di fronte a noi stessi, al contempo attorniti da tutta la nostra tecnologia e scarnificati, costretti - ed è una cosa salutare! - a rifletterci nello specchio scuro della fradicia, decadente Los Angeles di Ridley Scott.

TEARS IN RAIN

Winking at the cinema, we have to mention **Tears in rain**, a performance created for the **Vintage Academy di Pitti Filati**, a clear citation of Ridley Scott's mythical Blade Runner. In a humid, rainy and vaguely post-apocalyptic scene, laser beams are mixed with 3D animations and water features in a "Media Mix" installation that builds "a reflection of the soul, energy and Italian-ness of those who create something and the mechanical process of those who copy." **Four 15,000 lumen Epson projectors** were used for the projections, but the real undertaking was the water that, dripping along the walls, is pushed 20 meters into the air, with adequate pressure, perfectly rebuilding the rainy and liquefied atmosphere of the future Los Angeles in the film, a future yet already old world, futuristic and crumbling at the same time. The conflict between humans and replicas - like in Blade Runner - is used to say something new and interesting on the very concept of originality, creativity and, once again, humanity. The past must not melt away like tears in the rain, and the future completely depends on mankind, on the use that he will make of technology and his mind. Limosani's art places us in front of ourselves once again, at the same time surrounded by all our technology and forced (it's healthy!) to look in the dark mirror of the drenched, decadent Los Angeles of Ridley Scott.

SERVE TROVARE
UN EQUILIBRIO TRA
INNOVAZIONE ED
EVOLUZIONE

* Ricordate il Tamagotchi, quel giocattolo giapponese in cui bisognava accudire un piccolo alieno elettronico, che suscitò non poche polemiche negli anni Novanta?

► ENGLISH TEXT

HE WORKS AROUND THE WORLD BUT LIVES IN FLORENCE, WHERE HE WILL OPEN HIS "WORKSHOP" THIS MARCH. HIS PERSONAL AND CREATIVE STORY BUILDS ON AN "UNEXPECTED" CAREER: DISC JOCKEY. IN 2001 HE FOUNDED ONE OF THE FIRST MOBILE TELEPHONE STARTUPS AND ARRIVES AT MULTIMEDIA, MULTIDISCIPLINARY AND MULTISENSORY PROJECTS. IN REALITY, THERE IS NO PORT FOR THE ETERNAL NAVIGATOR FELICE LIMOSANI, A MAN OF BECOMING IN CONTINUOUS OSMOSIS BETWEEN ART, CULTURE AND EXPERIENCES

I don't know Felice Limosani. I find myself writing about him, but I realize that, for the most part, I don't know him. For this very reason I was so intrigued by that which, as the interview proceeded, emerged as the "**Limosani planet.**" It was a little like seeing a speck off in the distance that continues to grow and grow until it becomes a full-fledged planet with all its oceans, continents, climate disruptions, peaks and valleys. Nothing is static, defined and definitive, on this planet. Everything is up for discussion, everything can be talked about, because, with Felice Limosani, you immediately have the impression of being able to breach any topic, any tangled thought. It's not so much a question of culture as it is a mentality. Limosani is able to blend classical art with kinetic mechanisms, sound and touch with virtual reality, museum scenography with immersive environments, and he cannot be framed by a single category. A single definition convinces me (albeit partially), and so I'll start with this in order to attempt to offer a picture of this original Italian creative.

"JOCKEY OF THE MULTIVERSE"

"Disc Jockey" alludes, with a splendid representation, to the game of balance that takes place in order to create an imperceptible and enthralling atmosphere with multiple discs that excites people and makes them move to a rhythm, even large groups of them. An art that is anything but simple! The console was Felice Limosani's university, which allowed him to then move on agilely to dealing with much more solid and complex materials. Indeed, if we consider art, design, technology, culture, experience and entertainment as single parallel universes, a bit like in the well-known **Multiverse Theory**, then Felice Limosani's planet can be seen as an astral body with a mysterious, changing orbit, capable of crossing universes, remembering them, approaching them and making their barriers fall. As in the past, working with discs, Limosani created



Lacrime nella pioggia

new harmony by infusing a different spirit to already-known songs, in the same way today he links together new expressive languages, different areas of action and meaning in search of unprecedented sensations, for himself first and foremost before others. Yes, because Limosani's journey – during the long chat we shared – gave me the impression of being in full development, still far away from a point of arrival, assuming a point of arrival even exists! Perhaps Limosani's art and thought can only express themselves in the journey itself, an experience, which is also accessible to others through individual works, installations and ideas that have been materialized.

KEYWORD: TRANSCEND

The word that best describes Felice Limosani's work is not a noun, but—in line with the activism we spoke about earlier—is rather a verb: transcend. To go beyond, push oneself beyond the established limits of single materials, create entanglements of unprecedented and unexpected meaning and expression, syncretic both in form and in content. Later we will see some specific examples; now, however, we will hear from the voice of Limosani himself, a conversationalist with whom you know where to begin, but it is impossible to predict where you will arrive! And, knowing this, I let the interview shape its

own life and follow the fascinating threads of the "Limosanian multiverse," which Einstein perhaps would have called "world lines."

Conessioni - Where does Felice Limosani come from? Where was he born, who is he?

Felice Limosani – My education didn't stem from an academic program – actually, I taught myself. I based my approach of growth and vision on the combinatorial creativity typical of a DJ and the context in which they work. Mixing songs gradually led me to the idea that mixing is the detonator, but the audience is the bomb. Mixing different elements with unconventional juxtapositions brings about new meanings and values thanks to the interaction of people. My journey was certainly not linear, but I believe that the absence of linearity is an important value in its own way, vouched for in part by the concept of liquid modernity. I find the ability to adapt—not to remain in restricted environments, but to push oneself outward—is fundamental. Re-conceptualizing and re-imagining represent my artistic code.

C - So "liquidity" is a fundamental element of "creativity?"

FL – Yes, and even Andy Warhol, for that matter, began to distance himself from traditional disciplines. For him, drawing and



painting were techniques, but not rules. For me, it is fundamental to look inward before looking at new journeys without ever losing substance. When I speak of liquidity, I don't mean that everything sails in some indistinct magma. I have infinite interpretive and individual liberty, but I don't forget that there is no worse freedom than finding oneself free in the middle of the sea without a compass. Today, closing yourself in a fence of pure technique and preconceptions is a limitation. It is necessary to transcend, free yourself from "specialization" and re-define yourself through study, knowledge, application and disciplined work, not just with creativity and invention.

C - How is technology part of your work?

FL - I believe it to be important, like any other instrument, as long as the starting point is the dream and the objective is the result. Technology and its continual updates accompany the evolution of humanity, but the initial spark is related to the pure idea. Vision and technology must merge. We didn't go to the Moon with just a dream! Research, study and work, piece by piece, led to understanding the laws of gravity, to design and build rockets, then the lunar module, the LEM, and the procedure for lunar landing and returning to Earth, etc. In the same way, when we talk about innovation and creativity, it is necessary

to know how to imagine and desire flying in space, but is also necessary to ask yourself about the problem of landing on the Moon and coming back to Earth! Technology has helped us with this, but it would be of little value without genius and the human essence.

C - A bit like the complex relationship that exists between the past and the future? To many, the past doesn't just influence the future, but the future could influence the past...

FL - Technology and imagination must influence and develop one another organically. They balance and permeate each other as needed. The point between the past and the future consists of knowing how to apply that which we have learned (including errors) to the present. My artistic experiments, my pioneering of technology, technique and creativity, my alchemies of the languages whose rules can today be written must not be lost to nothingness. On the contrary, I would like for them to be transformed by new generations and re-mixed into other possible versions.

THE RELATIONSHIP BETWEEN CREATIVITY AND TECHNOLOGY

"The man who can accomplish this wants to enjoy the Baroque charm of the modern

**LIMOSANI
COMBINES
PAINTING, SOUND,
DESIGN AND
TECHNOLOGY IN
ARTISTIC FORMS
OF MULTIMEDIA**

world." Ok, I admit it: I couldn't resist and I quoted Robert Musil who, in his great unfinished novel, *The Man Without Qualities*, defines Paul Arnheim's multifaceted character as a man able to realize "the union between soul and economy" who wished to "enjoy the Baroque charm of Old Austrian culture." If there is a Musilian character related to Felice Limosani, it is certainly Arnheim himself, with his multiple disciplines, his juxtaposition of abilities and spheres of action.

C - Everyone can be an artist? Isn't that a bit of an excessive generalization?

FL - The human capacity of knowing how and technology create a powerful mix. Together, they give life to new horizons, vast territories in which being artists doesn't mean becoming acclaimed "professionals" exhibited at biennials and galleries. Artists during the Greco-Roman period were those who knew how to make art with their hands. The risk one takes with technology is to stop with the wonder of special effects. In this sense, we must all be artists.

C - In the sense that you can do too much and it can be done too easily?

FL - Ease in itself is not a problem. The point is in how and with what social, cultural and environmental impact technology and man relate with each other. I remember when I was a child, my class was assigned the task of planting a bean in a paper towel and nurturing it with water and light to facilitate its growth. Seeing that seed grow was an experience that created fascination. Something similar happens with the famous electronic game Tamagotchi.* With the A, B and C buttons, a child could feed the electronic creature and care for it if it got sick. An experience obtained through enchantment, which sometimes led to fainting and fits of tears if they were unable to keep the character alive. The game between man and technology is played on the distinction between fascination and enchantment. A child's fascination when faced with the growth of a plant day after day is not the same as the enchantment of technology. Bearing in mind the differences, and taking advantage of them, can bring about a real collaboration between the two terms.

C- So, the real sprout is fascination while the Tamagotchi was enchantment?

FL - Exactly. I'm not demonizing anything, of course, by any means. But for me, acting and interacting are fundamental topics. Acting is singular and interacting is plural. Interaction is a continuous dialogue with



reality, a continuous confrontation with that which surrounds us, whether it is a sprout or an artistic experience. Interaction is not made of monologues colliding into one another, but of participation between people, languages, disciplines. Everything and everyone can and must dialogue with each other.

SEDUCED AND IMPRISONED

C - Arthur C. Clarke once said: at a certain level, technology is no longer distinguishable from magic. What part are we at, in your opinion?

FL - There is still so much to do and discover. Sure, we are increasingly dominated by technology. We risk being seduced and imprisoned more than seduced and abandoned! Technology is often the illusion of novelty. But everything changes if civil, cultural and political codes of the time are innovated along with it.

C - And how do we get out of it?

FL - I believe that we should interpret this enormous quantity of stimuli, once again, as an urging to human beings. We must be able to surprise with simplicity, excite with ideas, create new thoughts of life and beauty. Combine elements, bring life to new paradigms, or perfect and modernize those of the past. In this creativity, art and elbow grease are worth more than transistors and algorithms. Fantasy, more than RAM. Deep down we are still primordial. Technology is a wonder that we ourselves produced, and ours is the choice to make it constructive or destructive.

C - So the idea is to use technology "humanely?"

FL - Simply with love for that which you do, remembering that any other method will be the inheritance we leave our children...



Technology, like Tamagotchi, has the limit of not teaching us to love, to dream, to take care of each other. The challenge of giving it a human and humanizing impulse lies with us.

**IT IS NECESSARY
TO FIND A
BALANCE BETWEEN
INNOVATION AND
EVOLUTION**

**Remember Tamagotchi, the Japanese toy where you had to care for a small electronic alien, which caused quite a bit of controversy in the '90s?*