



Opera Viva di Alessandro Bulgini L'arte (relazionale) ai tempi dei social network

Mattia Plazio
Centro Nexa su Internet e Società
Politecnico di Torino
Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia

Francesco Ruggiero
Centro Nexa su Internet e Società
Politecnico di Torino
Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia

Roberto Mastroianni
Università di Torino
via Po 18, Torino, Italia

Abstract

A partire da *Opera Viva* di Alessandro Bulgini (myhomegallery.org), divenuta ormai esempio emblematico di arte relazionale che unisce social network, performance e produzione visuale, l'articolo – attraverso il dialogo aperto fra lo stesso Bulgini e il filosofo e critico d'arte Roberto Mastroianni – si propone di indagare il nesso tra pratiche performative, immaginario e social network nella costruzione di uno spazio comunitario capace di tenere assieme virtualità e dimensione sociopolitica.

Opera Viva by Alessandro Bulgini The (relational) art at the time of social networks

Starting from *Opera Viva* by Alessandro Bulgini (myhomegallery.org), which has become an emblematic example of relational art that unites social networks, performance and visual production, the article – through the dialogue between Bulgini himself and the philosopher and art critic Roberto Mastroianni – proposes to investigate the connection between performative, imaginary and social network practices in the building of a community space able to hold together virtuality and a socio-political dimension.

Published 30 December 2019

Correspondence should be addressed to Mattia Plazio, Centro Nexa su Internet e Società, Politecnico di Torino, Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia. Email: mattia.plazio@polito.it

DigitCult, *Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Introduzione

I social network si presentano come un repertorio di “immagini” capaci di dare forma allo stesso “immaginario” contemporaneo poiché possono essere definite estensivamente come una raccolta delle immagini di un certo tempo e di una certa cultura oppure di un certo argomento o, infine, di una certa produzione e ambiente sociale. L’immaginario, da questo punto di vista, è come un erbario o un bestiario che colleziona immagini e definisce il limite dell’immaginato e dell’immaginabile in relazione all’immaginazione e ai linguaggi di una determinata fase socio-storica. L’immaginario, qui, si confonde così con quella che Umberto Eco chiama “Enciclopedia”, ovvero una raccolta generale della semantica di un gruppo, di una società, di un periodo e/o di una persona, assumendo il valore generale di struttura psico-semantica sociale e comunitaria. Questa collezione, attraverso la quale vengono raccolte e catalogate le immagini del tempo e dell’umano che vigono in una certa epoca e in un certo spazio, e i prodotti culturali effettivi e potenziali cui l’immaginario stesso può dare forma o da cui deriva, ha un profondo valore onto-antropologico. In questa prospettiva, la “collezione d’immagini” di una società o di un gruppo si sovrappone e intreccia sempre con la produttività di quel che si usa chiamare “immaginazione” o “fantasia”, orientando le pratiche sociali e influenzando in maniera biunivoca quelle artistiche.

A partire da *Opera Viva* di Alessandro Bulgini (myhomegallery.org), ormai divenuta esempio emblematico a livello nazionale e internazionale di arte relazionale che unisce social network, performance e produzione visuale, il dialogo aperto fra lo stesso Bulgini e il filosofo e critico d’arte Roberto Mastroianni si propone dunque di indagare il nesso tra pratiche performative, immaginario e social network nella costruzione di uno spazio comunitario capace di tenere assieme virtualità e dimensione sociopolitica. L’articolo, nelle parole dei suoi protagonisti, analizza inoltre il rapporto tra le pratiche online e offline dell’artista Bulgini in diversi contesti urbani italiani e stranieri, al fine di delineare la fisionomia di una pratica sociopolitica capace di influenzare la percezione, la rappresentazione e l’autorappresentazione del contesto urbano, delle periferie, delle comunità locali e degli spazi di fruizione delle opere. I linguaggi e le dimensioni relazionali di un intervento artistico pluriennale come *Opera Viva* sfidano infatti la dimensione spaziale del tessuto metropolitano delineando nuove pratiche di fruizione capaci di forzare i limiti dei musei, delle gallerie e del mercato dell’arte, creando così una relazione diretta con ampi strati della società.



Figura 1. “Opera Viva, Luci d’artista per la Jungle”, campo migranti, Calais (2016)

Dialogo

Neil Postman in *Technopoly* e Marshall McLuhan in *La galassia Gutenberg* raccontano di come la tecnologia si sviluppi in relazione alla società, per poi modificarla nel profondo in conseguenza del rapporto di interdipendenza che si viene a creare nei meccanismi di sviluppo economico, sociale e culturale. La rivoluzione digitale, in particolare, ha accelerato questo processo inducendo cambiamenti nelle relazioni, nell'immaginario collettivo e individuale. L'arte, che rappresenta tradizionalmente il luogo dell'anticipazione e dell'innovazione, ma anche dell'aderenza più stretta ai linguaggi contemporanei, come riflette questa velocità dei cambiamenti in corso?

AB: Da sempre l'artista è una sorta di stregone, di sciamano che si avvale del fuoco, elemento principe della tecnica. Aver manipolato il fuoco significa aver assunto un ruolo determinante nel proprio tempo e nel percorso di evoluzione dell'uomo. L'artista, come lo sciamano, non ha mai tradito il compito di essere "adeguato" al proprio tempo e alle sue tecnologie. Ieri il fuoco, oggi gli strumenti del mondo digitale: un artista attento è colui che non si scandalizza di fronte al nuovo, ma si immerge, si adegua, ne sfrutta la complessità. Se parliamo di società, come entità più o meno concreta, la prospettiva cambia e più che di adeguamento è giusto parlare di inseguimento, per lo più affannoso. È sempre stato così. La scienza e la tecnica sono anaffettive, sono una sorta di grande vaso dentro cui i migliori di ogni tempo hanno versato il loro sapere: che tutto questo sapere sia stato adeguatamente utilizzato dall'uomo è un'altra cosa. Il nutrimento del vaso è sempre stato costante e non è mai stato influenzato dalla morale del tempo. La scienza e la tecnica si sono sempre spinte in avanti con forza nel proprio percorso di costruzione del mondo, senza mai tenere conto di quanto la società fosse o si sentisse pronta. Tutt'oggi è così, come dimostra banalmente l'uso elementare che ognuno di noi fa del proprio smartphone, le cui potenzialità sono infinitamente più grandi di quanto un utente medio come me possa anche solo immaginare. Ciononostante, l'oggetto smartphone non regredisce, al contrario continua a potenziarsi indipendentemente dal fatto che l'uomo e la società siano in grado di farne un uso consapevole. Se le scoperte scientifiche e l'invenzione di nuove tecnologie trovassero immediata applicazione nella vita di tutti i giorni, e fossero guidate da una coscienza collettiva illuminata, l'uomo avrebbe risolto buona parte dei problemi che lo affliggono.

RM: Sì. L'artista può essere considerato uno sciamano, anche se nel caso di Alessandro è più corretto pensare a un *trickster*, uno di quei folletti burloni che mettono a soqquadro le norme sociali e la realtà tutta, più o meno come il Puck di *Sogno di una notte di mezza estate* di Shakespeare. Poi, a ben vedere, il compito dell'arte e dell'artista è da sempre quello di manipolare segni e utilizzare tecniche e tecnologie per creare nuovi orizzonti di senso e mettere in discussione le narrazioni precostituite. Da questo punto di vista, Alessandro è una figura esemplare di ciò che dovrebbe essere un artista contemporaneo, ovvero uno sperimentatore che, oltre a maneggiare con maestria gli strumenti tradizionali dell'arte, dovrebbe avere l'intuizione di mettere insieme nuovi strumenti e relazioni simboliche che istituiscono lo spazio antropico. In questo senso l'utilizzo che lui fa del digitale è estremamente interessante. Lui è stato uno dei primi, forse il primo quando ha cominciato a usare Facebook come opera d'arte, a comprendere le possibilità performative dei social network in relazione non solo con l'ambiente e la società, ma anche con le facoltà estetiche, la percezione, l'immaginazione e la rappresentazione artistica. Il digitale, in generale, produce un modificarsi profondo della relazione con l'altro e con la rappresentazione dei nostri valori sociali veicolati dall'arte, garantendo un accesso più ampio ai saperi, strutturandoli in un'enciclopedia molto più labile, sottile e allo stesso tempo molto più espansa. Credo che siamo di fronte a processi dall'impatto antropologico molto profondo, che prediligono la superficie alla profondità e che permettono di articolare nuove forme del rapporto tra produzione di senso e significato. Di questo la letteratura scientifica ha molto discusso e, in questo periodo in particolare, emerge chiaro nel dibattito il ruolo centrale della *gamification* nello strutturarsi del reale e nel nostro approccio alla contemporaneità, all'arte e alle realtà museali. Insomma, siamo dentro a un grande cambiamento epocale e devo dire che apprezzo molto gli sforzi di spiegarlo in modo non accademico e visionario, come molti dei profeti dell'*internet society* (Richard Stallman, Steve Jobs e Aaron Swartz, per esempio) hanno fatto, e come ultimamente ha fatto Alessandro Baricco in *The Game*. A Baricco bisogna riconoscere il merito di aver provato a restituire in modo unitario e organico, anche se forse troppo entusiasta, uno scenario socio-storico che può essere afferrato più con gli strumenti dell'arte, della poesia e della letteratura che non con quelli dell'Accademia.

La nostra contemporaneità, infatti, è immersa in una dimensione ludico-digitale che mette in luce il valore ontologico e antropologico del gioco e la dimensione creativa della cultura come spazio per aprire nuovi orizzonti di senso. Come già ben sapeva Aristotele, la differenza tra gioco e lavoro è fondamentale per comprendere cosa entri in campo nelle attività creative: il gioco è una dimensione libera e autosufficiente che spezza le catene della necessità e apre uno spazio di possibilità e solo in questa dimensione si possono creare nuove forme e nuove relazioni. Mi sembra evidente come questi siano i tratti caratteristici dell'arte. Il fatto che le nuove tecnologie e il digitale permettano di rafforzare questa dimensione ludica è molto interessante, perché rendono più facile l'accesso e la manipolazione del nostro universo simbolico in senso sia negativo, sia positivo: se, da una parte, si vedono proliferare forme di post-verità, dall'altra la capacità poetica dell'uomo e in special modo dell'artista ne viene rafforzata. Insomma, a mio avviso, questa dimensione ludico-digitale contemporanea è una dimensione "poetica" e "poietica" che permette di istituire nuovi immaginari e nuove forme di cooperazione e convivenza sociale dagli esiti tragici o del tutto positivi. Rifiuto di scegliere tra un'impostazione da "apocalittico" o "integrato" rispetto alla pervasività del tecnologico e del digitale sulla condizione umana nel mondo, schierandomi con la semiotica a partire da un'idea di cultura intesa come insieme di segni che istituiscono essi stessi l'orizzonte di senso e significato, in cui sono inserite e di cui sono costituite le attività umane. Per questo motivo non posso che riportare le attività artistiche a una dimensione poietica costitutiva dello statuto di umanità, che ha molto a che fare con il nesso tra poetica e poietica, tra fare e produrre, che trova nella dimensione ludica una delle matrici prime della dimensione culturale, come ben ci ha insegnato Huizinga. In questa prospettiva, l'artista è poeta, dotato di una specifica poetica che corrisponde allo spirito del tempo, proprio in quanto è poietico, produttore che mette in forma il reale, e in questo è molto simile allo sciamano che cerca di dare senso alla realtà e influire su di essa, attraverso una certa efficacia simbolica che istituisce una somiglianza di famiglia tra magia e tecnologia. La manipolazione di segni e simboli che mette in forma una narrazione della realtà e della società, attraverso pratiche estetiche dotate di efficacia simbolica, si esprimano attraverso le tecniche tradizionali (pittura, scultura, ecc.) oppure attraverso il digitale, mi sembra l'elemento principale di quella pratica che rappresenta, racconta e trasforma la realtà attraverso pratiche simboliche e che noi chiamiamo storicamente arte. In quest'ottica è evidente la dimensione artistica e ludica, come dimensione performativa, nel momento che assume l'arte contemporanea attraverso una forte spinta alla relazione e alla partecipazione, anche attraverso l'uso del digitale.

L'arte contemporanea, in linea con le esperienze e le pratiche introdotte dalle avanguardie di inizio Novecento, basa parte della propria ricerca su una continua sperimentazione e sull'utilizzo di materiali nuovi, mettendo di volta in volta in discussione la propria grammatica, confondendosi con la realtà, "sporcandosi" col quotidiano. Il linguista danese Louis Trolle Hjelmslev introduce il concetto di forma per definire in astratto la selezione all'interno di tutta la materia dell'espressione e del contenuto che ciascuna lingua opera per ricavare la propria sostanza. In quale modo e attraverso quali forme la "tavolozza espressiva di colori" a disposizione di un artista si è ampliata, ridotta o contaminata nell'incontro/scontro con il linguaggio del digitale?

AB: Prima di descrivere come nella mia pratica artistica io mi diverto a giocare direttamente con i linguaggi del digitale, è importante rispetto al mio percorso raccontare di come io sia originariamente partito con il fondere in chiave ludica la pittura e il digitale, dialogando con il contemporaneo in forma relazionale, dialettica. A cominciare da una pratica ai miei occhi fallace, menzognera, ovvero la riproduzione infinita dell'opera pittorica nel mondo digitale in seguito alla diffusione su larga scala della tecnica fotografica e la concomitante esplosione dello spazio dell'"infosfera". La (con) fusione fra il formato originale dell'opera pittorico-fotografica e quello delle sue infinite riproduzioni "viralizzate" dal sistema ha creato un corto circuito di senso, mettendo in discussione lo statuto stesso dell'opera originale. Cominciai dunque a dipingere quadri neri, usando toni di colore molto bassi, scuri, e, in fase di post-produzione, una tecnica speciale di lucidatura che li rendesse riflettenti e per questo di difficile riproducibilità, sia per chi cercasse di stamparli sia per chi provasse a riprodurli sul web: la loro riproduzione era possibile solo facendo scelte che ne falsificassero lo statuto di realtà e, cosa più importante, il messaggio. Incidere nel digitale con i quadri per me è stata una sfida molto divertente, perché è stato come dire che il pittore può ancora mettere in crisi un sistema di comunicazione così potente e pervasivo come quello sotteso al mondo del digitale: ancora oggi se vuoi godere dei miei quadri, se vuoi osservarli, lo puoi fare solo come esperienza diretta, non mediata da un codice "altro". Questa esperienza di una pratica

pittorica che ostacola il linguaggio del digitale, creando un corto circuito proprio in forza della sua diversità, del suo appartenere a un'antichità che sembrava non poter dire più nulla, è stata propeudeutica a tutto ciò che in seguito ho concepito come linguaggio artistico in rapporto al digitale e ai suoi strumenti di significazione.

RM: La sperimentazione sui linguaggi e sui materiali è da sempre cifra peculiare della ricerca artistica, non solo dell'arte contemporanea ma dell'arte in tutta la sua storia. Con Alessandro condividiamo quella bella citazione/dichiarazione di intenti di Gino De Dominicis – “l'arte è tutta contemporanea” – con cui lui esprimeva il valore e la potenza delle opere d'arte e della loro capacità di incarnare il linguaggio e i temi della contemporaneità a dispetto del contesto storico in cui sono inserite e dal quale sorgono. Affermare come fa De Dominicis nell'intervista rilasciata a Maria Valensise, e pubblicata su “Il Foglio” del 20 marzo 1997, che “l'arte in realtà è tutta contemporanea, altrimenti sarebbe come se lei vedesse arrivare un'automobile del 1920 e decidesse di attraversare tranquillamente la strada pensando di non poter essere investita, perché quell'automobile è di un'altra epoca, mentre non è così. Per le opere d'arte è lo stesso. Sono sempre “in diretta”, significa prendere posizione rispetto al fatto artistico, attribuendogli una potenza che, per forza, ha a che fare con la capacità di sperimentare sui linguaggi e le forme e che dona all'arte un valore universale. In questa prospettiva, la sperimentazione artistica trova la sua legittimazione in una ricerca che rende le opere sempre in grado di parlare un linguaggio comprensibile ai contemporanei. Inoltre, il Novecento ci ha donato movimenti artistici che hanno consapevolmente deciso di ascoltare la materia e mettere al suo servizio la capacità creativa dell'artista al fine di permettere alla realtà stessa di esprimersi nelle forme simboliche più appropriate. Penso, ad esempio, all'Arte Povera, che ha tematizzato l'utilizzo dei materiali poveri più comuni per la realizzazione di opere dal grande impatto, mettendo il gesto e lo sguardo dell'artista al servizio della capacità espressiva della materia. In questa impostazione ritrovo l'attitudine di Alessandro alla relazionalità e all'utilizzo e riuso dell'esistente – ad esempio le storie e i materiali ritrovati nelle periferie urbane – per dare forma a opere che vivono nella processualità e anche nell'effimero, nell'impermanenza. Non si tratta di un semplice uso, riuso e riciclo dei materiali, ma di un'idea di valore che viene rintracciata nella realtà minuta, nella quotidianità, nelle storie delle persone e nel valore di uso e d'affetto che gli oggetti portano con loro, anche i più semplici come scale, materassi, marciapiedi. Alessandro, insomma, racconta storie, mettendo insieme catene di elementi e significati che trova innanzi a sé e li riarticola in narrazioni complesse. Per questi e molti altri motivi lui è un *griot* contemporaneo, un cantastorie che non rifugge all'uso dei social per veicolare messaggi profondi riarticolati in forma pop-ironica, utilizzando la pervasività comunicativa del digitale e del virtuale.

A tal proposito è opportuno rievocare l'operazione di “sabotaggio” di Facebook che Alessandro Bulgini ha sistematicamente realizzato a partire dal lontano 2008, decostruendo la sua struttura, anche linguistica, e risemantizzando l'aspetto visuale della pagina personale messa disposizione degli utenti del social network. Un'operazione che inaugura il processo di un'arte che potremmo definire relazionale, di aperta rottura con gli schemi della società digitale. Come è nato e come si è sviluppato questo percorso?

AB: Io – senza alcun intento autocelebrativo – sono stato fra i primi a usare le piattaforme dei social network come spazio-tempo performativo, sabotandone la struttura dall'interno. Un uso più verticale rispetto a quanto fatto da parte degli esponenti della *Digital Art*, che hanno operato essenzialmente sul linguaggio. La storia di Facebook è nota: nell'autunno del 2007 la piattaforma viene tradotta in più lingue e il numero dei suoi utenti passa da 70000 a circa 1 milione. Io mi avvicino nell'autunno del 2008 cercando di capire, incuriosito, come funzionasse e arrivando alla conclusione che in fondo, all'inizio, il fulcro di Facebook fosse dichiarare al mondo di essere ancora in vita. Come un artista che produce il fuoco intorno al quale si riunisce la comunità, decisi dunque di scrivere periodicamente sulla mia bacheca nient'altro che la parola “VIVO”. Per un anno intero. E poiché sono sempre stato un soggetto piuttosto stravagante, questo gesto infuse una certa attenzione nel mio pubblico. Tuttavia, se le persone che mi seguivano e mi commentavano non erano affatto consapevoli di trovarsi dentro un'opera d'arte in costruzione, io sapevo fin da subito quale sarebbe stato il risultato, l'atto stesso di formalizzazione dell'opera: un grafico, una statistica, un oggetto strano e alieno. 12 mesi, 12 lastre di plexiglass alte due metri ciascuna, una per ogni mese trascorso sul social, che riportavano – srotolandolo come una lunga pergamena – il mio diario, composto da tutti i commenti della mia comunità che ruotarono attorno alla parola “VIVO” e che scandirono ogni singolo modulo. Era un flusso di coscienza senza distrazioni

calato in un formato minimale in cui la vita degli altri assumeva significato “di linguaggio” in virtù di uno schema che si ripeteva sempre uguale a sé stesso. Decisi dunque di stampare le 12 lastre di plexiglass e di farne una mostra a Roma nel gennaio del 2010, dentro una galleria d'arte stretta e lunga che mi ricordò la navata centrale di una chiesa. L'intento fu quello di replicare la modalità di utilizzo “pervasivo” delle vetrate istoriate delle basiliche gotiche da parte degli artisti del tempo, una pervasività che allora scaturiva dalla luce naturale che filtrava dalle vetrate bagnando la folla dei fedeli, e che nel mio caso venne riprodotta nel tempo presente, a sottolineare un neo-captazione mistica, mettendo in rilievo, questa volta, la luce artificiale ed evanescente dei monitor dei computer. Stampate le 12 tavole opalescenti, posizionate da una parte all'altra della navata, ho avuto modo di giocare il chiaro riferimento. La mostra ebbe molto successo e il pubblico, il mio pubblico, che era stato anche protagonista inconsapevole dell'opera, rimase sorpreso e anche un po' spaventato nel vedere che quanto aveva scritto mesi prima, e che considerava perduto nella memoria, potesse tornare alla luce nel suo portato di messaggio che resta. Nel 2010, il lavoro su Facebook ha poi vissuto una seconda fase, in conseguenza delle modifiche sull'interfaccia apportate dalla piattaforma. Le immagini avevano preso il sopravvento, e la loro “corruzione” – sempre in chiave ludica – divenne il mio primo obiettivo. Cominciai così a lavorare sulla segmentazione della mia immagine, utilizzando me stesso come soggetto esclusivo: un uomo mezzo nudo dentro al digitale, senza trucco né inganno. Avevo studiato le dimensioni delle immagini che potevano essere pubblicate e la loro sequenza numerica. Decisi allora di postare il mio ritratto segmentato in tre serie da tre. Le persone che mi seguivano iniziarono a interferire su ogni ordine di tre con un commento, di fatto corrompendo l'immagine tanto a livello di contenuto quanto a livello formale: la mia immagine cominciò a distanziarsi e il mio viso e il mio corpo a dilatarsi, fino a restituire su Facebook un me gigante. Un'operazione, questa, che ha inaugurato la mia azione di disturbo su Facebook, poiché le pubblicità che corredevano le barre laterali della pagina, in proporzione, si rimpicciolirono perdendo la loro centralità e ribaltando il peso del messaggio contenuto all'interno della schermata. Al termine di questa fase di uso sperimentale e “detournante” del social network, che ha incluso anche la manipolazione di materiale audiovisivo, decisi di procedere per sottrazione, riducendo tutto a zero. Per due anni e mezzo, pubblicai solo la scritta 000, valore #RGB del nero, e postai dei semplici rettangoli neri, riuscendo comunque a veicolare attenzione apparentemente senza articolare contenuti. Contenuti che invece confluivano nei commenti anche poetici dei miei followers. Di quella fase ho conservato tutti gli *screenshot* e mi piacerebbe un giorno farne una mostra, una rivisitazione del mio lavoro con la pittura in chiave social, ispirato alle opere di Kazimir Malevič.

RM: Alessandro non è un *net artist* o un *digital artist*, nel senso di artista che usa i linguaggi e i media dell'*internet society* per realizzare opere digitali, indagando le forme della tecnologia, e al contempo non è semplicemente un artista che usa i social o internet per veicolare messaggi artistici. Lui è un'altra cosa: è uno sperimentatore che pone la vita stessa e le sue forme contemporanee al centro della sua ricerca artistica. Alessandro è cosciente che noi viviamo in un mondo ingegnerizzato, in cui la realtà e la nostra esperienza sono mediate. Per questo motivo ha usato i social network, sin dalla loro comparsa, scommettendo sul loro valore relazionale: sul valore di connettori e megafoni delle percezioni e del senso comune, interagendo con essi per trasformare le esperienze in elementi di una narrazione artistica. In quest'ottica, il lavoro di Alessandro non è ascrivibile alle analisi che Manovich opera sul linguaggio dei nuovi media, quanto a una ricerca sull'immaginario che i nuovi media producono e propagano. Alessandro individua una possibilità di lavorare su un universo virtuale, problematizzandolo, portando avanti una critica sociale e simbolica alla condizione umana e alle sue rappresentazioni. Il “boicottaggio” di Facebook è da leggere, pertanto, come un lavoro sui limiti dei codici e delle rappresentazioni delle forme di umanità che il *medium* propaga, istituendo un immaginario in qualche modo disciplinante. La sua critica è diretta soprattutto alle rappresentazioni di vita buona e giusta che il social network mette in scena, creando icone di successo e retoriche di “felicità obbligata”. I limiti del linguaggio di questi strumenti vengono così messi in evidenza per mettere in questione il discorso dominante, rivendicando la dignità e il valore di ciò che nella società è sommerso o rimosso. In fin dei conti, questa è l'idea di *Opera Viva*, il richiamo continuo alla parte sommersa dello scafo delle navi, che stando sotto la linea di galleggiamento garantiscono alla parte emersa di galleggiare, affermando in questo modo il valore di tutto ciò che non può essere costretto all'interno del discorso pubblico, ufficiale. Insomma, Alessandro rivendica sempre il valore dell'invisibile che sta ai margini del visibile o che ad esso soggiace, che contrasta la retorica dei social attraverso i quali viene promossa un'idea di esistente coincidente con il solo visibile e di valore che si confonde con la celebrazione

dell'immagine e dell'apparenza. Alle immagini di umanità normate socialmente che i social veicolano, Alessandro contrappone ciò che nella realtà fatica a essere rappresentato, dando voce a storie marginali e immagini periferiche, contrastando le icone di umanità normanti diffuse nei social network e allo stesso tempo rompendo la separazione autoritativa tra virtuale e reale che gli schermi istituiscono. Il valore iconico, di umanità esemplare, che i social network veicolano è infatti rafforzato dalla "cornice" che fa dei social stessi e dei nostri *device* degli oggetti immersi e al contempo separati della realtà comune della nostra percezione. Noi, infatti, viviamo in una "società degli schermi" che è una "società delle cornici": Facebook, Instagram o semplicemente i nostri computer e smartphone, mettono in cornice delle immagini e delle rappresentazioni del mondo e dell'umano, conferendo loro una potenza e un valore enorme. È come se le immagini veicolate dal digitale fossero sempre, anche se in modo inconsapevole, fruite come "quadri d'epoca e del mondo" e il nostro sguardo si riferisse ad esse come a rappresentazioni in qualche modo sacrali, veridittive e dotate di autorevolezza nel definire le forme di umanità esemplare che dovrebbero vigere nella nostra società e nel nostro tempo. È evidente il valore disciplinante, retorico e informante della percezione di immagini che si vogliono rappresentative di stili di vita esemplari che il digitale ci offre, cui Alessandro si oppone facendo uso di tutta la storia dell'arte sedimentata nel nostro immaginario e della potenza relazionale dell'interazione con l'"infosfera" e i *device* stessi. Noi pensiamo ingenuamente che le immagini online non abbiano una cornice, ma in realtà tutto quello che noi carichiamo su internet ha una cornice, anche le pagine dell'interfaccia del nostro computer sono cornici. Alessandro ha compreso immediatamente che le immagini veicolate dai social network davano forma a un immaginario, a una raccolta e selezione di immagini socio-storiche catalogate con la stessa logica dell'erbario o del bestiario medievale, e ha deciso di relazionarsi con queste rappresentazioni spazio-temporali sedimentate nella nostra memoria collettiva digitale, forzandole e articolandole per dar vita a una nuova narrazione. *Opera Viva* è un'operazione artistica capace di tenere assieme la narrazione lunga dell'arte con la narrazione frammentata dei social, dando vita a un percorso narrativo che ha alla propria base l'interazione con gli altri e un aggancio con il mondo reale, che sta fuori dalla "cornice/schermo". Contro la "musealizzazione" della vita operata dai social, Alessandro mette dunque in scena immagini e parole che danno forma a un'opera d'arte che si snoda "in" e "attraverso" la rete, creando una specie di museo/galleria capace di ospitare delle contro-narrazioni iconiche del presente.

AB: In fondo sono un analogico digitale. Così come i quadri neri, che per non restare muti hanno sempre richiesto un'interazione umana, reale, anche il mio modo di intendere e utilizzare i social network non può prescindere dalla vita, dalla relazione. I quadri neri rappresentano l'uomo immerso nell'oscurità: per conoscerli vanno visti e per vederli occorre avere il coraggio di attraversare quella linea di confine che ti separa dall'oscurità. Una linea di confine che è anche quella costituita dall'ambiente virtuale rappresentato dai social network, una linea che divide, che separa dall'"altro". Il mio lavoro sui social network ha sempre avuto una tensione più o meno conscia a cercare la persona che è dall'altra parte dello schermo. Se posto la mia immagine, se scrivo una frase, se pubblico i riquadri neri è sempre per trovare "l'altro", per accentuarne la presenza, per costruire una cornice che può e deve essere riempita e vissuta. La mia opera consiste in fondo nel sottrarre me stesso per esaltare l'"altro" e ciò che ha da scrivere, da dire.

Pensando a Malevič, in quale misura la provvisorietà di un'opera articolata dentro le forme effimere del digitale – frutto di un atto creativo inteso come strumento sovversivo che si sottrae a ogni genere di catalogazione – contribuisce a promuovere una rivoluzione culturale capace di incidere sull'immaginario così come teorizzato dalle avanguardie storiche: far coincidere l'arte con la vita, o meglio ancora "uccidere l'arte, realizzare la vita"?

AB: Mi sono sempre immaginato come un artista-soldato impegnato in una battaglia dentro un ambiente ostile come quello di una giungla. Le mie armi sono state di volta in volta strumenti e linguaggi diversi: quando pitturavo i miei arnesi erano tutti pesanti, e mi muovevo con lentezza, con un certo peso specifico. Poi, liberatomi da quel fardello e abbracciata la velocità e l'immediatezza del digitale, ho fatto miei i suoi strumenti, leggeri, evanescenti, disincarnati. La sfida, tuttavia, è sempre stata la stessa: far coincidere reale e virtuale. *Opera Viva* nasce dal reale. Con *Opera Viva* nel virtuale ho deciso di utilizzare un linguaggio e un sistema di segni che in qualche modo hanno legittimato le potenzialità del web. Ho di fatto inventato un immaginario che è al tempo stesso un'enciclopedia di immagini e una geografia di luoghi in cui queste immagini si incarnano. Penso qui al progetto sulla città vecchia di Taranto e alla sua trasformazione in un borgo di montagna, con baite, mappe e sentieri da percorrere a piedi o con gli sci. Chi avrebbe

controllato la veridicità di ciò che stavo rappresentando? Chi avrebbe verificato la presenza della neve a Taranto? Ho giocato a raccontare un luogo diverso mettendo in crisi il racconto di tutti, spostando la realtà di pochi centimetri. Chi sarebbe stato in grado di smentirmi?

RM: Alessandro è un guerriero dell'arte: ha una divisa, è sempre vestito di rosso quando fa arte nelle periferie del mondo e negli spazi urbani omologati dalla globalizzazione; ha delle insegne, un vessillo, una strategia e un piano per rendere più accoglienti e vivibili gli spazi abbandonati dalla politica e dalla società e trasformare il mondo. È una specie di cavaliere antico che attraversa le periferie virtuali e reali della nostra contemporaneità, difendendo l'immaginario colonizzato dalla pervasività delle retoriche dominanti. Però lui non cerca il "Santo Graal", per il semplice fatto che lo ha già trovato. Ha trovato, dopo anni di ricerca artistica, una formula poetica capace di rinvigorire e "ringiovanire" sé stesso e coloro che incontra, abbattendo o addomesticando con le armi della sua pratica artistica i mostri della nostra contemporaneità: la perdita di senso e significato delle cose più semplici e quotidiane e l'impoverimento dello spirito e degli ambienti metropolitani. Il suo calice sacro, la sua pietra filosofale, è un lavoro sui simboli e gli archetipi del nostro inconscio collettivo che lui ha condotto con gli strumenti pesanti della pittura e quelli leggeri del web. Il suo lavoro, dai "quadri neri" a *Opera Viva*, passando per *B.A.R. L.U.I.G.I* e *La Luce d'Artista*, si nutre dei simboli antichi presenti sin dalla notte dei tempi nella nostra cultura e nella storia dell'arte, che vengono riarticolati in modo pop-ironico al fine di renderli il più facilmente accessibili e comprensibili a un vasto pubblico di fruitori, in modo da ironizzare e demitizzare le narrazioni che costituiscono il senso comune, egemonizzato da quelle che Foucault definirebbe "logiche di dominio che si ammantano di retoriche di verità". Nella sua pratica, che è sempre *art for social change*, le ragioni della vita entrano nell'elaborazione artistica e le dinamiche dell'arte nella pratica sociale e politica, così come il reale nel virtuale e viceversa. E tutto ciò concorre a una grande operazione di trasformazione dei luoghi abbandonati o rimossi dalla nostra percezione e dal nostro senso comune al fine di effettuare una trasmutazione artistica della realtà. In lui opera e vita tendono a coincidere e non passa inosservato il triplice significato del termine "Opera Viva": da una parte, i prodotti e i contenuti della sua creatività sono viventi, nel senso che hanno a che fare con la vita e le storie di persone in carne ed ossa, sono il frutto di processualità e relazione, e nello stesso tempo cambiano con la vita che incontrano nella quotidianità, per questo sono "opere vive"; dall'altra, il riferimento è alla parte sommersa dello scafo di una nave, la parte che garantisce il galleggiamento, che tecnicamente nella marineria è definito "opera viva"; infine il riferimento è alla "grande opera" degli alchimisti medievali, con cui essi cercavano la trasmutazione dei metalli vili in oro e della propria anima in luce e perfezione. Insomma, i riferimenti alti, colti, della sua arte trovano sul campo il modo di incarnarsi, risemantizzando l'esistente con costanti e lenti processi di significazione. La sua opera è viva, quindi, nel senso che è "concreta", nel più profondo senso hegeliano di un fenomeno che è reale solo quando è "concreto" ovvero "con-cresce" con la storia e con il divenire delle cose, nella relazione dialettica con il reale. Questa è la "concretezza" del fare artistico di Alessandro, anche e soprattutto quando ha a che fare con il mondo virtuale del web. E non è un caso che il suo atelier, il suo laboratorio alchemico, sia il quartiere stesso in cui vive e opera (Barriera di Milano a Torino) o le periferie del mondo (New York, Taranto, Porto S. Giorgio, Calais...) in cui va a risiedere per un tempo determinato, applicando la sua formula artistica a uno spazio-tempo determinato per trasformarlo in un luogo innervato di simboli, emozioni, significati e senso. In questa prospettiva tutto può essere definito opera d'arte e diventa "opera viva", attraverso l'applicazione di un metodo capace di prendere l'esistente e riarticolarlo attraverso pratiche semiotiche e donazioni di senso che si sviluppano nella processualità dell'incontro e della narrazione, digitale e materiale, con l'"altro". Il pittore Bulgini ha smesso a un certo punto di dipingere secondo i dettami del sistema dell'arte, ha rinnegato il suo successo e le logiche del mercato dell'arte e, come un alchimista, ha cercato nelle periferie urbane e virtuali il luogo in cui fare arte: così facendo ha trovato un metodo con cui incidere sull'immaginario globale, dando ad esso nuove forme. Grazie a tutto ciò la sua azione sul web ha forzato i limiti dell'opera, dell'atelier, della galleria, del museo e anche delle fiere d'arte, dilatando lo stesso manufatto artistico e facendolo coincidere con tutte queste cose e con la vita stessa. Per questo lo vediamo come un moderno Lancillotto che spesso con la sua Ginevra (la sua compagna Ginevra Pucci, si chiama veramente così, *n.d.r.*) attraversa gli spazi periferici rendendoli opere e musei, in cui può dialogare con tutta la storia dell'arte dando forma a un immaginario collettivo che si esprime nei social e nell'arte relazionale. Alessandro non fa solo azioni performative, rende gli spazi che attraversa parte di una complessa opera d'arte che vede nel web uno spazio museale dilatato e un immaginario capace di restituire le forme della nostra enciclopedia diffusa. Questo è evidente nell'uso che fa dei social network, dove le sue azioni artistiche trovano

il modo di essere esposte come in una mostra temporale in cui il virtuale e il reale interagiscono. Il web diventa in questo modo galleria e museo, materializzandosi all'occorrenza in esposizioni museali tradizionali o nella relazione con un'importante fiera d'arte internazionale (Flashback Art Fair), diretta e fondata dalla sua compagna e da Stefania Poddighe, in cui le opere d'arte antiche e contemporanee, capaci di rappresentare una sintesi di tutta la storia dell'arte, si relazionano alla contemporaneità dell'esistente all'insegna di un'operazione artistica, commerciale e concettuale influenzata dall'idea di *Opera Viva*.

Nel volume *Anywhere or not at all. Philosophy of contemporary art*, Peter Osborne suggerisce l'idea che tutta l'arte contemporanea sia arte post-concettuale, che si connota all'interno di uno spazio disgregato, un "non-luogo", in conseguenza di un processo di sottrazione generato dalla natura immateriale, immaginale e digitalizzata delle pratiche artistiche. Se è vero che le tecnologie e i linguaggi digitali spostano la soglia tra opera e realtà, il (non) luogo dell'arte fino a quali margini periferici si estende? E come ne fa esperienza la comunità?

AB: L'avvento dell'arte concettuale – prima ancora di quella post-concettuale – aveva già detto molto in proposito. Io, personalmente, ho sempre lavorato per dare segnali concreti, per rafforzare l'idea che l'effimero non potesse vivere soltanto l'altrove digitale ma dovesse trovare una fisicità, un luogo da abitare, quale ulteriore stratificazione dell'ambiente artistico. Il web è un luogo che concorre insieme agli altri a costruire la visione di un nuovo mondo e io come artista ho cavalcato il *kairos*, mi sono fatto trascinare dal flusso. E l'ho fatto senza mai disgiungere la mia vita fuori e dentro il digitale. Il mio impegno l'ho traslato sul web con la stessa forza e volontà di scolpire la vita, e viceversa. Oggi è un discorso forse un po' superato, se è vero che il web è diventato teatro del mondo, in cui ognuno rappresenta sé stesso e dove anche l'hacker può dirsi di fatto un artista. Ed è forse per questo che, ora, non è più una mia preoccupazione tracciare continuamente un'appartenenza: il mio uso dei social network è diventato più mimetico. Il mio, apparentemente, è il profilo di un uomo medio.

RM: La creazione e la fruizione dell'opera e dell'arte in generale è sempre in relazione a uno spazio-tempo definito, al suo contesto di riferimento. Allo stesso tempo, tuttavia, l'opera è capace di forzare il contesto dotandosi di un'universalità determinata dal suo essere specchio della struttura onto-antropologica dell'uomo. Bisogna chiedersi allora cosa succede in una fase socio-storica come la nostra, in cui la crisi e il superamento della rappresentazione realistica e della figurazione, la pluralità dei linguaggi, degli stili, dei mezzi espressivi dal carattere informale e astratto, si impongono come modalità specifica dell'arte contemporanea, assegnando alla processualità una priorità nella pratica artistica sulla presenza stessa dell'opera. La crisi della rappresentazione realista e della figurazione nella modernità è il risultato di un processo lungo di sviluppo dei mezzi di produzione, della società e dell'apparato tecno-scientifico che hanno portato all'esplosione del referente naturale e sociale e al collasso di quello onto-antropologico tradizionale, cui l'arte risponde con forme diverse di rappresentazione. Io sono molto legato alla lettura che Arnold Gehlen dà della storia dell'arte come sociologia filosofica delle immagini, in cui la storia della pittura ha il ruolo specifico di rappresentare "immagini/quadri" del mondo e del tempo, che sono specchio della condizione onto-antropologica di una determinata fase socio-storica. E nello stesso tempo recepisco la lezione di Peter Sloterdijk che unisce globalizzazione, comunicazione e modernità delineando una storia che negli ultimi secoli porta alla creazione di una nuova "ecumene/mondo" definita da codici e linguaggi globali e da una "psico-semantica" che accomuna gli abitanti del pianeta. Per questi motivi mi è molto chiaro che la crisi del nesso rappresentazione-referente impatta nel Novecento in modo profondo sulla percezione dei fruitori delle opere, costretti a questo punto a utilizzare forme complesse di mediazione (testi critici, curatele, narrazioni di accompagnamento alle opere...), al fine di adeguare percezione dei materiali e delle forme al contenuto comunicativo che esse dovrebbero trasmettere. La tardo-modernità globalizzata vede, inoltre, nella pluralità di linguaggi dal carattere informale e astratto e nella diffusione delle arti il linguaggio unificante della comunità umana, almeno negli strati colti e cosmopoliti della nuova ecumene globalizzata. In questa prospettiva, l'arte moderna tutta, a partire dalle avanguardie storiche, è arte concettuale e ha sempre bisogno per essere compresa di forme complesse di "commento", che sedimentano fuori dall'opera stessa parte del proprio contenuto. Davanti alla non immediatezza della rappresentazione, alla sperimentazione sui materiali, a nuove forme di fruizione, all'enfatizzarsi della relazione e della processualità, il contenuto delle opere migra fuori dalle opere stesse, che hanno bisogno di trovare degli spazi in

cui essere esposte, come le gallerie e i musei, con tanto di apparato critico. Alessandro, in parte cosciente di tutto ciò, forza lo spazio espositivo e quello della produzione, dando vita a opere d'arte che crescono nella relazione virtuale e reale con gli altri, esposte, commentate e fruite sul web, che diventa museo e galleria e, nello stesso tempo, prodotte negli spazi delle periferie urbane, nella relazione con gli altri, che diventano parte della performance artistica e in parte coautori delle opere stesse. Insomma, Alessandro è cosciente che il limite tra gli spazi dell'arte e i luoghi della vita quotidiana si è assottigliato e sgretolato nell'ultimo secolo e reagisce a questa situazione trasformando gli spazi comunitari in studio d'artista, galleria d'arte e museo, nei quali produzione e fruizione sfumano uno nell'altro. *Opera Viva* è interessante soprattutto per i luoghi che Alessandro utilizza: le periferie e il web. Barriera di Milano diventa il suo museo a cielo aperto, il suo quartiere diventa il suo atelier, un condominio la sua opera d'arte. Tutto ciò è possibile in quanto il web, specialmente i social, e i quartieri periferici delle metropoli globalizzate, sono i veri luoghi di costruzione di comunità che si formano nell'interazione e nella prossimità, virtuale o reale, tra esseri umani. Alessandro espone e ha esposto in alcuni musei e ha avuto galleristi influenti e importanti nel mercato dell'arte, ma non è questo il punto: l'idea è che non sia più sufficiente, e per questo motivo si debba forzare il ruolo tradizionale del museo e della galleria. A ben vedere gli spazi museali nell'ultimo decennio hanno subito una trasformazione: non sono più un luogo di conservazione, archiviazione, memoria, ma diventano luoghi in cui accadono delle cose, in cui grandi eventi e grandi esposizioni rispondo al desiderio e alla necessità della comunità di rappresentare sé stessa al fine di rispondere a bisogni identitari e sociali. Il museo è sempre stato lo spazio in cui fisicamente si mette in mostra "l'immaginario" di una comunità attraverso l'organizzazione narrativa di una collezione di "immagini" (scultura, performance, dipinti...), e di solito la titolarità a organizzare una collezione di immagini e quindi un immaginario era del committente o del curatore o del conservatore di uno spazio e di una collezione. Bisogna chiedersi, invece, che cosa succede se le immagini e le opere escono, in fase di produzione e conservazione, dallo spazio in cui dovrebbero essere collocate, come nel caso di Alessandro. L'unica risposta sensata che mi viene in mente è che *Opera Viva* sia la prova evidente di un superamento degli spazi deputati alla produzione, esposizione e archiviazione dell'arte contemporanea che trovano così collocazione in uno spazio comunicativo che si istituisce tra il web e la strada, facendo diventare pagine Facebook e Instagram luoghi espositivi, spazi di relazione, che vedono l'opera come un complesso dispositivo che mette assieme reale e virtuale. Questo non significa un superamento definitivo dei tradizionali luoghi dell'arte: le opere che vivono sul web possono infatti essere stampate su supporti tradizionali (come la fotografia) ed essere fruite anche tradizionalmente.

Discutere di arte e dei suoi (non) luoghi conduce ineluttabilmente ad affrontare il tema del museo. E malgrado possa apparire contraddittorio parlare di "museo del futuro", in quanto spazio deputato a conservare la memoria sotto forma di patrimonio culturale, materiale e immateriale, quale aspetto e quale ruolo può assumere oggi questa istituzione in un contesto caratterizzato dalla rapida evoluzione dei linguaggi?

AB: In me coesistono due anime, l'uomo e l'artista: l'uomo vulnerabile, fatto di interessi personali, di velleità, di timori, l'uomo che ha paura di sparire senza lasciare tracce; e l'artista radicale, la cui azione da molti anni a questa parte, anche grazie al lavoro dentro l'ambiente digitale, cerca di entrare in relazione con le persone mettendo in gioco il significato stesso della realtà. Un lavoro che "abita" il mondo, spesso senza cristallizzarsi fra le pareti di un'istituzione sacra ma desacralizzata come il museo, luogo di esposizione, ma soprattutto di conservazione di memoria. Per me il museo non è più un luogo, forse non lo è mai stato, ma è l'insieme di tutte le persone che hanno attinto a ciò che ho creato, che si sono nutrite anche solo della mia presenza. L'unica vera, grande opera è il DNA della specie, inteso come codice. Tutto il resto appartiene alla miseria umana, alle velleità del singolo, alla pochezza dell'esistenza. Scuole, case private, condomini, strade: questa è la geografia della mia *Opera Viva* che, se esiste, può soltanto essere rappresentazione di una società orizzontale, che vive di un'economia diffusa, condivisa, che è abitata da comunità nelle quali, come artista ma anche come uomo, decido di entrare e sulle quali "agisco", fornendo loro una struttura, un codice. Così è stato nel condominio di via Cuneo 5bis a Torino, luogo di accoglienza creativa, e, in egual misura, all'interno di quello strano condominio rappresentato da Facebook, che ho usato come fosse un grande appartamento, dietro le cui pareti si annida sempre e comunque l'Altro, il mio vero e unico interlocutore. In questo senso, la mia risposta all'idea di opera quale luogo di relazione aperto e condiviso, è stato ed è il *B.A.R.L.U.I.G.I.*, il progetto nato nel 2012 da un piccolo bar nella periferia di Torino, in Barriera di Milano, che,

dopo aver vissuto, ho trasformato in uno spazio di accoglienza creativa, gratuita e senza filtri, sempre nel pieno rispetto del luogo e di chi lo abitava. Un'esperienza che nel giro di poco tempo – e senza che io mi muovessi fisicamente – ha visto nascere spontaneamente altri diciannove *B.A.R.L.U.I.G.I.* tra spazi pubblici e privati, in Italia e all'estero, che hanno iniziato a ospitare mostre libere come un grande opera diffusa, un organismo vivente, capace di costruire una memoria culturale condivisa.

RM: Se mi metto nell'ottica delle istituzioni e della società sono cosciente che vi sarà sempre bisogno di spazi in cui esporre le immagini del mondo e dell'umano cui una comunità fa riferimento. In questa prospettiva possiamo affermare senza paura di esagerare che i musei siano nuovi templi laici in cui vengono officiati riti di coesione e fondazione di un'identità sociale liquida e globalizzata e i curatori e direttori di musei i nuovi sacerdoti del rito laico che coincide con l'andare a vedere una mostra, come una volta si andava ad assistere a una funzione religiosa. Tuttavia, è evidente che questi riti non vivono più soltanto della relazione con supporti fisici (quadri, sculture, etc.) e con organizzazioni narrative tradizionali, ma che anche la fruizione è pensata per essere vissuta con gli strumenti del web. Basti pensare alle mostre che Danilo Eccher ha curato con attenzione alla possibilità di essere fotografate e postate sui social in modo che lo spazio virtuale ampliasse e portasse a compimento il percorso installativo (un esempio su tutti la mostra *Dream* realizzata nel 2018 al Chiostro del Bramante a Roma). La tendenza a far interagire reale e virtuale nell'esposizione e nella fruizione delle opere mi pare evidente, come mi pare evidente che Alessandro sia stato uno dei primi a tematizzare con la propria poetica e pratica artistica una relazione tra reale e virtuale, che sta ristrutturando tutta l'organizzazione della produzione, della fruizione e del sistema dell'arte. I musei sono destinati infatti a diventare dispositivi narrativi complessi che si articolano in spazi fisici e virtuali in una dialettica costitutiva tra digitale e materiale. Ciò solleva la questione di come si struttura il nostro immaginario e il nostro patrimonio culturale in una profonda dialettica tra *digital* e *urban innovation* e *cultural heritage*. Mi sembra che non si possa che prendere atto che le immagini che attraversano la nostra sfera pubblica siano fondanti un immaginario e un'immaginazione culturale, sedimentandosi in una nuova spazialità discorsiva che cresce tra il web e i luoghi fisici, siano essi la strada, i musei o le gallerie d'arte. Il museo del futuro, insomma, è un museo diffuso che cresce ai margini della relazione tra gli utenti del web e la realtà fisica degli spazi di conservazione dei manufatti artistici, grazie alla capacità espansa del web di diventare contenitore di immagini, memoria e immaginario.

Bibliografia

- Aristotele. "Politica". *Opere Vol. IX*. Roma-Bari: Laterza, 2010.
- Baricco, Alessandro. *The Game*. Torino: Einaudi, 2018.
- Bourriaud, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Dijon: Les presses du réel, 1998.
- Bourriaud, Nicolas. *Postproduction*. Berlino: Lukas & Sternberg, 2004.
- Bourriaud, Nicolas. *Radicant. Pour une esthétique de la globalisation*. Parigi: éditions Denoël, 2009.
- Bourriaud, Nicolas. *L'exforme. Art, idéologie et rejet*. Paris: PUF, 2017.
- Carbone, Mauro. *Filosofia-Schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Milano: Raffaello Cortina, 2016.
- Eco, Umberto. *La struttura assente*. Milano: Bompiani, 1968.
- Eco, Umberto. *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani, 2001.

- Foucault, Michel. *Il discorso, la storia, la verità: interventi 1969-1984*. Torino: Einaudi, 2001.
- Gehlen, Arnold. *Quadri d'epoca*. Napoli: Guida Editori, 1989.
- Hjelmslev, Louis Trolle. *I fondamenti della teoria del linguaggio*. Torino: Einaudi, 1968.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Torino: Einaudi, 2002.
- Leone, Massimo (a cura di). "Le Immagini efficaci". *Lexia. Rivista di semiotica* (Novembre 2015): pp. 17-18.
- Levi-Strauss, Claude. *Tristes Tropiques*. Paris: Plon, 1955.
- Lorusso, Anna Maria. *Postverità*. Roma-Bari: Laterza 2018.
- Manovich, Lev. *I linguaggi dei nuovi media*. Milano: Edizioni Olivares, 2002.
- McLuhan, Marshall. *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*. Roma: Armando Editore, 2000.
- Osborne, Peter. *Anywhere Or Not At All: Philosophy of Contemporary Art*. London: Verso Books, 2013.
- Pereira, Michela. *Arcana Sapienza. L'alchimia dalle origini a Jung*. Milano: Carocci, 2001.
- Pezzini, Isabella. *Semiotica dei nuovi musei*. Roma-Bari: Laterza, 2011.
- Postman, Neil. *Technopoly. La resa della cultura alla tecnologia*. Torino: Bollati Boringhieri, 1993.
- Sloterdijk, Peter. *Il mondo dentro il capitale*. Roma: Meltemi, 2006.
- Thibault, Mattia (a cura di). *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche dei cittadini*. Roma: Aracne editrice, 2016.
- Turner, Victor. *La foresta dei simboli*. Brescia: Morcelliana, 2001.
- Viola, Fabio e Idone Cassone, Vincenzo. *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*. Milano: Hoepli, 2017.
- Volli, Ugo. *Apologia del silenzio imperfetto*. Milano: Feltrinelli, 1991.
- Volli, Ugo. *Fascino-Feticismi e altre idolatrie*. Milano: Feltrinelli, 1997.
- Volli, Ugo. *Alla periferia del senso. Esplorazioni semiotiche*. Roma: Aracne editrice, 2016.