

## **Algorithmic cultures e new media field. *El jardín de las delicias* al Matadero di Madrid**

Claudia Cantale, Università di Catania

**Algorithmic cultures and new media field. *El jardín de las delicias* at the Matadero in Madrid.** *The paper presents the relationship between the new worlds of art (Becker 2002) and technological and digital transformations starting with the case study El jardín de las delicias. Un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO is a revisitation through 45 works that express themselves with the languages of Digital Art and New Media Art. The exhibition route proposed at the Matadero in Madrid allows us to redefine the position of art as a medium that not only allows the intersection of scientific (Cristante 2011) and technical knowledge, but also to attempt to return the media artist to his role as technician and artisan, without however renouncing his mandate as intellectual. The artists involved are in fact known for experimenting with languages derived from AI Aesthetics, New Media, and Algorithmic Cultures (cf. Seyfert, Roberge 2016)*

**Keywords:** New Media Arts, sociology of art; digital; AI Art; Algorithmic Cultures.

### *Introduzione*

Il *Trittico* de *Il Giardino delle Delizie* (1480-1490) di Hieronymus Bosch custodito al Museo del Prado di Madrid può essere definito – senza troppa enfasi – uno dei maggiori capolavori della storia dell’uomo. Le ragioni di un riconoscimento universale di opera “capolavoro” sono già dovute ai molteplici sforzi interpretativi e alla complessa ricostruzione del suo arrivo al Museo madrileno (cfr. Belting 2002; cfr. Buzzati 1966). L’imponenza della sua rappresentazione è certamente da ricercarsi nell’apparato iconografico, tanto noto quanto “misterioso”, caratterizzato da una enorme carica espressiva dovuta alla precisione che Bosch ha dedicato nell’esecuzione dei dettagli minuziosi, oltre che nell’utilizzo della tecnica pittorica della grisaglia usata per la rappresentazione del *Terzo Giorno*<sup>1</sup>. L’effetto della spettacolarità è dato, inoltre, dall’apertura a sipario: il trittico si dischiude come uno scrigno, è una finestra da cui guardare la

---

<sup>1</sup> È l’interpretazione più comune che si suole dare all’immagine composta completa quando il Trittico è chiuso.

rappresentazione della vita umana che è data proprio della tripartizione dell'opera. Ma non solo. In qualità di oggetto culturale riconosciuto nel contesto di un discorso pubblico (cfr. Griswold 1997) è stato sottoposto a tentativi di riappropriazione da parte di intellettuali, creativi e infine dei *digital creators* (cfr. Petho 2014). È il caso di singolari *remix* che prevedono anche l'uso di elementi della cultura *pop* e della *internet culture* (cfr. Manovich, 2001; Manovich 2010) dove va certamente menzionato quello della popolare artista e docente statunitense Carla Gannis che nel 2014 ridisegnò il trittico mediante l'uso delle emoji (cfr. Benoit Palop 2014; Lloret 2016, Papić 2020). Il caso che qui si presenta è un percorso di ricerca sull'opera originaria di Bosch curato dall'organizzazione culturale Colección SOLO, che ha il merito di spingerci verso una riflessione più generale sull'attualità dell'opera di Bosch, ma soprattutto su come l'arte rifletta i mutamenti tecnologici e sociali in corso. Tra le altre iniziative dedicate a Bosch, infatti, a 500 anni di distanza dalla morte del pittore olandese, al Matadero di Madrid il rito della memoria si è celebrato con una mostra aperta gratuitamente al pubblico dal 7 ottobre 2021 al 27 febbraio 2022. *El jardín de las delicias. Un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO* è una rivisitazione attraverso 45 opere che si esprimono con i linguaggi della Digital Art e della New Media Art. L'opera di Bosch, infatti, è un oggetto culturale perfettamente confacente alla sua epoca, ovvero una cerniera in cui il viaggio di Colombo fu antesignano dei viaggi intercontinentali che ridisegnavano le geografie umane e dell'immaginario. I racconti provenienti dalle terre lontane producevano nuovi campionari di mostri e animali fantastici, ma anche una rinnovata spinta alla conoscenza (cfr. Cristante 2019). Tra le innovazioni a cui Bosch partecipava, vi era il graduale passaggio dal manoscritto al testo a stampa, grazie all'invenzione di Gutenberg, “madre di tutti i bouleversements a venire [...] vero e proprio grappolo o galassia di tecnologie precedentemente acquisite” (McLuhan 1962, p. 207). Bosch è un uomo che vive a cavallo tra le epoche (Cristante 2019) e come artista interpreta il compito di rappresentare il momento di passaggio secondo un canone che è perfettamente adeguato alla sua contemporaneità.

Allo stesso modo coloro che hanno risposto alla chiamata del confronto con *El Jardín de las Delicias. un recorrido[...]* stanno partecipando ai cambiamenti sociali prodotti dai processi di globalizzazione (cfr. Beck, 2009; cfr Mongardini, 2009) che vengono a coincidere con narrazioni di emergenze continue e da una crisi che Fisher (2009) definisce permanente. Il ruolo decisivo giocato dell'innovazione (o rivoluzione) tecnologica (cfr. Balbi, Maggaulda 2022) che ha caratterizzato la fine del XX secolo e il sorgere del nuovo millennio, è poi al centro di tutta la riflessione artistica proposta dal percorso.

La Colección SOLO, che ha base a Madrid, ha come obiettivo principale la creazione di un *network* tra artisti, accomunati dalla ricerca sui media, sulla tecnologia e sul digitale e su quali siano le loro influenze sulle produzioni artistiche (coleccionsolo.com, n.d.) come atto politico e di attivismo.<sup>2</sup> Noti per la sperimentazione dei linguaggi derivati dall'AI - *Artificial Intelligence*, dai New Media, dalle *Algorithmic Cultures* (cfr. Seyfert, Roberge 2016), sono stati coinvolti nell'iniziativa il collettivo SMACK, Mario Klingemann, Miao Xiaochun, Cassie McQuater, Filip Cusic, Lusesita, La Fura dels Baus-Carlus Padrissa, Mu Pan, Dan Hernandez, Cool 3D World, Sholim, Dustin Yellin, Enrique del Castillo, Dave Cooper e Davor Gromilovic.

*Algorithmic cultures e new media field: i mondi dell'arte e delle tecnologie*

Per *New Media Art*<sup>3</sup> si intende un filone di produzione artistica come forma di ri-mediazione (Bolter, Grusin 1999) dove le tecnologie siano al contempo messaggio della riflessione sull'arte digitale e mezzo attraverso cui raccontare i problemi posti dalla tecnologia nell'arte stessa. Riferendosi a McLuhan, Ragone (2014) scrive che se vogliamo apprendere qualcosa della cultura dobbiamo comprendere i media, ma al contempo per comprendere i media è necessario imparare qualcosa dalle metafore che gli artisti inventano e usano per descrivere

---

<sup>2</sup> Titiana Bazzichelli (2006) ha raccolto in un unico volume alcune esperienze di networking artistico dove la rete, necessaria alla condivisione e alla creazione di relazione, è mezzo e messaggio al tempo stesso. L'esperienza editoriale di Bazzichelli è importante perché evidenzia il ruolo di "tessitore" che l'artista deve compiere in comunità di attivisti e hacker.

<sup>3</sup> Il dibattito sui confini definitivi della New Media Art e la relativa genesi come movimento e genere artistico si possono leggere in Tribe, Jana, (2006). *New media art*. Quaranta, D. (2010), *Media, new media, postmedia*; Mancuso, M. (2020) *Intervista con la New Media Art*.

e negoziare i media stessi (Ragone, 2014). In questa direzione l'artista non è più soltanto *un creativo isolato*, ma agisce come un ricercatore (Tribe, Jana, 2006; cfr. Manovich 2015; Manovich 2020; cfr. Mancuso 2020) nel contesto di un ecosistema digitale e tecnologico in cui tutti gli elementi contribuiscono alla stesura di un programma politico e ideologico. Come per altre forme di espressione artistica, infatti, l'agire creativo, il performativo e l'esposizione sono intesi nella direzione del gesto politico, sono pratiche di attivismo, nel senso dell'attivismo digitale. Nella *New Media Art* non è importante solo la riflessione sui mezzi ma risulta fondamentale l'uso che facciamo – che ne fa l'artista – delle tecnologie per la realizzazione dell'opera, in una crescente mediatizzazione delle dinamiche artistiche (cfr Boccia Artieri 2015; cfr Couldry, Hepp 2017). Tribe e Jana (2006) affermano che la *New Media Art* può essere intesa come risposta alla rivoluzione tecnologica dell'informazione e alla digitalizzazione della cultura (p. 8). Senza entrare nel merito del dibattito sulla definizione intenderemo la *New Media Art* come un termine ombrello.

In tal senso l'opera d'arte è intesa come un testo capace di attivare il conflitto e la mediazione (cfr. Tota, De Feo 2020), uno strumento messo a disposizione dei pubblici da parte degli artisti e delle organizzazioni culturali. L'arte e l'artista assolvono il ruolo di “*disrupter*”, dove ad essere rimessa in discussione è anche l'identità politica e sociale dei soggetti partecipanti. Il processo creativo e di ricerca, secondo questa prospettiva, consiste nella scomposizione e ricomposizione del testo-opera: l'artista-ricercatore manipola la materia, smontandola in piccole parti, analizza, distrugge e ricostruisce, infine ricomponne. “Le pratiche della produzione e del consumo artistico diventano concretamente luoghi in cui progettare il cambiamento sociale, spazi a cui ancorare la riflessione sul possibile, inteso come ambito in cui l'immaginazione sociale esercita sé stessa” (Tota, De Feo 2020, p. 195). L'artista si relaziona alla sua opera compiendo un percorso interdisciplinare dove “smontare le parti del tutto” è obiettivo e strumento di interpretazione del testo. Ogni atto interpretativo permette, inoltre, la produzione di nuovi oggetti che – sempre – mutuano tratti ed elementi dal testo originario, ridefinendo la purezza delle forme testuali originarie. Questa proposta trasforma l'atto artistico in un processo ermeneutico

che produce forme di intersezioni, appartenenti non solo ai mezzi, ma anche alle classi, ai generi e alle etnie, ovvero culture ibride (Canclini 2003). D'altra parte il ricorso alla rivisitazione e alla retrospettiva infinita produce riappropriazioni ludiche del passato che stanno generando un'estetica contemporanea composta da campionari di immagini *kitsch* del presente (cfr. Baudrillard 2013). In effetti il contributo delle tecnologie digitali – ed in particolare modo delle intelligenze artificiali – sui mondi dell'arte è l'iconoclastia contemporanea, una “vertiginosa abbondanza visuale” (Tanni 2020) che apparentemente sembra non lasciare tracce (cfr. Baudrillard 2013). Secondo Arielli e Bottazzini (2018), la natura contagiosa dei media è una forma di arte concettuale popolare, poiché è «la macchina che produce arte» (LeWitt 1967)<sup>4</sup>. Le produzioni artistiche sono scalabili e replicabili, ricaricabili (boyd 2010) e per questo sono inclusive; come *media nudi* (Goldsmith 2019) si manifestano nel più recente e *mainstream* dibattito sugli *AI ART generator* come *DALL•E*, *Midjourney* e *Stable Diffusion*, ma che sta riguardando anche più genericamente la memetica.

Un esempio è *Internet Soul Portraits (I.S.P.)*<sup>5</sup> [2005] o in *web2DIZZaster* (sumoto.iki [2007])<sup>6</sup> dove l'opera è la nudità grafica delle più note piattaforme: una galleria con *template* spogliati dei loro contenuti che ne evidenziano la “banalità” dell'architettura. È il metodo artistico “a strati” di Mark Callahan in cui troviamo l'approccio socioscientifico “stratigrafico” necessario per ricostruire la biografia e il contenuto del web (Rogers 2013). Il metodo della comparazione (cfr Rogers 2013) è piegato all'agire artistico nella cornice più ampia della critica alla crescente piattaformaizzazione del web. Come hanno scritto gli stessi José Van Dijck, Martijn De Waal e Thomas Poell, le piattaforme sono strutture capaci di “organizzare le interazioni tra gli utenti” mediante un'architettura automatizzata progettata per incamerare ed elaborare grandi quantità di dati, organizzati mediante algoritmi e interfacce: questo ha ovviamente ripercussioni sui valori e sui modi con cui modelliamo la società (Van Dijck, Poell, De Waal 2018) e la cultura; più precisamente le “culture” come definite da Robert Seyfert e Jonathan

---

<sup>4</sup> Gli autori citano Peretti, J. (2007). Notes on contagious media. Structures of Participation in *Digital Culture*. New York: Social Science Research Council. 158-163

<sup>5</sup> <http://mazamedia.com/isp/>

<sup>6</sup> <https://www.lnrtrlln.org/web2dizzaster/>

Roberge (2016). Il potere assunto dagli algoritmi nella formazione dei nostri gusti e delle nostre preferenze, dei nostri comportamenti e atteggiamenti, ridefinisce la cultura, che è concepita come un insieme di realtà culturali dotate di “relativa autonomia”. Secondo i due autori si tratta di culture plurali, multiple e significativamente performative: gli algoritmi, che sono selezionatori e attori chiave nei meccanismi di *gatekeeping* del nostro tempo (Pariser 2011; Cardon 2018) compiono un’analisi per “descrizione densa” (Geertz 1973 [1998]) che determina la selezione predittiva e connettiva: sono le *algorithmic cultures*, il prodotto della *platform society*.

Lev Manovich (2020) ci invita a considerare, dunque, la prospettiva estetica (cfr. Heinich 2004) come un approccio per analizzare il mutamento che la tecnologia dell’automazione ha prodotto non solo in termini di produzione di manufatti culturali, ma soprattutto per la sua capacità di modellare il nostro “sé estetico”, e di influenzare l’immaginazione collettiva. Secondo l’autore infatti il processo evolutivo delle tecnologie digitali e l’applicazione delle intelligenze artificiali contribuiscono a rinnovare la comprensione mondi dell’arte (Becker 2004).

*El Jardín De Las Delicias. Un Recorrido A Traves De Las Obras De La Colección Solo*  
*Analisi del percorso espositivo*

Quando osserviamo l’opera primigenia di El Bosco non possiamo non attribuirle il bagaglio culturale che abbiamo acquisito nel tempo fatto di valori, credenze e conoscenze, stili di vita. È questo il gioco a cui siamo invitati varcando l’ingresso della Nave16 sul cortile del Matadero, una ri-mediazione dell’opera di Bosch secondo la nostra cultura e i nostri mezzi (Jauss 1989). *El Jardin de Delicias. un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO* – come si è detto – è un’operazione di scomposizione e de-costruzione dell’originario testo boschiano dove il *Il Trittico* è, quindi, ricollocato, modificato e ricontestualizzato creando un discorso corale, a cui contribuisce ogni singola e autonoma opera.

Dalle 45 opere in esposizione sono stati evidenziati alcuni temi/*topoi* quali la metamorfosi e le mutazioni (Ragone 2019) del corpo e dell'ambiente, la ricorsività e la ripetizione seguendo la proposta di lettura di Stefano Cristante (2019) e, a partire dall'enciclopedico apparato iconografico di Bosch, volendo utilizzare come *frame* interpretativo proprio il rapporto tra arte e mediatizzazione.

### *Mostro/ ibrido/ metamorfosi*

Il percorso invita continuamente a interrogarsi sulla propria identità politica e mediatizzata, sulla propria visione ideologica, sul proprio sistema di valori, come nell'opera di Mario Klingemann (Laatzen, Germania, 1970), *The Ephemeral Details*<sup>7</sup> (Figura 1).



Figura 1. Mario Klingemann *The Garden of Ephemeral Details*, (2020) Autonomous AI machine, multiple GANs, 4K. Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid

Un algoritmo opera una scelta casuale evidenziando dettagli su cui siamo invitati a concentrare la nostra attenzione: l'opera agisce come il nostro occhio

---

<sup>7</sup> [https://eljardindelasdelicias.art/Mario-Klingemann\\_ES](https://eljardindelasdelicias.art/Mario-Klingemann_ES).

che si sposta sulla superficie del testo alla ricerca di una chiave interpretativa. Via via che seguiamo i dettagli, gli algoritmi producono delle alterazioni alle forme originali dell'opera. Vengono diluiti i colori e i contorni in un processo di restauro perenne dell'opera. L'uso dell'intelligenza artificiale in quest'opera di Klingemann problematizza la questione relativa alla conservazione della memoria nel quadro più generale del nostro rapporto con le tecnologie digitali. Tutto il percorso di ricerca dell'artista si interroga sulle questioni sollevate dall'uso del *machine learning* delle reti neurali, tanto da aderire all' *AI ART Movement*. Mario Klingemann è uno dei maggiori esponenti del movimento di artisti che combinano le possibilità date dall'intelligenza artificiale con l'espressione artistica secondo un processo – che definirei – *riflessivo*. Non a caso le due opere più note, quanto mai coerenti in termini di dibattito *mainstream*, sono *Memories of Passersby I* (2018)<sup>8</sup> e *Appropriate Response* (2020)<sup>9</sup>. La prima è una composizione multipla prodotta da un software istruito dall'artista stesso, in cui si susseguono ritratti originali autogenerati. Questo significa che la macchina si comporta come una mente creativa, creando all'infinito ritratti unici e irripetibili (medium, 2019). La seconda, *Appropriate Response* (2020), pone invece problemi relativi alla produzione testuale. In tal senso Klingemann è un artista innovatore avendo largamente anticipato i temi di dibattito mediale sulle app di *AI Art* o di *Chatbot*<sup>10</sup>.

Il tema della mutazione sia dell'umano, che assume sembianze ora mostruose, ora animalesche, sia di oggetti artificiali e naturali sono disseminate lungo tutto l'arco narrativo del trittico di Bosch: annunciate già dal pannello de *Giardino dell'Eden* le metamorfosi divengono “degenerative” ne *L'inferno Musicale*.

Nel proprio percorso proposto di rivisitazione, il Collettivo SMACK, il trio di artisti dei Paesi Bassi (Ton Meijdam, Thom Snels e Béla Zsigmond) declina il tema della metamorfosi per descrivere quale influenza hanno i media in termini di ansia da sorveglianza, costruzione dell'identità personale e consumismo (Morozov 2011, Zuboff 2019, Lyon 2020).

<sup>8</sup> <https://underdestruction.com/2018/12/29/memories-of-passersby-i/>.

<sup>9</sup> <https://underdestruction.com/2020/08/29/appropriate-response/>.

<sup>10</sup> La questione della possibilità che un'entità distinta dall'uomo possa creare opere letterarie o comunque creative non è nuova (cfr. Goldsmith 2011).

*Speculum*, (Figure 2-3) infatti, mette in scena le ossessioni personali come forma di tortura autoinflitta. Si tratta di una composizione su tre schermi a led che occupano una superficie di 21 metri di lunghezza. Il *trittico* di *Speculum* è composto da *Eden*, *The paradise* e *The hell*.



Figura 2. Collettivo Smack Speculum (2019), Digital animation, 4K triptych, 3 minutes.  
Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid



Figura 3. Collettivo Smack Speculum (2019), Digital animation, 4K triptych, 3 minutes.  
Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid

Come nelle opere medievali, a cui Bosch aveva fatto certamente riferimento, *Speculum* di SMACK ha l'ambizione di trattare i problemi della cultura contemporanea attraverso il processo del riflesso: ci mostra ciò che siamo e ciò che potremmo diventare mediante una ricca raccolta di elementi simbolici. Cercheremo di individuarne alcuni.

Il tema della sorveglianza sociale accompagna tutta l'opera: il campionario è rappresentato da uccelli, falli e telecamere.

- *Eden*: una webcam sostituisce il volto di quella che sembrerebbe una giraffa, un'altra webcam fluttua sullo specchio d'acqua, sulle medesime verdi sponde fioriscono rigogliosi alberi che danno come frutti grandi occhi; la fontana di quarzo rosa è sostituita da una torre (un razzo, una navicella, un palazzo orbitante?) con parabola e sormontata da un grande occhio che si muove da destra a sinistra, in alto e in basso; laddove Bosch aveva inserito la figura del Creatore, tra Adamo ed Eva, adesso vediamo erigersi un periscopio, elemento che rimanda al campo semantico della vigilanza.

- *The Paradise* (Il giardino delle Delizie): la dittatura della sorveglianza è suggerita dallo svolazzare di telecamere che assumono la forma fallica, come violazione dell'intimità. La rappresentazione della schiavitù della rappresentazione sociale e digitale del sé è rappresentata attraverso danze ipnotiche davanti a telecamere e telefoni.

- *The Hell* (L'inferno musicale): l'idea della società come *panopticon* è chiaramente introdotta dalla presenza di un individuo circondato dalle telecamere. La critica al capitalismo digitale e alle sue forme di vigilanza assume la figurazione dell'hashtag (#) come strumento di tortura.

Così come in Bosch, anche nel trittico di SMACK è presente il Gufo o la Civetta, un altro elemento che rimanda al “vegliare”:

una prima associazione simbologica generale deriva dal vegliare della civetta e del gufo durante la notte, che li rende simili a guardiani e custodi. [...] Una seconda, che ne ricorda l’associazione con la dea Minerva, fa riferimento al gufo e alla civetta come simboli del sapere e della scienza. Non va però dimenticato che la simbologia delle credenze popolari li collega all’asocialità e al distacco dalla luce spirituale (Cristante 2019, Capitolo 3, *forme simboliche*)

Anche tutto l’appartato di simboli relativi a cibo / frutti / corpo concorrono a descrivere l’ansia per la crisi causata dal capitalismo digitale e ambientale.

Nello schermo di *The Paradise* assistiamo alla danza ancestrale dei *Crapivore*, i mangiatori di *junkfood*, figure antropomorfizzate che hanno assunto la stessa immagine del cibo che ingeriscono. I *Crapivore* proteggono l’albero che fruttifera snack e cibo da fast food riconoscibile dal packaging. Nello stesso partito digitale i *Nuggets* ancora vivi beccano e si muovono tra i personaggi dell’opera come fossero polli. Ci trasformiamo in ciò che mangiamo, alleviamo cibo da fast food. Questa esasperazione e dipendenza alimentare trova in *The Hell* come *speculum* il *Binger*, ovvero una flaccida figura perennemente tentata da grandi mirtilli, che comunemente sono simbolo di sensualità e libidine. Un altro personaggio è il *Lipophobe*, cioè il corpo come manifestazione della paura contemporanea dell’imperfezione, la fobia dell’essere grassi si manifesta come forme di autolesionismo.

L’invito del collettivo SMACK è ad una riflessione più generale dell’uso del corpo nell’esercizio estetico ed edonistico, caratterizzante la società dei consumi (cfr. Sassatelli 2004). La bulimia del consumo si traduce in un disperato inseguimento del trend del momento (la *wave*) attraverso la spettacolarizzazione della vita quotidiana, ponendo il corpo come oggetto di rappresentazione, come oggetto da esposizione. È la vetrinizzazione del sé (cfr. Codeluppi 2007) che assume la presenza del *Transparency Suit*, una rappresentazione antropomorfizzata dei big data commissionata al Collettivo nel 2010 in occasione del *Graphic Design Festival Breda* e riproposta tra i personaggi del *Paradise*. Quest’uomo indossa come in una seconda pelle le tracce dei nostri consumi

digitali. Direbbe Baudrillard (2013) che i soggetti si fanno portatori della messinscena del mondo delle merci industriali, mediatiche e tecniche che pretendono di essere viste. È la figurazione usata dal Collettivo danese per indicare come la nostra esistenza sia divenuta sempre più trasparente, le nostre scelte e il nostro agire siano allineati con i nostri desideri e bisogni, e la tecnologia sia usata per tracciarci nel modo più accurato possibile e per indirizzare i nostri stessi desideri (Manovich 2020; Arielli, Bottazzini 2018). Si tratta di una rinuncia alla privacy, della rottura della sottile linea di confine tra vita pubblica ed esistenza privata favorita da media, tecnologia e consumi di massa che tendono all'omologazione degli individui, alla loro normalizzazione e quindi ad un maggiore controllo (Foucault 1976; cfr. Marcuse 1967).

Infine la città / l'architettura / i media appartengono a un gruppo simbolico che sostituisce il paesaggio di catene montuose del partito centrale dell'opera.

La città sullo sfondo del *Paradise* è il luogo dei consumi, subito riconoscibile per alcuni elementi peculiari, simboli significativi della nostra dieta mediale. Appartengono alla *popular culture* (Fiske 1984): il castello di Disneyland, la Torre di Barad-dûr, la torre oscura di Mordor che ospita l'occhio di Sauron (il tema della sorveglianza riemerge), la Luna colpita dal proiettile di Georges Méliès, nella copertina di *Voyage Dans La Lune* (1902). È la trasformazione delle città in luoghi di continuo consumo e intrattenimento (Weber 1950; Codeluppi 2014). Entrambe le cittadelle sono circondate da noti personaggi in trasfigurazione che appaiono e scompaiono: Mikey Mouse, Hello Kitty, Batman, SpongeBob, i draghi, Kinopio, tutti riconducibili alla cultura pop e a quell'immaginario standardizzato che risponde alle logiche di un mercato di massa creando un processo di soddisfazione illusoria e allucinatoria (cfr. Horkheimer, Adorno 1956; Morin 1962).

Del percorso proposto al Matadero, quella del Collettivo SMACK è forse l'opera più densa di dettagli. *Speculum* ha la caratteristica di contenere un repertorio enciclopedico di segni poiché eredita dall'opera originaria la traccia del racconto mediante la scomposizione. “La tracimante pienezza dei dettagli, colmando ogni particola di spazio, tuttavia determina un vuoto e non un pieno di significato” (Cristante 2019, “Lo scarto di De Certeau”), pare quindi necessario

non soffermarsi sui racconti dei singoli dettagli ma sulla narrazione complessiva dell'opera. Come lo stesso collettivo ha affermato <sup>11</sup> *Speculum* è una rappresentazione dei nostri giorni: nel primo schermo, *The Eden*, Internet è parte della natura, e compiutosi il capolavoro di Silicon Valley tutti gli elementi appaiono perfettamente integrati con il sistema biologico del Creato. Nel secondo schermo, *The Paradise*, viene mostrato ciò che pensiamo di essere e come ci rappresentiamo. Nel terzo schermo, *The Hell*, ci vengono mostrate le nostre ossessioni, la manifestazioni dei nostri sentimenti, risultati del sistema sociale in cui siamo immersi che diventano reali e tangibili forme di dipendenza.

*Bidimensionalità / bassorilievo visivo / cinema*

Nella produzione artistica di Bosch il forzato mantenimento della bidimensionalità delle forme, è messo in crisi dalla esigenza del movimento. Collocandosi in un'epoca cerniera, lo stile di Bosch riflette il bisogno di esprimere il cambiamento percepito. Secondo Cristante (2019), il *Giardino delle Delizie* è un disegno animato prodotto dall'effetto dell'incontro ripetitivo tra figure umane verosimili e altre di fantasia. La ripetitività e la ricorsività dei personaggi e degli elementi, presenti nell'opera di Bosch, evocano la magia della narrazione tipica del racconto cinematografico o del fumetto. Il movimento è, dunque, chiave indispensabile per leggere l'opera boschiana. Per cogliere la forza della rappresentazione del movimento, dobbiamo accantonare il bisogno di attribuire un'interpretazione alle singole parti, all'intrigato sistema di minuziosi particolari, sforzo a cui si sono sottoposti critici e storici dell'arte (cfr. De Certeau 1982, Panofsky 1971), e godere della complessa totalità dell'opera. Ciò a cui partecipiamo è la ricerca della "magia del movimento" (Cristante 2019).

Il movimento viene riproposto nel percorso della Colección SOLO con soluzioni che riprendono gli elementi ontologici boschiani: la ripetitività e la bidimensionalità.

---

<sup>11</sup> È possibile ascoltare l'intervista e vedere il documentario del progetto del Collettivo SMACK realizzato da Onkaos: <https://onkaos.com/smack/> (ultima consultazione, maggio 2022).

Nell'opera di Milos Rajkovic in arte Sholim<sup>12</sup>, *the Heaven x Hell Serie* (Figura 4)<sup>13</sup>, l'immaginario surrealista, di cui Bosch è considerato il padre ispiratore, viene ri-mediato attraverso la grammatica di Internet.



Figura 4. Sholim Heaven x Hell Serie (2020), Animazione digitale in 4K, 10 -13 secondi. Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid

Sholim è un artista e un designer che si serve del formato GIF come medium. I suoi collage sono delle vere microstorie che utilizzano l'espedito del *looping* e della ridondanza per stimolare il fruitore a domandarsi in che maniera l'arte e la tecnologia siano complici di nuove forme di imperialismo culturale (cfr. De Feo 2020). Nonostante la crescente e recente popolarità stia restituendo la GIF alla cultura del capitalismo, Miltner e Hogfiled sostengono che la polisemia e la capacità affettiva del formato offrano ancora ai fruitori l'opportunità di praticare una comunicazione elevata e stratificata. La GIF permette di scambiare conoscenza, e occasionalmente impegnarsi in manifestazioni di resistenza a certe ideologie e attori (2017). Il formato GIF si compone di affordance tecniche che

<sup>12</sup> <http://sholim.com/>

<sup>13</sup> [https://eljardindelasdelicias.art/Sholim\\_ES](https://eljardindelasdelicias.art/Sholim_ES)

coincidono con espedienti retorici che divengono connotativi: la performance dell'affetto (cfr. McKay 2009; Tanni 2020), la polisemia come effetto della decontestualizzazione e della ripetizione; un legame di trasmissione culturale (Miltner, Highfield 2017).

Il formato GIF è nato circa trent'anni fa con l'obiettivo di rendere più accattivanti i siti web, ma solo recentemente ha avuto diffusione come strumento di comunicazione delle sottoculture, fino a divenire un oggetto di comunicazione social. Negli ultimi 10 anni, infatti, ha potuto godere di una seconda e rinnovata fama (Uhlin 2014; Miltner, Highfield 2017) in funzione di *reaction* a rafforzamento emotivo al pari delle emoticon (Tanni 2020). Come abbiamo appreso dalla lezione di Bolter e Grusin (2000), il processo di ri-mediazione ha reso la GIF uno strumento ideale per il remixaggio dei testi mediali, ed è un oggetto transmediale perfetto. La lunghezza limitata e la distanza dalla sua fonte originaria non indeboliscono le possibilità di coerenza narrativa che si sviluppano secondo processi di ibridazione a carico dei luoghi sociali del suo consumo. Questi testi in loop entrano a far parte del corredo della memoria del fruitore come *clues*, con la possibilità di banalizzazione e deterritorializzazione del prodotto culturale (Tota 2020). Espressione di una convergenza tecnologica e mediale (Tanni 2020), la GIF è una porzione di testo visivo che viene risemantizzata all'interno del contesto di fruizione (Uhlin 2014, Prospero 2017), come avviene per i meme (cfr. Lolli 2020; Blackmore 2020). Quest'ultima caratteristica, ovvero la perdita di contesto<sup>14</sup> è necessariamente legata al problema dell'autorialità (Lolli 2020; cfr. Goldsmith 2019; cfr. Cantale 2019).

Nel caso della produzione di Sholim, si tratta di un racconto onirico e allucinato del contemporaneo, dove la cifra dell'umorismo si mescola a elementi fortemente disturbanti. Sholim sfrutta la capacità della GIF di aumentare e modellare le nostre performance affettive (Miltner, Highfield 2017), perché si riappropria degli elementi della cultura pop come film, strisce di fumetti, manga, serie tv, trasmissioni tv e personaggi pubblici a cui deleghiamo il potere di dare

---

<sup>14</sup> Un esempio in questa direzione è l'uso delle GIF "Blah, Blah, Blah" o "How dare you" che hanno come protagonista Greta Thunberg divenute virali subito dopo il suo discorso d'apertura per l'evento Youth4Climate: Driving Ambition di Milano (28 settembre 2021). Estrapolato dal suo contesto il messaggio rischia di perdere la sua forza.

una risposta, di reagire emotivamente. Come Bosch aveva fatto con e per i suoi contemporanei, Sholim fa con noi, sfruttando la capacità del medium di riferirsi alla nostra dieta mediale. Le GIF dedicate a Bosch assumono, quindi, i toni pastello fino alle atmosfere cupe dell'inferno musicale. Sholim ha fatto del linguaggio di Internet la sua cifra stilistica, infatti, anche nel caso della *Giardino delle Delizie*, l'uso sapiente dell'umorismo e della ricorsività hanno il compito di sottolineare le ansie dovute alla cultura del consumo e alla tecnologia. Assistiamo inermi al memetico (cfr Lolli 2020) ripetersi continuo del carillon. In questo senso l'Opera di Sholim è perfettamente integrata al sistema di ripetitività e bidimensionalità della produzione boschiana.

Questa idea della ripetitività delle immagini, dei corpi, delle figure che creano il movimento nella bidimensionalità della pittura è presente anche nell'opera di Miao Xiachun, *Microcosm*, 2008<sup>15</sup> (Figura 5) che osserva da più punti di vista la medesima scena. L'artista cinese, tra i più noti esponenti della New Media Art, ripropone un'idea della pittura *shan shui* attraverso i media digitali (Tan 2016; Lloret 2016).



Figura 5. Miao Xiaochun *Microcosmos (Remould Project)* (2008), 9 panel digital C-print installation. 157 x 654 cm. Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid

<sup>15</sup> [https://eljardindelascalicias.art/Miao-Xiaochun\\_ES](https://eljardindelascalicias.art/Miao-Xiaochun_ES)

L'operazione di moltiplicazione delle prospettive è un artificio che rinnova un pezzo della tradizione artistica pittorica cinese dove per rappresentare una storia, un evento, lo stesso uomo o la stessa donna (e/o animale, oggetto) figurano nella medesima opera in diversi punti, poiché di quel personaggio possano apparire tutti i suoi tempi. Miao, insomma, ha riprodotto l'idea del formato del rotolo cinese attraverso nove pannelli che mostrano i diversi livelli narrativi (miaoxiaochun.com n.d.). In un'intervista pubblicata nel suo sito, Miao dichiara che l'intento della sua opera è stato quello di contestualizzare il sistema allegorico di Bosch. Secondo Miao, infatti, ciò che era chiaro al pubblico del *Trittico del Giardino delle Delizie* del XVI secolo, risulta quasi del tutto incomprensibile per noi contemporanei poiché il sistema valoriale e di rappresentazione iconica delle ansie contemporanee è naturalmente cambiato nel corso di 500 anni. Il tema centrale dell'opera di Miao è il rapporto dell'uomo con la natura nella contemporaneità (Figura 6):

la estructura del tríptico, que ampliará hasta convertir su obra en una instalación a modo de políptico de nueve paneles; la idea de reinventar un espacio en el que tendrán gran protagonismo los conceptos de paraíso y pecado; y el mantenimiento de la dimensión alegórica de la pieza, si bien actualizada en el tiempo y reflejando las guerras, la violencia, la crisis medioambiental, etc., mostrando, entre otros, robots, ordenadores o naves espaciales que nos trasladan a una evidente contemporaneidad del relato. Una gramática actual que se expresa no solo con el uso de elementos tecnológicos, sino también en el hecho de que toda la obra está creada en tres dimensiones, lo que permite que el artista pueda obtener múltiples puntos de vista que, sin duda, repercuten en la lectura de la obra y en su significado, pues los tres paneles centrales emplean la misma perspectiva que el tríptico original, mientras que los otros seis usan otros puntos de vista, configurando, en total, un conjunto de siete perspectivas distintas (Lloret 2016, p. 334)

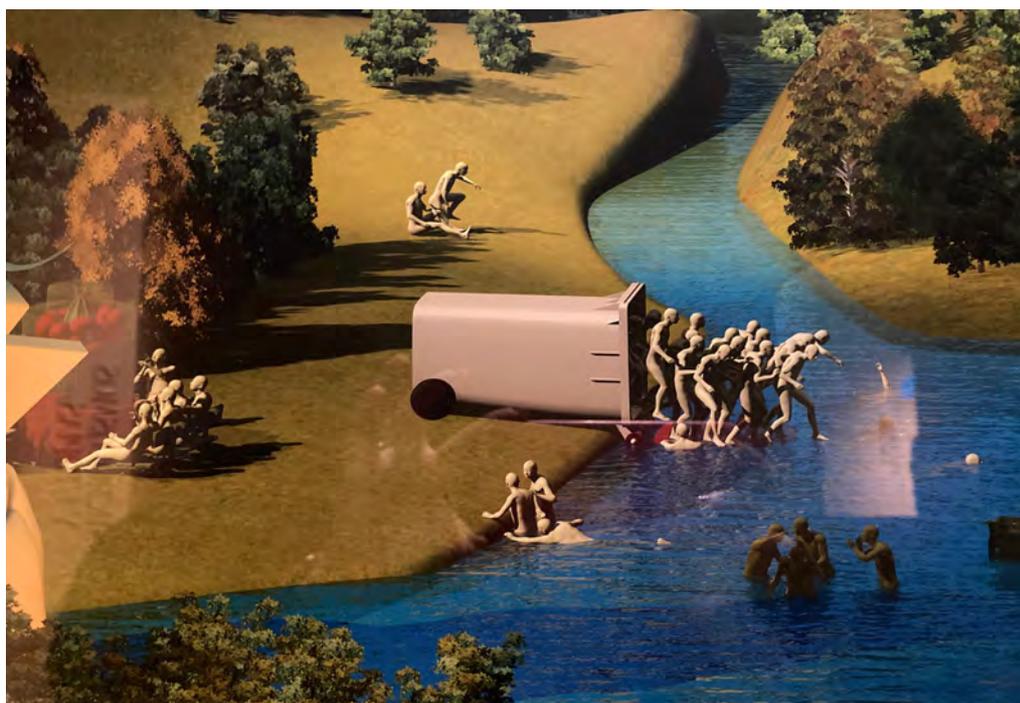


Figura 6. Miao Xiaochun Microcosmos (Remould Project) (2008). Dettaglio dal partito centrale (giardino delle delizie)

Per rappresentare la stessa scena da più punti diversi Miao sceglie di frammentare l'immagine come se fosse l'osservatore a muoversi nello spazio bidimensionale. Ognuno dei nove pannelli è funzionale al racconto che dal paradiso porta all'inferno, governato dai rifiuti e dall'obsolescenza tecnologica (Figura 7). Allo spettatore è consegnata la frattura della bidimensionalità per godere della "magia del movimento".

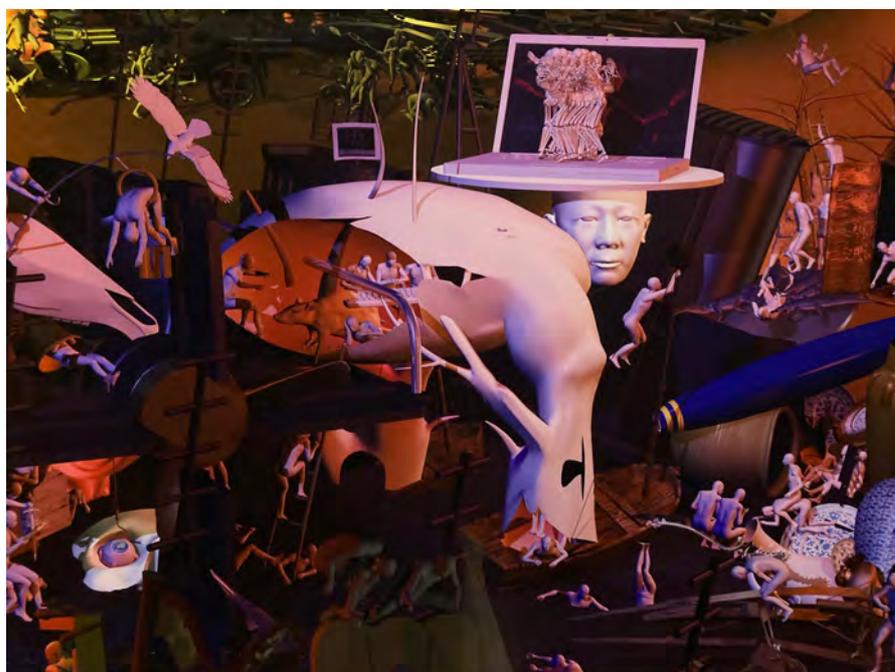


Figura 7. Miao Xiaochun *Microcosmos (Remould Project)* (2008). Dettaglio dal pannello di destra (inferno musicale)

La ricerca del movimento è infine presente nel palinsesto narrativo creato da Dustin Yellin *Psychogeography Study 79, [Estudio de psicogeografía 79]*, 2015<sup>16</sup>. (Figura 8), in una scultura che raccoglie la storia della cultura pop secondo una minuziosa composizione in collage (Tanni 2020; Goldsmith 2019). Il giardino è l'essere umano come critica all'overload informativo. L'opera si traduce come un blocco apparentemente bidimensionale creato però con differenti strati di vetro entro i quali si trovano ritagli di giornali, pubblicità, fumetti, fotoromanzi, figurine. Si tratta dunque di “un archivio della nostra storia mediatica” che possiamo osservare secondo due differenti direttrici: quella della lettura frontale lineare dove la coralità dei dettagli contribuisce a creare un racconto unico con forme definite, e una lettura stratigrafica in cui cambiando lievemente prospettiva o semplicemente avvicinandoci all'opera possiamo cogliere la ricchezza dei suoi strati contenuti nelle diverse tonnellate di vetro che Yellin ha usato per contenerle.

<sup>16</sup> [https://eljardindelasedelicias.art/Dustin-Yellin\\_ES](https://eljardindelasedelicias.art/Dustin-Yellin_ES).

Infine, quella di Yellin è una scultura a tutto tondo congelata in questo blocco di vetro che tanto ricorda la criogenesi della fantascienza.



Figura 8. Dustin Yellin, Psychogeography Study 79, (2015). Glass, collage, acrylic, 91 x 35 x 20 cm. Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid

*Acrobati/mondo Up & down/alchimia*

Il distorcersi dei corpi, le posture acrobatiche presenti ne *il Giardino delle Delizie*, vengono interpretate come una messa in scena continua della mutazione (Cristante 2019), il cambiamento a cui Bosch ha assistito. Anche nel percorso proposto dalla Colección SOLO gli acrobati sono gli ambasciatori del tema *mondo up&down*<sup>17</sup> (Ragone 2019). Il visitatore è invitato a compiere un'esperienza interattiva e di pieno attivismo politico. L'installazione *En el Jardín des las delicias* si presenta con una pedana su cui possono salire fino a due persone per volta. Questa produce alcune piccole e continue vibrazioni al ritmo del "grido" e dei tamburi del coro delle Baccanti. L'invito ad accedere al mondo del dionisiaco avviene tramite la vibrazione del corpo e la stimolazione del visivo. Si tratta di un'installazione che sfrutta una tecnologia immersiva in cui più sensi sono coinvolti: l'occhio, l'orecchio, i muscoli. Viene proiettata in un trittico dove 30 performer fluttuano su corde ancorati ai moschettoni, assumendo la forma delle sequenze di DNA e delle connessioni neurali. Il teatro totale che caratterizza le macchine sceniche della compagnia *La Fura dels Baus* è azionato per *Le Baccanti* di Euripide con la regia di Carlus Padrissa<sup>18</sup> (En el Jardín de las Delicias, 2021, Figura 9). La Fura è una delle compagnie che meglio interpreta il segno del mutamento dei linguaggi artistici teatrali non solo perché nel tempo ha fuso alla performance dal vivo le sperimentazioni consentite dalle tecnologie digitali, mediante l'uso di proiezioni e ed effetti speciali, ma anche per il livello di interattività che gli artisti hanno tentato di instaurare con il pubblico (Orazi 2013a, 2013b). La combinazione di alcuni elementi quali l'uso della danza, di spazi non convenzionali, la concezione del teatro come esperienza totale (Orazi 2013a, 2013b), consentono alla compagnia di trattare il testo artistico declinandolo secondo le necessità del discorso politico. In questo senso l'esperienza di fruizione diviene un dispositivo di partecipazione attiva alla vita politica. La Fura non è nuova alla rilettura delle opere classiche, e l'adattamento di Euripide che è

---

<sup>17</sup> L'interpretazione della prospettiva nelle belle arti come questione simbolica è affrontata già da Florenskij nel 1919 nel saggio *La prospettiva rovesciata* (ri-editato nel 2020 da Adelphi) che affronta il tema della molteplicità dei punti di vista dell'arte bizantina rispetto alla fissità delle regole dell'arte rinascimentale. Panofsky nel suo scritto *La prospettiva come forma simbolica* (1961) attribuisce allo spirito di ogni epoca i significati e quindi i modi di rappresentare lo spazio.

<sup>18</sup> <https://thegardenofearthlydelights.art/La-Fura-dels-Baus-Carlus-Padrissa>

andato in scena al Teatro Antico di Siracusa per la stagione 2021<sup>19</sup> viene riproposto come *site specific* al Matadero.

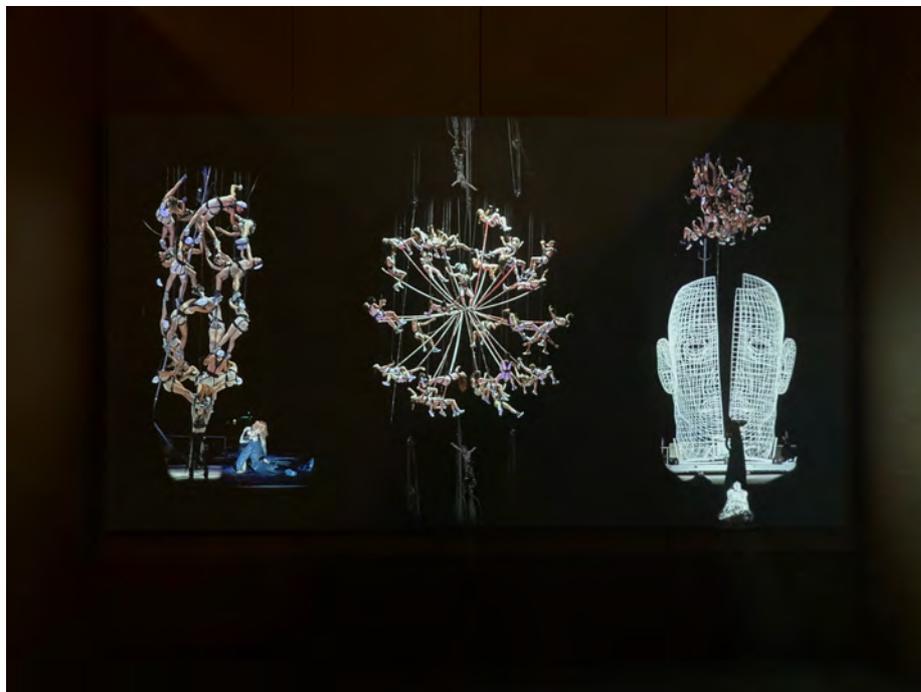


Figura 9. Carlus Padrissa - La Fura dels Baus En el Jardín de las Delicias (2021) 4K video projection, acrylic on canvas, vibrating floor platform, 3 minutes. Esposizione temporanea presso il Matadero di Madrid.

In questa maniera, l'opera è capace di vivere autonomamente, separata dalla sua dimensione di performance dal vivo. Il mutamento a cui Cristante fa riferimento è suggerito dalla creazione delle sequenze del DNA (Ragone 2019), principio alla base della Creazione, che lasciano spazio alla scena centrale dove l'androgino Bacco crea le condizioni per tensioni che esploderanno nell'ultimo frame, quando dalla testa di un gigante Padrissa farà esplodere la pazzia mediante la torsione dei corpi come rappresentazione dell'inferno di Bosch. Questo tipo di sperimentazione drammaturgica d'avanguardia è il segno distintivo *furiano* che tende a costruire la scenografia direttamente sulla scena e come atto performativo, spesso con la partecipazione del pubblico in sala. In questa maniera il

---

<sup>19</sup> <https://www.indafondazione.org/baccanti-euripide-2021/>

coinvolgimento verso un agire politico è totale. Non manca il richiamo alla battaglia femminista mediante l'uso di tutto il corpo, alla partecipazione alla vita politica e pubblica, alla partecipazione fisica nello scambio sessuale che si ricollega al tema più ampio dell'opera di Bosch.

### *Riflessioni finali*

Il percorso espositivo proposto dalla Colección SOLO al Matadero di Madrid dà prova che l'arte non è né pura né disinteressata, ma gli attori coinvolti, artisti e organizzazione sono con evidenza impegnati nell'interpretazione del legame tra l'agire artistico e il mondo vissuto (cfr. Heinich 2004) con esiti che possono essere considerati contemporaneamente quali risposta istituzionalizzata e punto di rottura a favore di estetiche mediali. La tecnologia è il mezzo tramite cui l'artista produce ed espone l'artefatto perché per mezzo di essa può problematizzarne il suo complesso impiego quotidiano, le sue strutture, le sue architetture e le conseguenze (Tribe, Jana 2006; Ragone 2019; Manovich 2020; Heinich 2022). Un aspetto che in effetti sembra interessante è relativo al framework teorico della mediatizzazione. Tramite esso è possibile inquadrare la diffusione delle applicazioni di *AI Art generetor*, che consentono a tutti e tutte di esprimere il proprio estro creativo, come una naturale evoluzione di produzioni artistiche più istituzionalizzate. D'altro canto alcune di queste estetiche vengono ereditate dai linguaggi della rete e viceversa. La GIF, il meme, il collage, come fenomeni mediali culturali che fanno riferimento a luoghi e modi d'uso della cultura di massa o pop, divengono poi lo strumento di espressione artistica. La riappropriazione mediante il ricorso al remixaggio di immagini e di suoni provenienti da archivi massmediali (Lessig 2008) stanno producendo una progressiva scomparsa del feticismo della perfezione (Baudrillard 2013; Tanni 2020; Manovich, 2020; Golsmith 2019). D'altro canto c'è una conferma che convergenza culturale, interdisciplinarietà, transmedialità sono per la *Net Art* e la *New Media Art*, lo strumento che fornisce a differenti pubblici i mezzi e i simboli per interpretare l'arte (Cfr. Bourdieu 1969, p. 71). Ugualmente il tema dell'appropriazione però ci spinge nella direzione di una sempre più urgente riflessione sul tema della proprietà intellettuale.

Parafrasando McLuhan, il percorso dell'esposizione è un momento di fruizione nell'ibrido mediale-spettacolare dell'opera originaria, desacralizzata (Capaldi 2018), o meglio risemantizzata mediante i mezzi a nostra disposizione per decifrarla. Infine, nella rivisitazione dell'opera di Bosch della Colección SOLO possiamo rintracciare un *fil rouge* che caratterizza il percorso: eco-anxiety, dismorfia, disturbi da sorveglianza digitale come forme di ansia collettiva sono la manifestazione plastica della crisi del capitalismo digitale modellata dalle culture algoritmiche. Non riuscendo a rinunciare alla confortante collaborazione delle piattaforme e degli algoritmi, alimentiamo le ansie relative alla *dataveglianza*, alla algocrazia e al cyber-ottimismo secondo una letteratura che è largamente approfondita da Evgeny Morozov (2011), Shoshana Zuboff (2019) e David Lyon (2020), Mark Fisher (2009).

### Riferimenti bibliografici

- Arielli, E. Bottazzini, P. (2018) *Idee virali. Perché i pensieri si diffondono*. Il Mulino
- Arvidsson, A., & Delfanti, A. (2013). *Introduzione ai media digitali*. Il Mulino.
- Arvidsson, A. (2019). *Changemakers: The industrious future of the digital economy*. John Wiley & Sons.
- Balbi, G., & Magaudda, P. (2014). *Storia dei media digitali: rivoluzioni e continuità*. Laterza
- Baudrillard, J. (2013). *Il complotto dell'arte*. SE.
- Blackmore, S. (2002). *La macchina dei memi: perché i geni non bastano*. Instar libri.
- Bazzichelli, T. (2006). *Networking. La rete come arte*. Costa&Nolan
- Beck, U. (2009). *Che cos'è la globalizzazione. Rischi e prospettive della società planetaria*. Roma: Carocci editore.
- Becker, H. S. (2004). *I mondi dell'arte*. Il Mulino.
- Belting, H., (2002). *Hieronymus Bosch, Garden of earthly delights*. Prestel Pub.
- Boccia Artieri G. (2015). *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*. *Sociologia della Comunicazione*, 50(2), 62-69.
- boyd, d. (2010). *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications*. In Z. Papacharissi (a cura di) *A networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (pp. 39-58). London; New York: Routledge

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1998). *Remediation: Understanding new media*. mit Press.
- Bourdieu, P., Darbel, A., & Schnapper, D. (1969). *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*. Paris: Editions de minuit.
- Buzzati, D. (1967). *L'opera completa di Bosch*. Rizzoli.
- Canclini, N. G. (2003). Noticias recientes sobre la hibridación. *Trans. Revista transcultural de música*, (7), 0.
- Cantale, C. (2019). *Gli uomini e i testi: un approccio sociologico alla lettura e alla scrittura*. Ledizioni
- Callahan, M. (2005) Internet Soul Portraits (I.S.P.), <http://mazamedia.com/isp.html>
- Cardon, D. (2018). *Che cosa sognano gli algoritmi*. Edizioni Mondadori.
- Capaldi, D. (2018). *Il museo elettronico: un seminario con Marshall McLuhan*. Meltemi.
- Cristante, S. (2019). *L'icona che delira: Esplorazioni sociologiche su Hermes, Bosch, Shakespeare, Benjamin, Nolan, Pratt, Bene*. Mimesis [Versione Kindle] .
- Codeluppi, V. (2014). Metropoli e luoghi del consumo. *Metropoli e luoghi del consumo*, 1-129.
- Codeluppi, V. (2007). *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*. Bollati Boringhieri.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Cambridge: Polity press
- Dawkins, R. (2013). *Il gene egoista*. Edizioni Mondadori.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: is there not alternative?* Traduzione di Mattioli V. (2018) *Realismo capitalista* (2009). Nero
- McKay, S. (2009). The Affect of Animated GIFs (Tom Moody, Petra Cortright, Lorna Mills). *Art & Education*.
- Florenskij, P. (2020). *La prospettiva rovesciata*. Adelphi Edizioni spa.
- Foucault, M. (1976). *Sorvegliare e punire*. Einaudi Editori
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures* (Vol. 5043). Basic books. trad. it (1998). *Interpretazione di culture*. Il Mulino.
- Griswold, W. (1994). *Cultures and societies in a changing world*. Pine Forge Press, Thousand Oaks. trad. it Griswold, W. (1997). *Sociologia della cultura*. Soc. Ed. Il Mulino.
- Goldsmith, K., (2011), *Uncreative Writing*, Columbia University Press
- Goldsmith, K., (2019). *Ctrl+ C, Ctrl+ V:(scrittura non creativa)*. Nero.
- Heinich, N. (2004). *La sociologia dell'arte* (2001), il Mulino.
- Heinich, N. (2022). *Il paradigma dell'arte contemporanea*, Johan & Levi
- Horkheimer, M., & Adorno, T.. (1956) Istituto per la ricerca sociale di Francoforte. *Lezioni di sociologia*. Torino: Einaudi Editore. (2001)

- Hickman, C. (2020). We need to (find a way to) talk about... Eco-anxiety. *Journal of Social Work Practice*, 34(4), 411-424.
- Jauss, H. R. (1989) *La teoria della ricezione. Identificazione retrospettiva dei suoi antecedenti storici*, in *Teoria della ricezione*, Torino, Einaudi pp. 3-26.
- Klingemann, M. (2019). Memories of Passersby I., *Jul 15, 2019*  
<https://medium.com/dipchain/mario-klingemann-memories-of-passersby-i-c73f72675743> (consultato dicembre 2021)
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy* (p. 352). Bloomsbury Academic.
- LeWitt, S. (1967). Paragraphs on conceptual art. *Artforum*, 5(10), 79-83.
- Liao, C. L. (2008). Avatars, Second Life, and new media art: The challenge for contemporary art education. *Art Education*, 61(2), 87-91.
- Lyon, D., Balbi, G., Veltri, C., & Di Salvo, P. (2020). *La cultura della sorveglianza: come la società del controllo ci ha reso tutti controllori*. Luiss University Press.
- Lloret, M. P. (2016). El Bosco a través del New Media Art y del videoarte: una relación experimental. *Matèria. Revista internacional d'Art*. 10-11, 327-345.
- Lolli, A. (2017). *La guerra dei meme: fenomenologia di uno scherzo infinito*. Effequ.
- Mancuso, M. (2020). *Intervista con la New Media Art: L'osservatorio Digicult tra arte, design e cultura digitale*. Mimesis.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L., & Tarantino, M. (2010). *Software culture*. Olivares.
- Manovich, L. (2020). *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*. Luca Sossella Editore (ed. digitale)
- Manovich, L. (2015). Data science and digital art history. *International Journal for Digital Art History*, (1).
- Marcuse, H. (1967). *L'uomo ad una dimensione*. Einaudi, Torino
- Miltner, K. M., & Highfield, T. (2017). Never gonna GIF you up: Analyzing the cultural significance of the animated GIF. *Social Media+ Society*, 3(3)
- Mongardini, C. (2009). *L'epoca della contingenza. Tra vita quotidiana e scenari globali*, Milano: FrancoAngeli.
- Morin, E. (1962). *L'industria culturale*. il Mulino.
- Orazi, V. (2013). *Dramma storico e sperimentalismo nel teatro spagnolo contemporaneo: il Boris Godunov de La Fura dels Baus. Dramma storico e sperimentalismo nel teatro spagnolo contemporaneo: il Boris Godunov de La Fura dels Baus. Rassegna Ispanica*. Ottobre (99:100) 73-85.
- Orazi, V. (2013). *Verso la performance: esperienze teatrali contemporanee in Spagna. Rivista di Filologia e letterature Ispaniche XVI*, 51-74
- Panofsky, E. (2007). *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*. Abscondita.

- Panofsky, E. (1971). *Early Netherlandish Painting: Its Origins and Character* (Vol. 2). Harper & Row.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: How the new personalized web is changing what we read and how we think*. Penguin.
- Papić, K. M. (2020). Da Internet alla galleria d'arte, ovvero gli esperimenti traduttivi con gli "emoji". *Italica Wratislaviensia*, 11(1), 169-190.
- Palop, B. (28.10.14) Carla Gannis ha ricostruito il celebre Trittico del Giardino delle Delizie di Hieronymus Bosch per l'era digitale. <https://www.vice.com/it/article/9azjd8/entra-nel-giardino-delle-delizie-emoji> (consultato a dicembre 2021)
- Pethő, Á. (2014). The garden of intermedial delights: cinematic 'adaptations' of Bosch, from modernism to the postmedia age. *Screen*, 55(4), 471-489.
- Prosperi, G. (2017). Tra TV e GIF quality: The Young Pope come esempio di complessità televisiva. *Sezione di Lettere*, 11(2), 119-136.
- Quaranta, D. (2010). *Media, new media, postmedia*. postmediabooks.
- Ragone, G. (2014). Per una mediologia della letteratura. McLuhan e gli immaginari. *Between*, 4(8).
- Ragone, G. (2019). *Per la mediologia della letteratura: dieci saggi*. Aracne editrice.
- Rogers, R. (2013). *Digital methods*. MIT press.
- Sassatelli, R. (2004). *Consumo, cultura e società*. Il Mulino.
- Seyfert, R., & Roberge, J. (Eds.). (2016). *Algorithmic cultures: essays on meaning, performance and new technologies*. Taylor & Francis.
- sumoto.iki, (2007) *web2DIZZarest*, <http://www.lrntrlln.org/web2dizzaster/>
- Tan, C. (2016), 'Landscape without nature: Ecological reflections in contemporary Chinese art', *Journal of Contemporary Chinese Art*, 3, 223–41
- Tanni, V. (2020). *Memestetica: il settembre eterno dell'arte*. Nero. edizione consultata 2023
- Tota, A. L. , De Feo, A. (2020). *Sociologia delle arti : musei, memoria e performance digitali*. Roma Carocci.
- Tribe, M., Jana, R., & Grosenick, U. (a cura di) (2006). *New media art*. Taschen.
- Uhlin, G. (2014). Playing in the Gif(t) Economy. *Games and Culture*. IX/6 517–527.
- Van Dijck, J., Poell, T., & De Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Weber, M. (1950) *La Città*. Nuovo Portico Bompiani
- Zuboff, S. (2019). *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità*. Luiss University Press

