

Se lo spazio è denaro: installazioni multimediali e scambio relazionale

Elena Tavani

If Space is Money: Multimedia Installation Art and Relational Exchange. *This paper asks whether we can vindicate a sense of installation art beyond “experience economy” and any possible “prescriptive approach to art”. The advent of social practice in art (under names as relational aesthetics, new public art etc) marks a move toward a reconsideration of the productive and receptive terms on which the artwork occurs. I suggest an analysis of installation art experience not reduced to context awareness or environmental feeling.*

Keywords: *installation art, merchandise, environment, relational aesthetics*

Sembra che nell’ambito dell’arte e della cultura globale contemporanea non abbiamo semplicemente a che fare con gesti o con scambio e produzione di merci, immagini ed emozioni (spesso) comprese nel prezzo. Abbiamo invece a che fare con la delineazione di linee politiche all’interno di un certo spazio (pubblico) con una codificazione di questo spazio e una denominazione dei suoi soggetti, anche politici. Da questo processo di codificazione sembra sia possibile anche ricavare “spazi di resistenza” oltre che spazi “relazionali”. Ma di che genere di spazi si tratta? Radicati o radicabili in un luogo, come era il caso delle “situazioni costruite” di Debord? Oppure si tratta di spazi ricreabili e trasportabili a piacimento, resi astratti nel passaggio di luogo in luogo e resi in tal modo moneta depositabile e scambiabile ovunque?

Parlando del mondo delle opere della cultura, Pierre Bourdieu osservava:

Le sue strutture (logiche, estetiche ecc.) possono imporsi a tutti coloro che entrano nel gioco di cui è il prodotto, lo strumento e la posta in palio, senza sfuggire con ciò all’azione trasformatrice prodotta inevitabilmente dagli atti e dai pensieri stessi che esse regolano, se non altro per effetto della *messa in opera*, mai riconducibile a una pura esecuzione (Bourdieu 2005, p. 353).

Soprattutto l'ultima parte del brano citato è senz'altro applicabile anche alle installazioni multimediali, dove centrale è la questione del cortocircuito tra produzione ed esposizione. Non si può invece dire lo stesso delle riflessioni dedicate al mercato dei beni simbolici (ivi, cap. 3), che secondo Bourdieu regola l' "economia alla rovescia" del campo artistico, la cui logica specifica si fonda sulla natura stessa dei beni simbolici, "realtà a doppia faccia, merci e significati", il cui valore di mercato e quello propriamente simbolico hanno la caratteristica di restare relativamente indipendenti (ivi, p. 207). Bourdieu basa le sue osservazioni su una polarizzazione tra produzioni di arte "pura", destinata all'appropriazione simbolica e produzione culturale destinata al mercato, che ripete nella sostanza la distinzione evidenziata diversi anni prima da Adorno (e Horkheimer) tra arte moderna-progressiva e industria culturale.

Occorre invece notare che l'installazione multimediale sfugge proprio a questa dicotomia. Infatti, se da un lato l'installazione non si sottrae alla dimensione del simbolico, che raddoppia l'esperienza e in certo modo ribadisce e riconfigura la dimensione soggettiva dell'esperienza stessa come rimando indiretto alla significazione, d'altro lato registra, anche grazie alla presenza attiva di dispositivi *neomediali*, una moltiplicazione e stratificazione dell'esperienza singolare e il suo stemperarsi nella ricezione collettiva del flusso di immagini e nell'oggettività della logica algoritmica del digitale.

L'installazione multimediale, come produzione tecno-artistica ambientale non risponde infatti né unicamente all'economia anti-economica dell'arte pura né alla logica economica delle industrie letterarie e artistiche (che Bourdieu contrappone) offrendosi piuttosto come moneta-evento il cui valore di scambio non esclude discrete possibilità sul piano del suo valore d'uso.

Sotto il profilo spaziale, che è quello che qui più ci interessa, questo stato di cose dà vita al paradosso messo in evidenza da Jonathan Crary, il quale sottolinea il carattere di "zona mista eterogenea" dell'installazione, data la sua capacità di mettere insieme e intrecciare mondi elettronici costitutivamente a-spaziali e uno spazio fisico espanso, dove i corpi possono collocarsi e circolare con una certa libertà (Crary 2003, p. 8).

Come il *passage*, intorno al quale Walter Benjamin costruisce il suo ritratto della Parigi del XIX secolo e, di rimando, della stessa modernità, l'odierna installazione multimediale è un percorso che si propone come "ritaglio", senza un inizio o una fine definiti e che promette una scoperta di luoghi come apertura di inediti spazi di esperienza. Un tipo di esperienza ambientale che potremmo, sempre sulla scorta di Benjamin, chiamare "tattica", relativa cioè al rapporto che intratteniamo generalmente con uno spazio architettonico, dato che l'ambiente viene percepito attraverso l' "uso" (noi diremmo in forma psico-motoria), e la ricezione avviene "nella distrazione". Il che faceva somigliare da vicino la flânerie all'interno di un *passage* parigino alla visione di un film all'interno di una sala cinematografica, poiché in entrambi i casi l'attenzione poteva consistere unicamente in "sguardi occasionali" e non in una contemplazione prolungata (Benjamin 1966, pp. 44-46). Ebbene, credo che proprio questa fondamentale affermazione di Benjamin, l'aver collegato l'esperienza ambientale a un'esperienza "tattica" o d'uso in cui è l'abitudine che ci consente una distrazione di un tipo non privativo ma potremmo dire *funzionale* all'ambiente specifico, costituisce la chiave per trovare una risposta ai quesiti che sorgono in merito all'economia artistica, mediale e sociale dell'arte di installazione. In forma molto più accentuata anche nelle installazioni di arte contemporanea la vicinanza e la maneggevolezza non sono solo quelle delle immagini riprodotte, ma quelle "tattiche" e ambientali, dove giunge in primo piano il fattore "collettivo simultaneo" della visione e della ricezione. Del resto già nel *passage* di Benjamin l'immagine, con tutta la forza della sua concretezza materiale, si lega alla "verità dell'agire presente" (Benjamin 1986, pp. 512-513). L'immagine viene annunciata da una alterazione del ritmo della percezione, da uno *choc*: nel *passage* le cose, come oggetti storici, perdono la loro neutralità e giungono a toccarci (ivi, p. 270).

Come per gli edifici pensati per ospitare le *performing arts*, anche l'installazione "deve creare un 'esperienza' e un 'senso del luogo' per un pubblico sempre più esigente" e farsi portatrice di "valori intangibili" che permettano all'evento artistico di competere sul mercato della cultura-intrattenimento con l'*home entertainment* (Zizek 2013, p. 70). Una competizione che non vieta che l'installazione possa non solo attingere a un capitale simbolico specifico,

partecipando alla sua accumulazione e ai suoi profitti, ma svilupparne inedite potenzialità e *modus operandi*. In particolare però l'arte di installazione resta ciò nonostante particolarmente esposta al feticismo della merce che ora, rispetto alla formulazione marxiana, non ha più la solidità di ciò che è reificato, e va coincidere prima con la mediazione dello spettacolo come merce sociale (Debord § 36, p. 67) e infine con il carattere fluido e immateriale dello stesso denaro passato alla forma elettronica (Zizek 2009, p. 376).

Claire Bishop ha parlato, in un noto saggio di qualche anno fa, di *Artificial Hells* con riferimento alla “participatory art”. La tesi centrale, del tutto condivisibile, è che le ambizioni estetiche e politiche dell'arte ‘partecipativa’ si risolvono in una “politics of spectatorship” che diventa un vero e proprio indicatore di comportamento basato su “a prescriptive approach to art” and politics (Bishop 2012). L'etica si sostituisce alla politica e il valore sociale-spettacolare al valore artistico. Per Bishop la parola chiave è “prescrizione”. Il criterio etico ha sopravanzato, in queste produzioni artistiche, ogni altro criterio alternativo. Che invece a suo giudizio occorre continuare a cercare (per uscire dall'inferno).

È stato soprattutto Nicolas Bourriaud a introdurre il concetto di “forma relazionale”, da lui indicato come il portato principale dell'arte contemporanea a partire dagli anni Novanta, ma fin dall'inizio gravato, se non di prescrizioni, di indicazioni d'uso. Nell'*Estetica relazionale* colpisce subito la circolarità delle definizioni messe a disposizione del lettore. Ogni artista il cui lavoro rientra nell'ambito dell'estetica relazionale possiede, ammette, “un universo di forme suo proprio”, ma ciò che tutti condividono è “il fatto di operare in seno al medesimo orizzonte pratico e teorico: la sfera dei rapporti interumani” (Bourriaud 2010, pp. 44-45). “Arte relazionale” sarebbe dunque l'arte che si nutre di e che produce in primo luogo relazioni. Evidente la ridondanza nella denominazione stessa, dato che l'arte, per dirla con Benjamin, presenta da sempre un “principio di esponibilità” che le fa assumere un ruolo pubblico e suscitare discorsività e socievolezza, mai peraltro perseguita per se stessa.

Ma prendiamo per buono che vi sia, nel mondo attuale, una predominante “economia comportamentale” come sostiene Bourriaud, che l'arte contemporanea

intercetta e rende disponibile soprattutto come una ripresa e tematizzazione del quotidiano. Arte relazionale sarebbe dunque quell'operazione che promuove una sperimentazione sociale *nella* sperimentazione artistica e che così facendo si muove nella direzione di una “produzione collettiva” (Bourriaud 2010, pp. 97-98). Questa indistinzione di sociale/artistico si porta dietro un secondo problema o rischio, speculare rispetto alla difficoltà collegabile alla definizione circolare dell’ “arte relazionale”. Si tratta della circostanza che il pubblico, non diversamente dalla “forma” con cui interagisce, nasce come già relazionale, addomesticato, prototipo di una socializzazione edulcorata, a metà tra ritrovo tribale (o lobbistico) e intrattenimento. Con l’insorgere di un’evidente difficoltà ad avvalorare una qualche valenza politica delle “comunità temporanee” invitate a formarsi e a interagire con l’installazione, che sarebbero però in partenza comunità consensuali, prive dell’elemento di contrasto e di discussione che dovrebbe informare il politico (Rancière 2004, pp. 160-161).

Una prima riflessione non può non riguardare dunque il nesso di politico ed estetico posto in atto dall’arte relazionale. Dove in realtà entrambi nella “participatory art” risultano svuotati a vantaggio del “sociale”, che si pone come unico presupposto vincolante e in grado di determinare a un tempo l’esteticità e la politicità delle opere relazionali, come anche il loro incrocio, e cioè la politicità dell’estetico e l’esteticità del politico, ma sempre argomentati in forma molto schematica. La difficoltà principale è quella del tentativo di avvalorare una qualche valenza politica delle “comunità temporanee” invitate a formarsi e a interagire con l’installazione, essendo in partenza comunità consensuali e in questo senso “estetizzate” in senso deteriore, prive dell’elemento di contrasto e di discussione che dovrebbe informare il politico. Fortemente dubbio che dall’ “articolazione etico-politica” di alcune installazioni di arte relazionale possa profilarsi la possibilità di “ricostituire un territorio politico perduto” (ivi, p. 95).

D’altro canto il pubblico è soggetto al medesimo cortocircuito e alla medesima semplificazione della coincidenza che schiaccia i mezzi sui fini e rende circolare la definizione di arte relazionale: invitato a fare da protagonista e da co-autore dell’opera, la sua libertà di manovra non va oltre la libertà strumentale prevista dal dispositivo. La “domesticazione” preventiva del pubblico squalifica la

“relazione” promossa sperimentalmente dall'arte relazionale. Il che, sembrerebbe, impedisce sul nascere che diventi, come vorrebbe Bourriaud, un che di sostitutivo o compensativo rispetto a relazioni politiche inconsistenti o latitanti.

Tuttavia, facendo leva sul fatto che le forme relazionali non sarebbero altro che “deviazioni”, scarti rispetto a immagini e forme preesistenti, capaci di dare luogo a “incontri aleatori” e sperimentali, Bourriaud abbraccia fiducioso l'eredità situazionista, cercando di far confluire nell'idea di estetica relazionale le forme di vita introdotte dal Situazionismo, il *détournement*, la *dérive*, la costruzione di *situazioni*. Ma evitando accuratamente di imbattersi, durante il percorso, nel “superamento dell'arte” previsto dai Situazionisti in nome di una più genuina e non-spettacolare istituzione di luoghi e di comunità (Debord 2006, pp. 166-167; Tavani 2014).

Una seconda direzione di riflessione, che merita di essere percorsa, e che di fatto si intreccia alla prima, è la domanda circa il *carattere di immagine* delle installazioni multimediali e relazionali. Un critico attento come Hal Foster propone di bollare come “imagistic” il risultato negativo del “global style” (steel and glass) in architettura, come anche della proposta di arte visuale e performativa di musei e gallerie, sotto il segno di una “experience economy” standardizzata. Mentre “embodiment” e “emplacement” ne sarebbero il correlato positivo, capace di portarci fin dentro la sostanza dell'architettura e delle installazioni (Foster 2011). Ma di nuovo la terminologia prescelta rivela il latente quanto persistente platonismo di chi tende a rendere centrali nell'argomentazione le categorie come quella appunto, di “embodiment” che risultano particolarmente improprie nel caso di immagini come quelle degli ambienti virtuali, tendenti a proporsi come “interfacce naturali”, immagini “arbitrarie, non riproducibili e infinitamente manipolabili”, dove la materialità è circoscritta al singolo pixel (Grau 2003, pp. 203, 207).

Ma entrambe le direzioni di approfondimento proposte non possono prescindere dal tema del carattere *ambientale* delle installazioni multimediali, in virtù del quale le immagini prodotte dal programma vanno a intrecciarsi con il fare-immagine del materiale umano che si trova a circolare negli spazi dell'installazione.

Presentandosi come *pratiche* che hanno assorbito l'*habitus* fluido e performativo degli *happening* e del *site-specific* novecentesco, le installazioni multimediali di ultima generazione tendono a disegnare tuttavia un nuovo ambito di valori e potenzialità dove fortissima, accanto al persistente carattere processuale e non “oggettuale”, è la retroazione della logica del virtuale-digitale, come logica collettiva-connettiva dell'installazione stessa.

La nuova “formalità delle pratiche” (de Certeau 1975) introdotta dalle installazioni multimediali riporta l'ordine del connettivo, cioè il sistema globale e la rimediazione digitale, all'ordine di un *assembleare distribuito e in parte differito*, con vari dosaggi, a seconda dei casi, di estetizzazione e di politicizzazione dei comportamenti e del senso comune. È il carattere differito (la potenziale ri-mediazione) che distacca decisamente le installazioni neomediali dalla *Action Art*, *Performance* e *Happening* degli anni Cinquanta e Sessanta, dove le interazioni effimere con il pubblico introducevano ingredienti casuali che andavano comunque a confluire nell'evento performativo, a rinforzo della sua matrice concettuale – oltre che dell'obbiettivo, già ampiamente conseguito in quegli anni, di disgregare il carattere di “opera” della produzione artistica.

La *formalità* mutata delle installazioni multimediali rispetto al *site-specific* minimalista e la *performance* riguarda in particolare l'emergenza di un *ambiente che sempre di più vira verso la forma di vita del quotidiano*.

Ambiente dovrà dunque essere inteso non più in un senso prioritariamente architettonico, dato che l' “ambientalizzazione” dello spazio è dovuto piuttosto alla compresenza fisica dei visitatori, alla risonanza che le loro movenze producono attraverso la frequente integrazione della dinamica dei loro corpi (con rilascio di materiale visivo, acustico, termico ecc.) all'interno di spazi di azione virtuale.

Lo spazio architettonico resta importante come guscio, struttura non solo di contenimento ma sottolineatura e potenziamento funzionale dell'ambiente ibrido dell'installazione. La vera novità risiede, in altre parole, nel diventare-ambiente di azioni fisiche dell'ambiente virtuale di azioni e relazioni improntate alla logica collettiva e connettiva del digitale, nel far ricadere la densità e la complessità del

relazionale digitale dentro la (relativa) semplicità dell'incontro casuale-programmato dei visitatori che fanno-ambiente con l'installazione.

Nel suo *musée imaginaire*, pubblicato nel secondo dopoguerra, André Malraux sfrutta la liberazione dell'immagine dal corpo dell'opera d'arte. Per Malraux la fotografia aveva liberato l'oggetto dalle costrizioni materiali del suo embodiment, e questa libertà rappresentava un altro passo in avanti nella direzione di quanto era stato compiuto dal museo nel rimuovere l'opera dal confino geografico del suo sito di origine. Nelle installazioni multimediali sembra invece trattarsi in qualche modo del processo inverso: immagini e materiali di varia natura sono alla ricerca di un corpo – magari di un corpo fantasmatico che aleggi nell'ambiente allestito dal dispositivo tecno-artistico – che di volta in volta può fungere da generatore di flussi emozionali. Fermo restando che qui l'esperienza estetica (mai solo percettiva, ma anche sempre valutativa) resta agganciata sia a un'esigenza potremmo dire primaria, psico-motoria, legata alla dimensione spaziale e alla sua esplorazione, sia ad una esigenza più circostanziata, culturale ed esistenziale, dettata o prodotta in larga misura dall'era tecnologica, di mettere alla prova il sentire e la percezione. Secondo il bisogno di ri-orientarsi ogni volta di nuovo nel riattivare un circolo virtuoso di percezione, immaginazione, conoscenza.

Come dispositivo di ri-orientamento l'installazione ha dunque l'opportunità di proporsi non solo come parco per le *performing arts*, spazio multifunzionale a forte componente tecnologico-virtuale o luogo di ritrovo e di produzione di "immagini sociali", ma come luogo di ricollocazione e verifica sperimentale-ludica di dati e immagini virtuali e materiali in un unico ambiente in cui si intrecciano l'attitudine tecnica della vita umana e la vita artificiale del programma – un confronto tutt'altro che scontato nei suoi esiti, soprattutto quando in gioco è la capacità del programma di fagocitare ogni dato per poi restituirlo in un "paradigm shift" rispetto alla fonte originaria.

Diversi gli interrogativi. Le installazioni multimediali, nella loro vocazione a diventare un fenomeno ambientale cosa rivelano? L'avvenuta e completa "mediatizzazione" della vita? L'essere relazionale da rimodellare o amplificare? Di certo da tempo la risonanza di produzioni di tipo artistico nella nostra vita ci

spinge a pensare ai fondamenti di questa produzione più che non ad elaborare una qualche “teoria dell’arte”. Ma se tale produzione si concretizza in particolare in quell’*artificio vitale* che è l’installazione multimediale, di quali fondamenti dovremo parlare?

Secondo Adorno la premessa per comprendere un’opera d’arte è l’essere in grado di comprendere tecnicamente l’opera come costruzione, di entrare nell’articolazione dell’opera così da poterla “eseguire” dall’interno. Con ogni probabilità non avrebbe osteggiato quell’ulteriore richiesta che mezzo secolo più tardi sarebbe stata rivolta dal museo ai visitatori, di entrare cioè nell’opera-installazione al punto di essere assorbito da un ambiente multimediale interattivo. Avrebbe piuttosto obiettato in merito alla pretesa che questo tipo di partecipazione – in fondo tecnico-ludica – esaurisca il rapporto con l’opera, dato che per Adorno anche l’innovazione tecnico-artistica deve poter introdurre una nota dissonante, un che di divergente (e dunque anche di “distraente”) rispetto all’apparato e al dispositivo, quanto più routinari e “sistematici” questi possano rivelarsi, e cioè quanto più “feticizzato” risulti il medium tecnico (Adorno 2009).

Il frequente proporsi delle installazioni multimediali all’insegna di una “estetica dell’immersione” ha creato in realtà un persistente equivoco, o comunque una discreta sopravvalutazione della voglia di nuotare di chi accoglie l’invito a fare un’esperienza “enfaticamente corporea” con grande mobilitazione affettiva dei partecipanti, in una presunta sparizione dei confini tra “spazio dell’immagine” e “spazio reale”, e dove in fin dei conti gli spazi immersivi rappresentano una parte rilevante di quella “estetizzazione del mondo della vita” che così fortemente si imprime nella cultura odierna (Bieger 2011, p. 75).

Sembra comunque difficile che il processo di comprensione di un’installazione multimediale possa essere inteso come una questione di interpretazione. Ma se il prodotto artistico non è più preso come oggetto ermeneutico, e l’uso prende il posto dell’osservazione, tuttavia il problema della comprensione resta e anzi si precisa come comprensione “ambientale”, da intendersi sia come comprensione del “processo formativo” dell’oggetto tecno-artistico, sia come coglimento di una risonanza, nell’ambiente dell’installazione, della nostra stessa presenza. Sotto questo profilo i tentativi di comprensione,

sebbene non risolvibili in una dinamica della soggettività, si determinano a partire da un intreccio di percezioni di vicinanza-lontananza in cui non solo la percezione è riportata alla sua grammatica generativa, che è una grammatica dell'orientamento, ma deve fornire coordinate di una dinamica ambientale in cui il soggetto è già sempre incluso.

Entrare nel campo gravitazionale del programma dell'installazione non si risolve né nell'acquisizione dell'architettura formale dell'opera (dunque nella percezione di un ordine della forma, quale che sia, né nelle sollecitazioni sensoriali o emotive che vi sono disseminate. Un senso/immagine ci attende, ma non come oggetto di interpretazione: piuttosto come accesso e visibilità, attraverso i vari tracciati che attendono di essere percorsi, all'installazione stessa come immagine, come un che di *individuato* dentro l'architettura globale del medium.

Il passaggio che propongo è il seguente: sebbene l'inedita posizione del visitatore (è dentro l'immagine prodotta dall'installazione) renda alquanto difficile estrarre da un'estetica ambientale un'estetica della ricezione nel senso della valutazione e del giudizio, pure questa circostanza deve potersi dare, sebbene non nel senso di un mero riscontro di canoni o standard pregressi.

Al contrario, la valutazione deve poter riguardare in primo luogo un riconoscimento: la capacità cioè dell'installazione di individuarsi, secondo quanto messo in evidenza già da Adorno a proposito della capacità dell'opera d'arte tecnologica di proporsi con un proprio percorso formativo (Adorno 2009, pp. 79-83) e secondo quanto più di recente sottolineato da Bernard Stiegler.

Con molte buone ragioni Jacques Rancière si dimostra ostile a questo "proprio", all'*autos* dell'autonomia dell'arte, che legge come regola della chiusura o autoriflessività di un che di particolare o individuale o di un "ambito" come quello dell'arte (Rancière 2002). Dovremmo però considerare la possibilità di recuperare una certa accezione di "autonomia" della stessa produzione tecno-artistica. Nel senso che ogni produzione, in quanto portatrice di una determinata economia di scelte e intrecci mediali, ha strutturalmente a che fare con una propria individuazione tecnica che ne faccia un percorso o una produzione *particolare*. In questo senso evidentemente l'autonomia non riguarderebbe affatto una riflessione

autocentrata da parte dell'opera o dell'oggetto tecno-artistico, ma la possibilità di farsi teatro e luogo di un benché minimo scarto rispetto al medium. Solo a partire da qui anche un dispositivo tecno-artistico come l'installazione multimediale può esercitare una sua pratica di appropriazione ed espropriazione, una sua fisiologia di incorporazione e scorporo.

In questo senso l'individuazione (come risultato e non punto di partenza) non può non riguardare il rapporto operativo all'interno delle nuove tecnologie, dunque anche il lavoro di un artista o di un collettivo nella misura in cui sono in grado di attivare o riattivare la tecnologia dal suo interno – per cui, come ha osservato Bernard Stiegler, vi è un nuovo modo di individuazione “dans la vie technique” già descritta da Gilbert Simondon nel senso di una metastabilità di sincronico e diacronico, ora reso più complesso dal suo radicarsi “dans l'espace publique numérique” (Stiegler 2015). Spazio pubblico numerico e digitale dentro il quale, come nella rete, deve essere possibile l'individuazione degli individui come anche l'individuazione degli oggetti tecno-artistici. Per farsi moneta corrente e non statica accumulazione di capitale culturale si tratterebbe allora, anche per le installazioni multimediali, di sapersi individuare rispetto all'estetizzazione totale del mondo delle merci e a quella “pura sincronizzazione finale” del medium preannunciata da Leroi-Gourhan già a metà anni Sessanta.

Riferimenti bibliografici

- Adorno, T., 1970, *Teoria estetica*, Desideri F., e Matteucci G., 2009, a cura di, Einaudi, Torino.
- Benjamin, W., (1936) 1966, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- Benjamin, W., Tiedemann R., a cura di, 1982, *Parigi capitale del XIX secolo*, Agamben G., a cura di, 1986, Einaudi, Torino.
- Bieger, L., 2011, *Ästhetik der Immersion: Wenn Räume wollen. Immersives Erleben als Raumerleben*, in, *Raum und Gefühl. Der Spatial Turn und die neue Emotionsforschung*, a cura di G. Lehnert, Transcript Verlag, Bielefeld, pp. 75-95.
- Bishop, C., 2012, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, New York.
- Bourdieu, P., 1992, *Le regole dell'arte*, Boschetti A., Bottaro E., a cura di, 2005, Il Saggiatore, Milano.
- Bourriaud, N., (1998), 2010, *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano.

- Crary, J., 2003, "Foreword" in, *Installation Art in the New Millenium*, eds. Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley and Michael Petry, London, pp. 4-9.
- Debord, G., 1967, *La società dello spettacolo*, Freccero C. Strumia D., a cura di, 2006, Baldini Castoldi Dalai, Milano.
- de Certeau, M., 1975, *La formalité des pratiques. Du système religieux à l'éthique des Lumières (XVIIe-XVIIIe)*, in *L'Écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, pp. 153-212.
- Foster, Hal (2003) "Arty Party", in *London Review of Books*, 4 December 2003, pp. 21-22.
- Grau, O., 2003, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, (ed. ampliata di *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, Reimer, Berlin 2001), The MIT Press, Cambridge, Mass/ London, England.
- Rancière, J., 2002, "The Aesthetic Revolution and Its Outcomes: Emplotments of Autonomy and Heteronomy", *New Left Review* 14, pp. 134-137.
- Rancière, J., 2004, *Malaise dans l'esthétique*, Galilée, Paris.
- Stiegler, B., 2015, *L'urbanità automatica*, in De Luca P., a cura di, *Abitare possibile. Estetica, Architettura, New Media*, Mondadori, Milano, pp. 159-166.
- Tavani, E., 2014, *Promenade-Debord. Arte 'relazionale' in città*, in De Luca P., (Ed.) *Visioni Metropolitane*, Guerini e Associati, Milano, pp. 81-103.
- Zizek, S., 2008, *In difesa delle cause perse. Materiali per la rivoluzione globale*, Azzurra C., cura di, 2009, Ponte alle Grazie, Milano.
- Zizek, S., Senaldi M., a cura di, 2013, *Il trash sublime*, Mimesis Milano.