

La liquidità dell'informatica museale e delle arti contemporanee

Michela Ramadori

ISSN 1127-4883 BTA - Bollettino Telematico dell'Arte, 8 Agosto 2019, n. 874

<http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00874.html>

1. *Premessa*

Con la metafora della liquidità Bauman descrive la modernità dai legami fragili e mutevoli, individualizzata, privatizzata, incerta, flessibile, vulnerabile, nella quale a una libertà senza precedenti fanno da contraltare una gioia ambigua e un desiderio impossibile da saziare, dove le situazioni in cui agiscono gli uomini si modificano prima che i loro modi di agire riescano a consolidarsi in abitudini e procedure[1].

Bauman nella società liquida riconosce un concetto di cultura mercificata, mantenendo sempre i bisogni insoddisfatti, assimilata a un reparto di un grande magazzino di cui fanno esperienza persone trasformate in consumatori, fatta di offerte e non di divieti, di proposte e non di norme, plasmata per adeguarsi alla libertà individuale di scelta, impegnata ad attrarre e sedurre senza dare regolazioni normative, dove l'individuo-cliente viene investito da un eccesso di stimoli che lo porta a consumare senza criterio, con l'unico fine di appagare un effimero desiderio di possesso a cui non corrisponde un arricchimento formativo[2].

Novak riconosce nel ciberspazio un'architettura liquida, smaterializzata, di relazioni mutevoli tra elementi astratti, immaginaria e caratterizzata da un eccesso di possibilità, dove l'utente, ridotto in frammenti rappresentati nel sistema come sequenza di cifre binarie, diventa a sua volta informazione, collocandosi all'interno di essa[3]. Novak definisce il ciberspazio come una visualizzazione completamente spazializzata di tutte le informazioni presenti in sistemi globali di elaborazione delle informazioni, lungo percorsi forniti da reti di comunicazione presenti e future, che permette una piena compresenza e interazione tra più utenti e rende possibile la ricezione e la trasmissione di informazioni attraverso l'intero insieme dei sensi umani, la simulazione di realtà reali e virtuali, la raccolta e il controllo dei dati lontani attraverso la telepresenza e una totale integrazione e intercomunicazione con una vasta gamma di prodotti e ambienti intelligenti nello spazio reale[4].

L'architettura liquida è definita da Rugino, sulla base della logica liquida, come dinamica, implosiva, tattile, immersiva, distribuita, digitale, convergente, integrata, multisensoriale, virtualizzata e continua, basata sull'intelligenza anziché sulla memoria[5]. Tuttavia, l'intelligenza è strettamente legata alla memoria perché lo sviluppo delle capacità cognitive e tecniche umane è stato possibile nel tempo grazie alla trasmissione della memoria e delle esperienze collettive dell'umanità[6]. Inoltre, storicamente non esiste una cultura monolitica perché, nel corso del tempo, si sono registrate nello stesso periodo determinate tendenze e spinte ad esse contrarie[7].

Colonna collega, infatti, il concetto di architettura liquida alla dialettica di classico e anticlassico (tema sviluppato da Argan e Zevi in chiavi diverse) in cui la contrapposizione non si risolve in un'antitesi che esclude l'elemento opposto[8].

Per definire le architetture liquide Colonna identifica tre temi fondamentali (labirinti, frattali e specchio)[9] e afferma che per "liquido" in architettura si intende la volontà di proporre un



modello alternativo al “classico”, spezzando le regole di parallelismi e simmetrie a favore di linee zigzaganti, forme in contrapposizione monadica, secondo schemi ispirati alla idrodinamica e alla aerodinamica[10].

Sulla scorta di Colonna, alla luce del discorso sulla dialettica tra estremi classico/anticlassico, Mariani considera l'architettura liquida (intesa quale arte edificatoria), in rapporto al pensiero complesso, come un organismo vivente per l'uomo della post-modernità, sia come parte dell'*habitat* urbano sia in parte dell'intero naturale[11].

2. L'informatica museale e le arti contemporanee

Architettura può dunque essere considerata sia la struttura fisica portante di edifici sia, per estensione, lo scheletro di qualsiasi altra creazione in cui si uniscono l'arte, intesa come capacità di agire e produrre, strettamente legata alla creatività, e la tecnica.

In quest'ottica, quindi, sono riconoscibili come architetture le strutture del ciberspazio, dell'arte edificatoria nonché dei musei (sia come allestimenti fisici che, in senso metaforico, negli indirizzi e nelle politiche delle istituzioni).

In tempi relativamente recenti (a partire dagli anni '70 del XX secolo), infatti, anche i musei sono stati caratterizzati da un passaggio da una concezione statica e ben finita dell'istituzione, oltre che attraverso un allestimento museale e un'architettura liquida, portando a una lettura sempre più soggettiva degli spazi e degli oggetti esposti, a un approccio che si basa sulle emozioni[12]. L'allestimento museale concorre di per sé alla comunicazione di un messaggio, non contenendo opere a caso ma secondo un criterio, e interferendo dunque sempre con la loro percezione; un'architettura liquida crea interferenze maggiori e volute, prestandosi a stupire e attirare masse di fruitori[13].

In ambito informatico, in cui si inseriscono anche le attività di comunicazione attuate dalle istituzioni museali, nel web è ravvisabile un'architettura liquida, per la sua connotazione strutturale nonché quale prodotto della società liquida, sintetizzandone in modo esemplare le caratteristiche.

Integrate in modo decisivo nel flusso della vita quotidiana degli individui, le reti si sono sviluppate in seguito all'invenzione del linguaggio HTML (nel 1991 ad opera di Tim Berners-Lee) che ha dato un impulso decisivo alla diffusione di internet[14], avviando una rivoluzione che coinvolge tecnologie, abitudini e strumenti della comunicazione interpersonale e mediatica, producendo modifiche irreversibili e tuttora in corso. Al riguardo è ravvisabile una progressiva e profonda integrazione della tecnologia nei rapporti sociali e dal “consumo” di ogni genere di esperienza[15]. Infatti, il significativo sviluppo dei *social network* è avvenuto dall'inizio del XXI secolo e la diffusione capillare dei dispositivi mobili (smartphone e tablet) è stata registrata a partire dal 2007.

È dunque riscontrabile l'avvento di un periodo storico caratterizzato da una particolare e diffusa forma di consumismo tecnologico[16], basti pensare alla rapidità con cui i dispositivi tecnologici diventano obsoleti.

In tale contesto, anche l'istituzione museale, per sfruttare le potenzialità della rete, è chiamata ad agire in un sistema di interconnessioni profondamente sviluppato che comprende luoghi di creazione rapidi e globali, territori di produzione culturale policentrica. Il museo, definito nel Codice etico professionale dell'ICOM come «un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo»[17], deve quindi necessariamente rapportarsi con la liquidità per comunicare a una società liquida ma deve anche tener conto delle proprie funzioni.

Nonostante le moderne tecnologie digitali abbiano rivoluzionato in modo radicale la nostra *weltanschauung*, all'insegna della liquidità, sono ravvisabili sue tracce anche molto prima del loro avvento.

Volgendo lo sguardo al passato, sono riscontrabili concetti che possono essere assimilati alla liquidità, a un continuo divenire, nell'ambito della spiegazione dei fenomeni naturali, come le nozioni espresse dal filosofo Eraclito.

Infatti, il pensiero di Eraclito di Efeso (535–475 a.C.)^[18], sintetizzato nella frase *παντα ρει* (tutto scorre), attribuita al suo discepolo Cratilo, condensa in due parole la famosa idea di una natura in cui tutto cambia forma. Eraclito, autore del trattato *Della natura* (*Περὶ φύσεως*), era convinto che, in una natura senza origine e senza fine, il mutare dei fenomeni fosse dovuto a una legge universale che dava inizio a continui cambiamenti nel mondo.

Il computer con il digitale e il virtuale, per loro natura legati al concetto attuale di liquidità a causa della logica liquida che li contraddistingue, sono inoltre interpretabili, per via del funzionamento a base numerica, come dei sistemi (dei mondi) in cui riemerge il rapporto con quei pensieri filosofici che in passato trovavano nei numeri le regole del mondo tangibile. Ad esempio, al cuore della dottrina di Pitagora^[19] e dei primi Pitagorici c'era una concezione filosofica metafisica sul significato dei numeri. Per i Pitagorici i numeri erano principi di tutta la *phýsis* e i loro elementi (*stoichéia*) erano le sostanze di tutti gli enti. Gli elementi del numero erano il pari e il dispari; l'unità era insieme pari e dispari. Il pari e il dispari generavano tutti i numeri e dai numeri avevano origine tutte le altre cose dell'universo che nel loro ordinamento sembravano immagini dei numeri e loro incarnazioni. L'universo era armonia e numero. I numeri, agenti formativi attivi in natura, erano dunque entità viventi e principi universali che permettevano ogni cosa, dal cielo all'etica umana. I numeri possedevano due aspetti distinti e complementari: da un lato avevano un'esistenza fisica tangibile, dall'altro erano precetti astratti su cui si fondava ogni cosa.

È interessante notare dunque che nel pensiero di Eraclito e di Pitagora sono riscontrabili dei concetti alla base della definizione di liquidità, quali il continuo cambiamento e la base numerica nel funzionamento dell'universo.

Al giorno d'oggi, l'aspirazione dell'uomo di creare l'intelligenza artificiale attraverso l'informatica, basata su un sistema numerico, è riconducibile al desiderio di imitare ciò che esiste in natura, con un sistema scientifico, di calcolo, per raggiungere un risultato flessibile, interattivo, dunque "liquido".

Sono inoltre ravvisabili profondi legami tra i principi base della liquidità e diverse espressioni artistiche della società contemporanea, per ciò che concerne gli atteggiamenti dei loro artefici, a partire dagli inizi del XX secolo, travalicando uno specifico stile o una distinta corrente, benché esistano sempre, in ogni periodo storico, tendenze contrastanti. Al riguardo è attribuibile all'artista contemporaneo il desiderio di essere demiurgo, riscontrando, rispetto al passato, l'aspirazione a generare un nuovo sistema o a rappresentare un sistema diverso da quello della realtà visibile, anziché l'imitazione della natura nell'aspetto delle cose, obiettivo quest'ultimo superato con l'avvento e con il perfezionamento della tecnica fotografica. La natura e il suo funzionamento sono identificabili con i modelli supremi della liquidità perché in natura nulla è fermo, tutto è in trasformazione costante. Un'opera liquida è dunque assimilabile al tentativo di imitare la natura nella sua potenza generatrice e non nell'aspetto delle cose.

Nell'ambito artistico è riscontrabile l'affermazione dell'artista–demiurgo con l'arte astratta, con l'Informale (sintesi di una vasta serie di esperienze), con il Suprematismo ma anche con il Costruttivismo e il Concretismo. Le opere, in questi casi, sono identificabili con le tracce di quella potenza creatrice attuata dall'artista.

L'artista astratto, secondo Carollo, non rappresenta la realtà, la sua rappresentazione non esprime più l'ordine, i soggetti dei suoi dipinti non sono "reali", non esistono in natura, ma ne sono in un certo modo la negazione[20].

In verità, le opere astratte, leggibili come le riproduzioni di una realtà diversa da quella visibile in natura, sono interpretabili come rappresentazioni rispondenti a ordini diversi, stabiliti dall'artista, demiurgo di un altro mondo, inventore di un nuovo sistema che non imita la natura nel proprio aspetto ma nella sostanza. Ogni opera astratta è interpretabile come la creazione di una realtà alternativa, soggetta a un nuovo ordine, diverso da quello della natura.

L'Informale è considerato da Dorfles come un'estrema degenerazione dell'Astrattismo che ha abbandonato ogni volontà compositiva ed è giunto soltanto alla dissoluzione assoluta della forma[21].

Nell'ambito dell'Informale – in cui rientrano produzioni caratterizzate, come afferma Crispolti, da comuni elementi di una generale poetica e comuni tratti di fenomenologia linguistica[22] – l'opera secondo Trupia «non rappresenta e non ha bisogno di rappresentare delle cose, per il fatto di essere essa stessa una cosa che non rappresenta una realtà, poiché, essa stessa, è una realtà»[23].

Il Suprematismo, come è affermato nel relativo *Manifesto*, definisce la supremazia della sensibilità pura nelle arti figurative e per i Suprematisti i fenomeni della natura oggettiva in sé sono privi di significato; la sensibilità come tale è per loro del tutto indipendente dall'ambiente nel quale è sorta[24]. Una rappresentazione naturale «è senza valore nell'arte del suprematismo. E non soltanto nell'arte del suprematismo, ma nell'arte in genere, perché il valore stabile, autentico di un'opera d'arte (a qualsiasi "scuola" essa appartenga) consiste esclusivamente nella sensibilità espressa.»[25].

Nell'opera suprematista, come è affermato nel *Manifesto del suprematismo*, nulla è riconoscibile, eccetto la sensibilità; l'artista «ha gettato via tutto ciò che determinava la struttura oggettivo-ideale della vita e dell'"arte": ha gettato via le idee, i concetti e le rappresentazioni, per dare ascolto solamente alla pura sensibilità.»[26].

Alla vigilia del trionfo dell'Informale europeo, tra le tendenze artistiche che giungono a maturazione sul finire degli anni '50 del XX secolo, accomunate dall'obiettivo di superare l'atteggiamento soggettivo dell'Informale, sulla base di una volontà di adesione più o meno totale e priva di mediazione all'oggettività del reale, Zanchetti segnala «il recupero dell'atteggiamento anti-individualista tipico di certo costruttivismo, che vedeva nell'adesione ad un rigore sperimentale e metodologico para-scientifico l'unica plausibile giustificazione del fare artistico. Le due componenti si fonderanno, o comunque si avvicineranno, in più di un'occasione; superando l'opposizione apparentemente inconciliabile tra realismo estremo dell'oggetto trovato e del gesto e la processualità quasi sganciata dalla materia dell'arte programmata e cinetica.»[27].

Per quanto riguarda il termine arte "concreta", al posto di "astratta", come sottolinea Dorfles, è stato usato per indicare un'arte spiccatamente non figurativa e prevalentemente geometrica[28].

Tuttavia, sebbene la parola "concreta" sia posta per definizione in posizione opposta a quella "astratta", è riscontrabile che entrambe le espressioni artistiche a cui si riferiscono tali termini non mirano a rappresentare la natura nella sua apparenza, generando un sistema di rappresentazione slegato dalla sembianza.

L'architettura liquida è identificabile come l'arte per eccellenza, tra le tradizionali, che si presta a incarnare la liquidità, in quanto deve necessariamente coniugare il suo aspetto mutevole con l'indispensabile staticità strutturale, facendo emergere quel rapporto scientifico,

“numerico”, e al tempo stesso quella componente fluida, in continuo divenire, che si trova nella realtà che ci circonda.

Sono inoltre ravvisabili legami tra i principi base della liquidità e altre espressioni artistiche della società contemporanea, attraverso la questione della rappresentazione del tempo.

Al riguardo, Dorfles sottolinea che «nella nostra epoca, più che in epoche precedenti, l'ossessione del “tempo” – sia come durata che come coefficiente d'un continuum spazio-temporale – si è fatta urgente e il fatto che l'arte ne rifletta i motivi e le ansie non deve far specie»[29] e ricorda lo sforzo dei Futuristi di immettere il tempo nella pittura e nella plastica, degli altri movimenti successivi, come il Rayonismo e il Vorticismo che si sono occupati del tempo e del movimento, fino all'arte “cinetica” e alla op art, in gran parte legata a osservazioni di tipo psicologico[30].

È interessante, inoltre, riscontrare che nell'ambito artistico dopo il Sessantotto (epoca in cui sono ravvisabili grandi mutamenti nel campo museologico e nella regolamentazione italiana relativa ai beni culturali, nonché l'affermazione delle mostre come fenomeno di massa), messe in discussione le gallerie come strumento del mercato, è stata preferita un'arte effimera[31] che non può essere né acquistata né venduta. Gli artisti quindi hanno abbandonato il ghetto pittura-scultura che è stato il loro territorio per secoli, sviluppando da una parte nuove forme d'arte come le *performance* e le installazioni, ritenute più consone ai tempi per manifestare la propria posizione ideologica ed esistenziale, e dall'altra utilizzando sempre più la fotografia, il video e le tecniche computerizzate, cercando un rapporto più vitale tra arte e società.

È inoltre correlabile al concetto di liquidità anche il paesaggio sonoro, in costante evoluzione nel tempo e basato sul coinvolgimento del fruitore nell'interazione.

Infatti, Agostini, definendo il paesaggio sonoro, teorizzato da Schafer con il nome di *Soundscape*[32], afferma che «è sempre tridimensionale e “dinamico”. Noi avvertiamo continuamente le infinite vibrazioni che lo costituiscono, non possiamo fare più di tanto per evitarlo. Possiamo comunque modificare il paesaggio, ed interagire con esso.»[33].

3. Considerazioni conclusive

Un'opera d'arte liquida (architettonica o di altra espressione artistica), realizzata da uno o più artefici-demiurghi, come anche un prodotto informatico, è dunque assimilabile al tentativo di imitare la natura nella sua potenza generatrice e non nell'aspetto delle cose. Nonostante tale aspirazione sia rintracciabile a partire dal XX secolo, concetti alla base della definizione di liquidità sono riscontrabili nel pensiero di Eraclito e di Pitagora, quali il continuo cambiamento e la base numerica nel funzionamento dell'universo, ai quali va aggiunta la questione relativa al tempo.

In linea con il pensiero di Colonna (che ha messo in luce come il concetto di “liquido” in architettura non sia una novità assoluta ma derivi da quello di “anticlassico”)[34], sono ravvisabili, dunque, legami sostanziali con i pensieri e i prodotti culturali del passato, dimostrando la dimensione storica della liquidità, specchio della società che la produce e, al tempo stesso, risultato del percorso compiuto dall'Umanità durante tutta la sua esistenza.

NOTE

[1] Cfr. Zygmunt BAUMAN, *Liquid Life*, Cambridge, Polity Press, 2005, trad. it. Marco CUPELLARO, *Vita*

liquida, IV ed., Roma, GLF Editori Laterza, 2008; Zygmunt BAUMAN, *Liquid modernity*, Cambridge, Polity Press, 2000, trad. it. Sergio MINUCCI, *Modernità liquida*, X ed., Roma – Bari, Laterza, 2011.

[2] Cfr. Zygmunt BAUMAN, *Per tutti i gusti. La cultura nell'era dei consumi*, trad. it. Daniele FRANCESCONI, Roma – Bari, GLF editori Laterza, 2016.

[3] Cfr. Marcos NOVAK, *Architetture liquide nel ciberspazio*, in *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, a cura di Michael BENEDIKT, Padova, F. Muzzio, 1993, pp. 233–265.

[4] Cfr. NOVAK 1993, p. 233.

[5] Cfr. Salvatore RUGINO, *Liquid box*, Roma, Aracne, 2008.

[6] Cfr. Michela RAMADORI, *Il museo liquido: evoluzione storica, potenzialità, rischi*, in “BTA – Bollettino Telematico dell'Arte”, n. 807, 9 Maggio 2016, <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00807.html> ISSN 1127–4883; Michela RAMADORI, *Il museo liquido: evoluzione storica, potenzialità, rischi. Il fattore tempo, fulcro della vita del museo*, in *museum.dià, II° Convegno Internazionale di Museologia. Chronos, Kairòs e Aion. Il tempo dei musei*, a cura di Francesco PIGNATARO, Simona SANCHIRICO, Christopher SMITH, atti del convegno (Roma, Museo Nazionale Romano alle Terme di Diocleziano, 26–28 maggio 2016), Roma, ESS Editorial Service System srl, 2018, pp. 781–804, p. 791.

[7] Cfr. RAMADORI 2016; RAMADORI 2018, p. 791.

[8] Cfr. Stefano COLONNA, *La dialettica di classico/anticlassico tra Argan, Zevi e Novak per una definizione critico–estetica di “Architettura Liquida”*, in “BTA – Bollettino Telematico dell'Arte”, 16 Giugno 2014, n. 715, <http://www.bta.it/txt/a0/07/bta00715.html> ISSN 1127–4883.

[9] Cfr. COLONNA 2014.

[10] Cfr. Stefano COLONNA, *Per uno Statuto di Architettura e Museologia Liquida*, in “Lettera Orvietana. Quadrimestrale d'informazione culturale dell'Istituto Storico Artistico Orvietano”, XVII, 43–44–45–46–47, dic. 2016, pp. 11–13.

[11] Cfr. Massimo MARIANI, *Architettura liquida e pensiero complesso*, in “BTA – Bollettino Telematico dell'Arte”, 28 Ottobre 2016, n. 819, <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00819.html> ISSN 1127–4883.

[12] Cfr. RAMADORI 2016; RAMADORI 2018.

[13] Cfr. RAMADORI 2016; RAMADORI 2018.

[14] Per le notizie sulla diffusione di internet: Roberto Paolo NELLI, *Le strategie Internet–based delle imprese italiane. Caratteri fondamentali e modalità evolutive*, Milano, Vita e Pensiero, 2004, pp. 209–211; Alberto MAESTRI, Francesco GAVATORTA, *Content reloaded. Il futuro del business sui Social Network*, Milano, Digitpub, 2013; Francesco TISSONI, *Social network. Comunicazione e marketing*, Santarcangelo di Romagna (RN), Maggioli Editore, 2014, p. 3; Stefano COLONNA, *Enrica Leo: artista e “architetto dei sensi liquidi”*, in *Enrica Leo. Mentis formam sensus formant. arte e scienza per una memoria dei sensi*, con prefazione di Stefano COLONNA, con contributi di Mariella COMBI, Giancarlo DI BATTISTA, Salvatore GRAMMATICO, Roma, Gangemi Editore, 2015, pp. 9–16, pp. 9–10; Michela RAMADORI, *L'arte per la società nell'era del consumismo, tra coscienza sociale ed ecologia. Contesto storico e percorso artistico di Mario Ramadori (1935–1998)*, Pietrasecca di Carsoli (AQ), Associazione Culturale Lumen (onlus), 2017, pp. 134–135.

[15] Cfr. RAMADORI 2017, p. 135.

[16] Cfr. RAMADORI 2017, p. 135.

[17] *Codice etico dell'ICOM per i musei*, Milano/Zurigo 2009, con Introduzione di Geoffrey LEWIS, p. 14, consultato in ICOM International Council of Museums – Italia, <http://archives.icom.museum/codes/italy.pdf> visitato in data 27/04/2016.

[18] Per le notizie sul pensiero di Eraclito di Efeso: Salvatore CALIFANO, *Storia dell'alchimia. Misticismo ed esoterismo all'origine della chimica moderna*, Firenze, Firenze University Press, 2015, p. 14.

[19] Per le notizie sul pensiero di Pitagora e dei Pitagorici: Emanuele SEVERINO, *La filosofia dai Greci al nostro tempo. La filosofia antica e medioevale*, Milano, BUR Rizzoli, 2004, cap. III, § 3; Mario LIVIO, *Is God a mathematician?*, Simon & Schuster, trad. it. Carlo CAPARARO – Andrea ZUCCHETTI, *Dio è un matematico*.

La scoperta delle formule nascoste dell'universo, Milano, Rizzoli, 2009, cap. 2, § Pitagora.

[20] Cfr. Sabrina CAROLLO, *Astrattismo*, Firenze – Milano, Giunti Editore, 2003, pp. 9, 76.

[21] Cfr. Gillo DORFLES, *Ultime tendenze nell'arte d'oggi. Dall'Informale al Neo-oggettuale. Nuova edizione aggiornata e ampliata*, Milano, Giangiaco Feltrinelli Editore Milano, 2004, p. 26.

[22] Cfr. Enrico CRISPOLTI, *Come studiare l'arte contemporanea. Nuova edizione aggiornata e ampliata, con una Appendice su Presente e futuro nell'arte del XX secolo*, Roma, Donzelli editore, 2005, p. 53.

[23] Piero TRUPIA, *Perché è bello ciò che è bello. La nuova semantica dell'arte figurativa*, Con un saluto di Santo VERSACE e una riflessione di Renzo PIANO, Milano, FrancoAngeli, 2012, p. 35.

[24] Cfr. Kazimir MALEVIC, *Manifesto del suprematismo*, con la collaborazione di MAJAKOVSKIJ, Pietroburgo, 1915, in Kazimir MALEVIC, *Die Gegenstandlose Welt*, Bauhaus, 1927, trad. it. in Mario DE MICHELI, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano, Giangiaco Feltrinelli Editore Milano, 2005, pp. 389–391, p. 389.

[25] MALEVIC 2005, p. 389.

[26] *Ibidem*, p. 390.

[27] Giorgio ZANCHETTI, *Oltre l'Informale*, in *Arte in Italia 1945 – 1960*, a cura di Luciano CARMEL, Milano, Vita e Pensiero, 1994, pp. 319–343, p. 319.

[28] Cfr. DORFLES 2004, p. 78.

[29] DORFLES 2004, p. 88.

[30] Cfr. DORFLES 2004, p. 89.

[31] Per le notizie sull'arte dopo il Sessantotto: Alberto TESSORE, *Opera d'arte, sì o no? Arte come modo di vivere*, Napoli, Alfredo Guida Editore, 2005, p. 74.

[32] Cfr. R. Murray SCHAFER, *The Tuning of the World*, Toronto, McLelland and Stewart Limited, 1977, trad. it. Nemesio ALA, *Il paesaggio sonoro*, Lucca, Ricordi – im, 1985, p. 285.

[33] Cfr. Luigi AGOSTINI, *Creare Paesaggi Sonori*, s.l., Lulu, 2007, p. 8.

[34] Cfr. COLONNA 2014.

BIBLIOGRAFIA

AGOSTINI 2007

Luigi AGOSTINI, *Creare Paesaggi Sonori*, s.l., Lulu, 2007.

BAUMAN 2008

Zygmunt BAUMAN, *Liquid Life*, Cambridge, Polity Press, 2005, trad. it. Marco CUPELLARO, *Vita liquida*, IV ed., Roma, GLF Editori Laterza, 2008.

BAUMAN 2011

ID., *Liquid modernity*, Cambridge, Polity Press, 2000, trad. it. Sergio MINUCCI, *Modernità liquida*, X ed., Roma – Bari, Laterza, 2011.

BAUMAN 2016

ID., *Per tutti i gusti. La cultura nell'era dei consumi*, trad. it. Daniele FRANCESCONI, Roma – Bari, GLF editori Laterza, 2016.

CALIFANO 2015

Salvatore CALIFANO, *Storia dell'alchimia. Misticismo ed esoterismo all'origine della chimica moderna*, Firenze, Firenze University Press, 2015.

CAROLLO 2003

Sabrina CAROLLO, *Astrattismo*, Firenze – Milano, Giunti Editore, 2003.

COLONNA 2014

Stefano COLONNA, *La dialettica di classico/anticlassico tra Argan, Zevi e Novak per una definizione critico-estetica di "Architettura Liquida"*, in "BTA – Bollettino Telematico dell'Arte", 16 Giugno 2014, n. 715, <http://www.bta.it/txt/a0/07/bta00715.html> ISSN 1127-4883.

COLONNA 2015

ID., *Enrica Leo: artista e "architetto dei sensi liquidi"*, in *Enrica Leo. Mentis formam sensus formant. arte e scienza per una memoria dei sensi*, con prefazione di Stefano COLONNA, con contributi di Mariella COMBI, Giancarlo DI BATTISTA, Salvatore GRAMMATICO, Roma, Gangemi Editore, 2015, pp. 9–16.

COLONNA 2016

ID., *Per uno Statuto di Architettura e Museologia Liquida*, in "Lettera Orvietana. Quadrimestrale d'informazione culturale dell'Istituto Storico Artistico Orvietano", XVII, 43–44–45–46–47, dic. 2016, pp. 11–13.

CRISPOLTI 2005

Enrico CRISPOLTI, *Come studiare l'arte contemporanea. Nuova edizione aggiornata e ampliata, con una Appendice su Presente e futuro nell'arte del XX secolo*, Roma, Donzelli editore, 2005.

DORFLES 2004

Gillo DORFLES, *Ultime tendenze nell'arte d'oggi. Dall'Informale al Neo-oggettuale. Nuova edizione aggiornata e ampliata*, Milano, Giangiaco Feltrinelli Editore Milano, 2004.

LIVIO 2009

Mario LIVIO, *Is God a mathematician?*, Simon & Schuster, trad. it. Carlo CAPARARO – Andrea ZUCCHETTI, *Dio è un matematico. La scoperta delle formule nascoste dell'universo*, Milano, Rizzoli, 2009.

MAESTRI, GAVATORTA 2013

Alberto MAESTRI, Francesco GAVATORTA, *Content reloaded. Il futuro del business sui Social Network*, Milano, Digitpub, 2013.

MALEVIC 2005

Kazimir MALEVIC, *Manifesto del suprematismo*, con la collaborazione di MAJAKOVSKIJ, Pietroburgo, 1915, in Kazimir MALEVIC, *Die Gegenstandlose Welt*, Bauhaus, 1927, trad. it. in Mario DE MICHELI, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Milano, Giangiaco Feltrinelli Editore Milano, 2005, pp. 389–391.

MARIANI 2016

Massimo MARIANI, *Architettura liquida e pensiero complesso*, in “BTA – Bollettino Telematico dell'Arte”, 28 Ottobre 2016, n. 819, <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00819.html> ISSN 1127–4883.

NELLI 2004

Roberto Paolo NELLI, *Le strategie Internet-based delle imprese italiane. Caratteri fondamentali e modalità evolutive*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

NOVAK 1993

Marcos NOVAK, *Architetture liquide nel ciber spazio*, in *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, a cura di Michael BENEDIKT, Padova, F. Muzzio, 1993, pp. 233–265.

RAMADORI 2016

Michela RAMADORI, *Il museo liquido: evoluzione storica, potenzialità, rischi*, in “BTA –

Bollettino Telematico dell'Arte", n. 807, 9 Maggio 2016, <http://www.bta.it/txt/a0/08/bta00807.html> ISSN 1127-4883.

RAMADORI 2017

ID., *L'arte per la società nell'era del consumismo, tra coscienza sociale ed ecologia. Contesto storico e percorso artistico di Mario Ramadori (1935-1998)*, Pietrasecca di Carsoli (AQ), Associazione Culturale Lumen (onlus), 2017.

RAMADORI 2018

ID., *Il museo liquido: evoluzione storica, potenzialità, rischi. Il fattore tempo, fulcro della vita del museo*, in *museum.dià, II° Convegno Internazionale di Museologia. Chronos, Kairòs e Aion. Il tempo dei musei*, a cura di Francesco PIGNATARO, Simona SANCHIRICO, Christopher SMITH, atti del convegno (Roma, Museo Nazionale Romano alle Terme di Diocleziano, 26-28 maggio 2016), Roma, ESS Editorial Service System srl, 2018, pp. 781-804.

RUGINO 2008

Salvatore RUGINO, *Liquid box*, Roma, Aracne, 2008.

SCHAFFER 1985

R. Murray SCHAFFER, *The Tuning of the World*, Toronto, McLelland and Stewart Limited, 1977, trad. it. Nemesio ALA, *Il paesaggio sonoro*, Lucca, Ricordi - im, 1985.

SEVERINO 2004

Emanuele SEVERINO, *La filosofia dai Greci al nostro tempo. La filosofia antica e medioevale*, Milano, BUR Rizzoli, 2004.

TESSORE 2005

Alberto TESSORE, *Opera d'arte, sì o no? Arte come modo di vivere*, Napoli, Alfredo Guida Editore, 2005.

TISSONI 2014

Francesco TISSONI, *Social network. Comunicazione e marketing*, Santarcangelo di Romagna (RN), Maggioli Editore, 2014.

TRUPIA 2012

Piero TRUPIA, *Perché è bello ciò che è bello. La nuova semantica dell'arte figurativa*, Con un saluto di Santo VERSACE e una riflessione di Renzo PIANO, Milano, FrancoAngeli, 2012.

ZANCHETTI 1994

Giorgio ZANCHETTI, *Oltre l'Informale*, in *Arte in Italia 1945 – 1960*, a cura di Luciano CARMEL, Milano, Vita e Pensiero, 1994, pp. 319–343.

SITOGRAFIA

ICOM

ICOM International Council of Museums – Italia, <http://www.icom-italia.org/> visitato in data 27/04/2016.

Vedi anche nel BTA: [USCITE DI ARCHITETTURA LIQUIDA](#)

Contributo valutato da due referees anonimi nel rispetto delle finalità scientifiche, informative, creative e culturali storico-artistiche della rivista



 [copyright info](#)

N i c e Network Solutions

www@bta.it