



Distopie possibili: oltre il post-umano

Una conversazione con Marco Bolognesi
(24 novembre 2015)

di Daniele Croci

MARCO BOLOGNESI (Bologna, 1974) è un artista e un videomaker italiano, diviso tra il paese natale e il Regno Unito. Vincitore dell'*Artist in Residence Award* all'Italian Cultural Institute di Londra nel 2003, Bolognesi ha improntato la propria ricerca artistica coniugando fotografia, illustrazione, installazione artistica, videoarte e altro ancora. Nel 2006 ha fondato *Bomar*, il suo laboratorio creativo e *factory* londinese, e due anni dopo ha vinto l'*Indie Short Film Competition* in Florida con il corto *Black Hole*. Del 2014 è invece il progetto *Sendai City*, che si articola attraverso una serie di mostre personali in cui l'artista elabora la propria visione fantascientifica. Nel corso della sua carriera, ha collaborato con stilisti come Giorgio Armani, Vivienne Westwood, Dolce&Gabbana, e scrittori del calibro di Bruce Sterling e Carlo Lucarelli. Con quest'ultimo ha realizzato un *graphic novel* sperimentale dal titolo *Protocollo*, che riprende il motivo centrale all'interno della produzione di Bolognesi, ossia una riflessione sulla corporalità e la sensorialità all'interno della cornice estetica e letteraria del *cyberpunk*. Lo abbiamo raggiunto per parlare del suo lavoro, e delle influenze che hanno plasmato il suo immaginario visivo.



D. Croci: come nasce il tuo interesse artistico e creativo verso la science-fiction e il *cyberpunk*?

M. Bolognesi: io sono un amante del fumetto, dei videogame, dei giochi di ruolo come *Dungeons and Dragons* e *Warhammer 40.000*. Un'importante esperienza formativa è stata la lettura della rivista *L'Eternauta*, su cui conobbi Paolo Eleuteri Serpieri e la sua serie *Druuna*.

Il mio interesse nei confronti della fantascienza è radicato nella proiezione verso il futuro, soprattutto nei termini letterari e cinematografici della *social science-fiction*, in cui le problematiche contemporanee vengono trasfigurate in una visione più o meno distante. Fantascienza per me è azione sociale e politica, nell'ottica di interrogarsi su temi come l'immigrazione, la genetica, l'ambiente. Ho scoperto questo approccio negli anni '90 con il *cyberpunk*, che io ho vissuto prevalentemente tramite il cinema, la letteratura, i fumetti, in un *unicum* in cui i confini tra i vari media e le varie fruizioni erano molto sfumati. Questo background ha prodotto *Sendai City*, un mondo immaginario attraverso il quale compiere un'azione politica. Io parto dal presupposto nell'arte ogni scelta, ogni focalizzazione ha una connotazione politica. L'artista, per essere tale (e non un mero artigiano) ha così il compito di rinnovarsi, per non replicare se stesso, e di confrontarsi con temi contemporanei. Inoltre, il *cyberpunk* mi ha attratto per la grande riflessione sul tema del reale. Ho sempre concepito la realtà in termini molto relativi, anche per via del mio essere monocolo. In questo senso, la mia percezione visiva e prospettica è differente rispetto a una persona con due occhi. Questa è per me una posizione di partenza su cui riflettere sul tema centrale della sensorialità e sulla costruzione di visioni alternative.

Oggi, con la realtà aumentata e la realtà virtuale, non siamo distanti dal cyberspazio immaginato anni fa. Quanto abbiamo visto in pellicole come *The Lawnmower Man*, *Total Recall* e *Matrix* non è più fantascienza, è il presente. Allo stesso modo, la revisione concettuale della categoria di "realtà" è parallela a quella di "essere umano". E quindi anche la visione del "post-umano", così come immaginata nella famosa mostra *The Posthuman* (1992-93) subisce un processo di revisione critica ed estetica. Ora, l'idea di uomo- (e donna-) macchina, cioè il cyborg immaginato ad esempio nei romanzi di W. Gibson, è diventata sempre più attuale grazie ad innesti medici, protesi, visori e apparecchi di ogni genere. Strumenti che amplificano le nostre percezioni sensoriali, e/o modificano la nostra dimensione corporea, cioè i nostri modi di rapportarci col reale.

Il post-umano diventerà infine post-post-umano quando arriveremo alla manipolazione genetica, sulla quale si inizia a sperimentare. Grazie alla genetica, il trapianto cross-specie, lo xenotrapianto, fra pochi anni non sarà più una fantasia letteraria, ma una realtà medica. E quando avremo dentro di noi il cuore di un maiale geneticamente modificato, dovremo ripensare profondamente le categorie che impieghiamo, soprattutto, la dimensione etica dell'essere umano.



D. Croci: le profezie formalizzate nel *cyberpunk* degli anni 80 si sono avverate? Cosa può dirci oggi questa declinazione della *science fiction*?

M. Bolognesi: da un certo punto di vista direi di sì. Pensiamo a come questo genere ha immaginato l'estensione del capitalismo e la penetrazione tentacolare delle grandi multinazionali. E soprattutto, come ha preconizzato l'idea di connessione virtuale mediante il cyberspazio. Il collegamento virtuale tra persone è diventato una costante banale della quotidianità. I social network, nello specifico, rappresentano proprio quell'idea di mondo virtuale, tramite cui interagire con persone distanti, e con un enorme numero di individui contemporaneamente. Senza parlare di come i social hanno rivoluzionato i mass media e i mezzi di comunicazione tradizionale. Infine, non possiamo non citare la robotica, altro snodo centrale della fantascienza e del *cyberpunk*. Le applicazioni reali di questo campo vanno ben oltre a quanto immaginato dagli scrittori, a partire da Asimov in poi. Possiamo comunque dire che la scienza e il progresso tecnologico finiscono quasi sempre per seguire quanto profetizzato da registri e scrittori. E quindi, il presente è destinato a (in)seguire la visione della fantascienza. Sotto questo punto di vista, il carattere profetico di questo genere è rimasto inalterato.

D. Croci: L'affermazione estetica di Marco Bolognesi prende corpo anche mediante processi di *mash-up*, *detournement* e appropriazione creativa. Come è stato possibile reinterpretare le suggestioni ed incardinarle all'interno di una personale visione artistica?

M. Bolognesi: il *fil rouge* che attraversa il mio lavoro è la riflessione sul linguaggio e sui linguaggi. In questo senso, il *collage* è la forma elementare, da sempre parte della mia produzione, che mi permette di lavorare sui significati: mettere insieme elementi diversi, quindi, per modificare i campi semantici di appartenenza. Decontestualizzare per ricostruire qualcosa di nuovo e di altro. Questa concezione mi permette, per esempio, di prendere una scarpa e farla diventare una nave spaziale; oppure, di incollare elementi estranei sul corpo di una donna e trasformarla in un cyborg.

Mi sono sempre ispirato all'estetica della pubblicità, del cinema e del fumetto. Questo fa di me un artista *pop* nel senso letterale del termine, proprio per via di questa connessione con lo sconfinato universo della cultura e dell'immaginario popolare. Quindi, a differenza di un artista contemporaneo "classico", sento la necessità costante di raccontare storie. E nelle mie foto, nelle mie installazioni c'è sempre la volontà di descrivere qualcosa in cui un pubblico di massa riesce a rivedersi. Io non credo nell'arte per pochi, ma bensì in una fruizione allargata.

L'idea di lavorare su narrazioni "popolari" cambia i parametri di produzione simbolica. La fantascienza mi permette di guardare oltre, e di concepire personale un sistema di rappresentazione. E questo mio modo di raccontare il reale è assai diverso dalla volontà di riproduzione mimetica che sottende alcune produzioni



documentaristiche o giornalistiche. Io, al contrario, ho sempre preferito la proiezione, la metafora per creare una dialettica con il pubblico. E non è un'operazione facile, se consideriamo la forza con cui la presunzione di mimesi del reale si è affermata negli ultimi anni: pensiamo a fenomeni come la "tv-verità" e i reality show per il piccolo schermo, o al Dogma 95 per il cinema. Questa ambizione mistifica l'intento ideologico che soggiace a ogni forma di rappresentazione. In questo senso, preferisco persino la propaganda esplicita e a tratti ingenua del vecchio cinema di fantascienza americano, che spesso era intriso di retorica anticomunista o xenofoba.

Allontanandosi un attimo dalla *sci-fi* in senso stretto, questo discorso sull'ideologia della rappresentazione diventa ancora più stringente quando esaminiamo le rappresentazioni della guerra. Sappiamo bene i processi di strumentalizzazione e di naturalizzazione che si nascondono dietro l'innocua (in apparenza) circolazione di immagini e di reportage. E quindi, per esempio, nel cinema e nell'arte preferirò sempre una narrazione *à la Apocalypse Now* rispetto a *Platoon*. Il tessuto simbolico, la sovradeterminazione di significati e l'impianto metaforico lavorano meglio, e in maniera più onesta, rispetto alla presunzione del dato oggettivo.

D. Croci: ricollegandomi a quanto hai appena accennato, direi che tra gli aspetti più interessanti del tuo lavoro vi è proprio una volontà di narrativizzare l'impegno creativo. In altre parole, di costruire una diegesi che contestualizza e racconta un dato per sé contemplativo. In che modo hai sviluppato questo approccio?

M. Bolognesi: nell'arte contemporanea e concettuale di norma non viene raccontata una storia. L'idea di asciugare e di ridurre agli elementi essenziali ha portato a un essenzialismo tale per cui si presenta una tela interamente bianca. Dal mio punto di vista, l'arte contemporanea in questo modo ha creato un distacco enorme con il pubblico. E questo distacco sta avendo ricadute enormi anche sul sostentamento economico dell'intero sistema.

Io penso che sia necessario lavorare sulla comunicazione, e sul rapporto tra artista e pubblico. L'arte ha bisogno di un ponte costante con i fruitori, non può sopravvivere nel mero circolo degli addetti ai lavori. Per me, costruire questo ponte è stato possibile attraverso una molteplicità di tecniche e strumenti diversi, come la pittura, il *collage*, la fotografia, il video e di recente la realtà aumentata. Nel corso del tempo, ho creato un *unicum* artistico molto legato alla fruizione diretta del pubblico.



D. Croci: perché la donna è l'unico soggetto antropomorfo, l'unica "creatura" al centro del tuo lavoro?

M. Bolognesi: prima di tutto, per me le donne sono una tela, su cui dipingere o creare un *collage*. Oltre a ciò, mi interessa un discorso concettuale legato alla presenza e alla rappresentazione della donna nella cultura contemporanea, nello specifico nel mondo occidentale. Il corpo femminile – e l'immagine della donna ad esso associata – esprime significati molto più della controparte maschile. Questo coacervo è da sempre radicato nel nostro immaginario artistico, che ha codificato il genere femminile intorno all'idea di maternità, procreazione, ma anche seduzione ed erotismo. Questa dicotomia tra "madonna" e "seduttrice" (per usare un eufemismo), già identificato dalla psicoanalisi, continua a influenzare numerosissime rappresentazioni artistiche, letterarie e pubblicitarie. Queste pulsioni convergono nell'idea di donna forte, desiderata ma temuta, capace di sedurre e nel contempo di proteggere. E qui si inserisce il mio lavoro, all'interno di codificazioni culturali che possono essere decostruite, riassemblate e caricate di nuovi significati.

Inoltre, mi riallaccio anche all'aspetto più strettamente biologico. Le scoperte scientifiche hanno dimostrato l'estrema adattabilità del corpo femminile, la capacità elastica di assorbire novità e modificazioni, sconfessando il pregiudizio di completa supremazia biologica maschile. Proiettando quest'idea in una visione *cyberpunk*, mi sembra quindi plausibile che una multinazionale del futuro possa prediligere donne per la creazione di cyborg, proprio in virtù di questa adattabilità.

Infine, ovviamente, c'è il lato più sensuale, erotico, legato alle sensazioni che la vista di una donna seminuda può suscitare. Come tutti sanno il nudo e l'arte sono un binomio indissolubile. L'importante è non fermarsi unicamente a questa fruizione superficiale.

D. Croci: mi colpisce come parte del tuo lavoro fotografico sia incentrato su una sofisticata estetizzazione *cyberpunk* di immaginari in sé molto popolari, legati anche a forme di appagamento epidermico. Mi riferisco nello specifico ai *b-movie*, al *bondage*, oppure alla commistione fra belle donne e armi da fuoco del filone *chicks and guns*. È stato un processo volontario?

M. Bolognesi: l'interesse legato all'estetica *bondage* e sadomaso è relativamente recente. Mi sono avvicinato in seguito alla visione – folgorante – del film *Matrix*, e stando a Londra ho potuto approcciare un mondo di fashion designer che stavano lavorando proprio in quella direzione. Un magma artistico e intellettuale dai tratti fortemente punk, legato a Camden e a luoghi-simbolo come Cyberdog. Ho trovato così una comunità con cui condividere la creazione di quanto avevo soltanto immaginato o concepito in maniera autonoma.

Questo spirito collaborativo è uno degli aspetti centrali della mia produzione e del mio approccio all'arte. Io non lavoro mai da solo, ma sempre in *équipe* di persone,



che paragono ai pennelli per un pittore. Collaborazioni e incontri di individui mi permettono così di arricchire la mia esperienza personale e artistica. E posso fregiarmi di avere sempre avuto frequentazioni culturali popolari. In questo senso, mi dissocio da un certo intellettualismo elitario e sinistroide che ho sempre amato poco. Prendiamo ad esempio *Salò* di Pasolini, amato dalla critica, la stessa che condannava (o nel migliore dei casi ignorava completamente) il filone *Nazisploitation*. Di cui, per molti versi, *Salò* ne è un esponente, pur non essendo etichettato come *b-movie*. Lo stesso discorso vale per *Il portiere di notte* di Liliana Cavani.

All'elitismo medio-borghese e radical-chic voglio quindi opporre la sanguigna veracità del *b-movie*, dello sgraziato e del posticcio. Ho sempre amato Russ Meyer, che con il suo *Faster, Pussycat, Kill! Kill!* ha soverchiato in maniera giocosa l'immagine della donna occidentale dei primi anni 60.

D. Croci: è sovversivo.

M. Bolognesi: l'arte *deve* essere sovversiva, almeno da un punto di vista culturale. Il mio metodo di lavoro è stato adottare una questione che mi stava a cuore, e cercare quindi di replicare questo spirito sovversivo. Ho preso il fumetto, e ho creato *Protocollo*. La guerra in Iraq ha ispirato *Babylon Federation*. Allo stesso modo, ho sincretizzato la moda e il discorso sugli OGM e ho concepito *Woodland*. Senza mai dimenticare che si tratta di un'azione politica, una guerriglia semiologica.

D. Croci: al di là dell'esterofilia che traspare nella selezione degli universi simbolici di riferimento, hai vissuto e lavorato per molto tempo fuori dall'Italia, principalmente nel Regno Unito. Nella definizione della tua identità artistica, come bilanci le tue origini culturali e nazionali con la tua dimensione migrante?

M. Bolognesi: io sono prima di tutto un bolognese – il cognome non mente – e avendo abitato per molto tempo all'estero ho sviluppato un forte attaccamento per questa città, anche se il rapporto è stato spesso conflittuale. Su una cosa non ho dubbi, e cioè la fede sportiva per il Bologna Football Club!

A parte questo, dell'Italia ho sempre vissuto con molto orgoglio il patrimonio culturale, ovviamente, nonché la preparazione universitaria ed accademica. Purtroppo la mentalità universitaria anglosassone – nello specifico quella americana – tende a una forte autoreferenzialità.



D. Croci: quindi diciamo che l'esterofilia italiana serve a qualcosa.

M. Bolognesi: certo, io studiavo cinema al DAMS, dove ho conosciuto a fondo il cinema straniero, da Hollywood alla scuola praghese di animazione, passando per il cinema scandinavo. E così ho potuto sviluppare una visione generale, e che includesse anche esperienze periferiche come il cinema documentaristico scientifico. Ho tutt'ora una predilezione per il cinema degli esordi, per registi come Méliès e Muybridge, nelle cui opere nasce l'effetto speciale e l'illusione cinematografica.

Il resto della mia vita ha avuto un carattere nomadico. Ho vissuto a Londra, poi sono tornato in Italia per un periodo, quindi mi sono spostato in Austria, per finire di nuovo in Italia, a Roma. Direi di avere una visione molto europea. Ma più che l'appartenenza, come dicevo prima, per me contano i rapporti interpersonali, le collaborazioni anche a distanza che permettono di valicare i limiti e le culture nazionali.

D. Croci: la città – come spazio reale e immaginato – è oggi al centro di un dibattito che concerne la qualità di vita delle persone, la riqualificazione del sostrato residuale e le preoccupazioni ambientali. Gentrificazione e *sprawling* sono concetti che stanno uscendo dal lessico specialistico per affermarsi come questioni di primaria importanza nell'arena collettiva. In quale modo la marcata dimensione urbana e post-urbana del tuo lavoro riflette queste preoccupazioni di carattere contemporaneo?

M. Bolognesi: la città continua a essere il luogo principe della contemporaneità. E il processo di espansione sembra inarrestabile, anche nella vecchia Europa. Prendiamo Londra, che si sta configurando sempre più come enorme conurbazione/città-stato che ingloba tutta l'Inghilterra meridionale. Ma anche in Italia, Milano arriverà presto a Monza, mentre Bologna si unirà a Modena e a Reggio Emilia. Si perdono i confini, e le metropoli finiranno per connettersi in un'esperienza cittadina globale.

D. Croci: una sorta di tessuto neurale.

M. Bolognesi: certo, ed è il tipo di metafora che ho inglobato nella mia visione di *Sendai City*, che è addirittura una città-pianeta. Una struttura artificiale sospesa, che dipende da un mondo sotterraneo, quindi sulla crosta terrestre, in cui gli abitanti fungono da animali da allevamento per produrre l'energia necessaria alla dimensione superiore. Si tratta logicamente di una grande metafora per riflettere su sull'utilizzo e l'estrazione di materie prime, che avviene in maniera sconsiderata, senza tenere conto della sostenibilità ambientale. Stiamo producendo dei danni irreversibili. E la tecnologia non ha prodotto una democratizzazione e un'estensione dei diritti, come si auguravano gli utopisti del secolo scorso, ma bensì un circuito autogenerativo che si alimenta tramite il consumo e l'obsolescenza. Nel frattempo, la finanza si è voluta



come divinità astratta e capricciosa capace di rovesciare le sorti di intere esistenze in un battito di ciglia. La crisi del 2008 ne è un esempio tangibile.

Quindi, tornando a *Senday City*, ho immaginato una dimensione di conflitto costante, in cui i cyborg-donna che abitano il livello superiore combattono contro una razza di essere umani mutati. Gli essere umani "normali" vivono invece una realtà illusoria, e sono pronti ad essere sacrificati in base alle necessità energetiche. Si tratta ovviamente di una visione distopica, in linea con le visioni apocalittiche del *cyberpunk* anni '90. Forse oggi, rispetto ad allora, fa più male pensare al futuro in termini distopici. Perché se le profezie di allora si sono verificate, oggi abbiamo quasi il timore di immaginare uno sviluppo peggiore.

In ogni caso, distopia o meno, dovremmo fare i conti con cambiamenti climatici sempre più distruttivi, mentre l'innalzamento del livello del mare metterà in pericolo l'esistenza stessa di città come Venezia o New York. Anche se la tecnologia ci dovesse permettere di sopravvivere, e di preservare le zone a rischio, dovremmo ripensare profondamente il modello attuale di sviluppo urbano. Una strada percorribile sembra quella che dovrà essere sperimentata a breve a Parigi, con giardini pensili legati alle strutture portanti degli edifici, in modo tale che il verde non sarà solo sul tetto ma anche sulle superfici laterali dei grattacieli. Questo, è ovvio, per sopperire alla deforestazione e alla carenza di ossigeno. L'attuale standard architettonico per i grattacieli è da rivedere, per via dell'enorme dispendio di calore causato dalle superfici vetrate. La sostenibilità e l'impatto ambientale devono sostituire l'estetica.

Quindi, la questione energetica rimane il più grande interrogativo per il futuro. Con la prossima fine dei combustibili fossili, il dibattito sulle energie alternative e sul nucleare si farà ancora più acceso. Anche l'attuale promozione di mezzi propulsivi senza carburante – auto elettriche o ibride – serve solo a traslare il problema, piuttosto che a risolverlo, perché persiste la questione dell'approvvigionamento di tutta questa energia elettrica. Ed è ovvio che la città sarà sempre centrale nel dibattito, per la concentrazione di abitazioni, attività commerciali e mezzi di trasporto.

Dovremo essere pronti anche a rivedere la nostra nozione di cosmopolitismo quando avverrà l'auspicato incontro con creature non-terrestri. Di certo, le nostre vocazioni nazionalistiche verranno ridimensionate. L'idea stessa di confine dovrà essere profondamente ripensata, quando immaginari cinematografici à *la Star Wars* diventeranno la norma. Forse sarà come in un romanzo di China Miéville, con popolazioni diverse che si mescolano, ibridando la tecnologia e i saperi.



D. Croci: o forse si faranno la guerra tra loro.

M Bolognesi: non è un'eventualità da escludere (*ride*).

D. Croci: come nasce l'idea di collaborare con Carlo Lucarelli per *Protocollo*?

M. Bolognesi: avevo amicizie in comune, che io ho deciso di sfruttare per incontrarlo e fargli una proposta di collaborazione. La mia idea di partenza prevedeva il coinvolgimento di uno scrittore per esplorare le potenzialità narrative dell'universo creato dalle mie opere. Come ho detto prima, le collaborazioni rappresentano una parte fondamentale del mio lavoro e della mia ricerca. Non potrei concepire la mia attività se non avessi persone con cui relazionarmi e con cui cooperare nei progetti: per me l'arte deve essere un dialogo, non un soliloquio.

Quindi, dopo un paio di false partenze, io e Carlo abbiamo messo in cantiere il volume *Protocollo*. Io nel frattempo ero coinvolto in diverse esperienze creative, tra cui la collaborazione con Vivienne Westwood e il progetto *Woodland*, che mi hanno aiutato nel concepire l'estetica *cyberpunk* che ritroviamo poi nel libro. Gli anni tra 2003 e 2005 sono stati un periodo fertile di sperimentazione e di contaminazione stilistica, in cui ho perfezionato una visione del mondo molto precisa, legata a un progetto coerente di contaminazione artistica e letteraria.

D. Croci: tu e Lucarelli avete trovato quindi terreno comune negli universi narrativi di riferimento?

M. Bolognesi: il punto di partenza è stato il *graphic novel Elektra: Assassin* di Frank Miller e Bill Sienkiewicz. In particolare, siamo entrambi grandissimi estimatori di Sienkiewicz, che ha svolto quindi il ruolo di nume tutelare per il progetto *Protocollo*. Dall'idea iniziale abbiamo quindi sperimentato strade diverse, con l'intento di rielaborare gli stilemi grafici e narrativi del fumetto tradizionale. Abbiamo voluto creare un libro-oggetto, che potesse racchiudere all'interno una commistione di modelli differenti.

Anche il metodo di lavoro ha rispecchiato la filosofia del progetto. Carlo partiva da canovacci iniziali molto aperti, in cui descriveva per sommi capi gli avvenimenti e le azioni dei personaggi. Quindi io iniziavo a concepire le tavole, su cui poi lui andava a scrivere i dialoghi. Pertanto non abbiamo mai lavorato con una sceneggiatura vera e propria, secondo ciò che dovrebbe essere il canone delle collaborazioni fumettistiche.



D. Croci: possiamo quindi definire Protocollo un *graphic novel*? Ti senti di appartenere, anche solo per questo lavoro, all'ambiente legato al fumetto e all'arte sequenziale?

M. Bolognesi: direi di sì. Secondo me Protocollo è un fumetto, per quanto sperimentale. E sono contento di far parte – anche solo per un libro – di questo ambiente, che continua a essere per me di grandissima ispirazione. Il mio impulso creativo è sempre stato incentrato sulla creazione di storie attraverso le immagini, e il fumetto sarebbe potuta essere una strada percorribile. Tuttavia, la mia formazione e dimensione autoriale hanno trovato terreno fertile nella fotografia, quindi nella pittura, e infine la relazione tra questi forme espressive. Da lì mi sono cimentato nell'arte contemporanea, ma il fumetto rimane una grande passione. È per me un dispiacere non aver (ancora) trovato una collocazione editoriale per gli altri due volumi, che costituirebbero l'idea trilogia di *Protocollo*.

Daniele Croci (1988) è dottorando in Studi Linguistici, Letterari e Interculturali in Ambito Europeo ed Extra-europeo presso l'Università degli Studi di Milano. I suoi interessi primari comprendono la serialità televisiva e il *graphic novel* nella cultura inglese e americana, con un'attenzione particolare alle appropriazioni del canone letterario, alle narrative utopiche e alla *crime fiction*. È membro della redazione della rivista accademica *Altre Modernità*, di cui ha curato l'undicesimo numero, intitolato "Spionaggi", e dove ha pubblicato un saggio sui motivi tragici in *The Sandman* di Neil Gaiman.

daniele.croci@unimi.it