



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Giulio Lughì - Coniglio Viola

Mappe letterarie transmediali.

L'arte contemporanea in dialogo con il 900

This is an author version of the contribution published on:

Questa è la versione dell'autore pubblicata in:

[EmergingSeries Journal, n. 5, XII 2016]

The definitive version is available at:

La versione definitiva è disponibile alla URL:

[<http://www.emergingseries.net/index.php/es-journal-it.html>]

Abstract

Il saggio¹ inquadra due recenti progetti del duo artistico ConiglioViola, *Le notti di Tino di Bagdad* e *Ulysses Now*, nel contesto degli intrecci che si stanno sviluppando fra letteratura, cartografia, espressione artistica e tecnologie della visione come strumenti di partecipazione e spettacolarizzazione mediatica dell'ambiente urbano. Viene individuato un filo evolutivo che collega l'interesse della teoria letteraria per gli aspetti geografici, e successivamente cartografici, con gli sviluppi dell'arte urbana e le sue sempre più strette connessioni con le pratiche di mappatura e di percorribilità degli spazi artistici. Un territorio variegato in cui confluiscono ricerche diverse ma affini: le tematiche della *smart city*; la dimensione transmediale; la *gamification*; la percezione emozionale degli spazi e degli oggetti. Dal punto di vista tecnologico il focus è sulla Realtà Aumentata fruita via smartphone, collocata nel solco delle teorizzazioni di ascendenza albertiana che

¹ La stesura del par. 1 è da attribuire a Giulio Lughì, la stesura del par. 2 a ConiglioViola.

individuano nel "quadro con cornice" come uno degli strumenti chiave per l'evoluzione dei processi culturali.

Keywords

letteratura, arte, mappe, realtà aumentata, storytelling

1. Quadro teorico

Lo stretto legame fra letteratura e geografia è stato sancito in Italia dall'opera fondamentale di Carlo Dionisotti (1967), che rappresenta uno strappo teorico e metodologico rispetto alla tradizione interpretativa dello storicismo ed apre la strada per un modello di fruizione letteraria e narrativa radicata nello spazio fisico, attenta alla collocazione del testo nel suo contesto geoculturale. Un percorso metodologico che ha inciso profondamente sulla successiva modellizzazione della teoria letteraria (Piatti *et al.* 2009) fino alle ricerche più recenti di Franco Moretti (2015) dall'emblematico titolo di *Graphs Maps Trees. Abstract Models for Literary History*.

Oggi, grazie allo sviluppo delle tecnologie di comunicazione, si moltiplicano esponenzialmente gli esperimenti di contaminazione fra mappe geografiche e storie letterarie (Abou Mrad 2016), come la straordinaria ed affascinante *Obsessively Detailed Map of American Literature's Most Epic Road Trips*² dove è possibile seguire in dettaglio i percorsi e le tappe dei protagonisti della letteratura americana *on the road*. È certamente l'avvento del transmedia (Scolari 2013) a sviluppare questa idea di "spazio comunicativo" inteso come molteplicità di dimensioni emozionali, fra le quali gli utenti si muovono come in un territorio da esplorare; una territorializzazione dell'esperienza entro la quale confluiscono tradizioni e filoni di studi diversi, ma con una certa "aria di famiglia": ad esempio la riflessione sulle *smart cities* come luoghi altamente tecnologizzati, ed allo stesso tempo densi di reti sociali (Ratti 2013); o le ricerche trasversali fra cinema, architettura, tecnologia, geografia degli spazi emozionali che istituiscono una nuova visione del rapporto con gli oggetti e con l'esperienza mediatica (Bruno 2014).

Complessivamente si sta affermando una nuova percezione degli spazi emozionali, fortemente segnata dalla tecnologia e dalla transizione verso modelli di vita e di comportamento in cui il ruolo delle esperienze estetiche collocate nel tessuto urbano diventa centrale, riconfigurando anche la funzione e il concetto stesso di Arte Pubblica (Lughi 2014). È in atto un processo inarrestabile di sganciamento dell'arte dai suoi luoghi deputati (Crivello - Salone 2013), con l'attenzione puntata sempre meno sull'apprezzamento estetico della singola "opera", e sempre più sulla funzionalità urbano-territoriale dell'intervento artistico e sulle sue contaminazioni con l'*Interactive Storytelling* urbano (Lughi 2015), dove l'attenzione per lo spazio comunicativo diventa predominante: sia perché lo spazio urbano è ormai mediato e spettacolarizzato grazie alla presenza di installazioni interattive e schermi onnipresenti; sia perché quello stesso spazio urbano è percorso da utenti dotati di dispositivi in grado di "leggerlo" (ad esempio informazioni o microstorie geolocalizzate), ma anche di "scriverlo" (lasciando inconsapevoli tracce geoposizionate, oppure facendo volontariamente input di dati).

Ne deriva una sorta di corrispondenza speculare fra spazi e testi, per cui possiamo parlare di "spazi come testi" (gli spazi possono essere letti in quanto mediati e spettacolarizzati, e scritti grazie ai processi di geoposizionamento); ma anche di "testi come spazi" (i testi sono sempre più caratterizzati da una dimensione labirintica, diventano mappe per una molteplice percorribilità) (Lughi 2013). Questa nuova arte urbana è anche caratterizzata da una forte dimensione *ludico-partecipativa*: il cittadino si muove negli spazi del labirinto urbano e si accosta alle espressioni artistiche non tanto (o meglio non solo) con un atteggiamento di contemplazione estetica, ma con un evidente approccio

² http://www.atlasobscura.com/articles/the-obsessively-detailed-map-of-american-literatures-most-epic-road-trips?Utm_source=facebook.com&utm_medium=citylab

ludico (Thibault 2016). La *gamification* sta estendendo le procedure tipiche dei videogiochi anche in ambienti “normali” (Lughi 2010); le dinamiche ludiche, applicate alla vita quotidiana dentro la città, modificano la percezione del territorio, attivando processi di produzione creativa sia da parte degli artisti, sia da parte dei cittadini (Lughi - Suppini 2015). Le strategie di attenzione e partecipazione emotiva che il giocatore riserva tipicamente alle pratiche ludiche possono essere quindi riversate sulla fruizione del patrimonio artistico della città, che diventa contemporaneamente campo di gioco e luogo di crescita cognitiva.

Le opere di ConiglioViola³, descritte in dettaglio nel successivo par. 2, collocandosi all'incrocio fra queste correnti (esperienza letteraria, mappe e percorrenze urbane, opere d'arte diffuse, tecnologie di fruizione e partecipazione) colgono perfettamente il profondo cambiamento in atto nei modelli culturali e comunicativi, dove assume sempre maggiore importanza la presenza del corpo fisico (*embodiment*) in uno spazio definito (*location*). Non è un caso che la tecnologia scelta da ConiglioViola sia la Realtà Aumentata, che consente – mediante lo smartphone e un software dedicato – di vedere in sovrapposizione al paesaggio reale degli “oggetti” virtuali che con esso si integrano, dando luogo ad un'esperienza complessa tra realtà e fantasia, fra documentazione e fiction (Manovich 2011).

L'*embodiment* e la dimensione *mobile/locative* muovono verso una nuova estetica interattiva (Kwastek 2013), che ridefinisce le sfere dell'umano, del culturale, del naturale, del tecnologico, e che propone una riconfigurazione profonda dei loro rapporti in termini di complessità, interdipendenza, contaminazione. Esperimenti come quelli di ConiglioViola estendono la rivoluzione culturale della rete agli ambienti fisici, dove si impadroniscono della capacità di gestire i rapporti sociali attraverso nuove pratiche differenziate, a volte forse avventurose, imprevedibili. Un territorio tutto da esplorare, dove la connessione fra cultura visuale e tecnologia può dar vita a imprevedibili forme espressive (Arcagni 2016) in grado di recuperare organicamente le esperienze finora disconnesse di *pervasive computing*, di *installazioni site specific*, di *place-based storytelling*, di *geo-tagging* e *interactive performance*.

In questo senso la Realtà Aumentata fruita mediante smartphone consente un approccio *soft* all'interfacciamento con il territorio, a differenza del carattere più invasivo e *hard* dei dispositivi orientati alla Realtà Virtuale (visori, occhiali, cardboard, ecc.). La fruizione via smartphone alla Realtà Aumentata garantisce infatti un approccio *multilayer*, consente di fruire di diversi piani comunicativi in contemporanea: un'esperienza molto più vicina al reale percorso che il "flâneur culturale generalista" compie mentre attraversa la città, e soprattutto la città mediata, ricca di scorci, prospettive, persone in movimento, cartelloni, schermi, segnali di ogni tipo; al contrario, la fruizione della Realtà Virtuale chiusa all'interno di un ambiente percettivo artificiale - per quanto immersivo e "realistico" - mantiene sempre quel carattere vagamente ossessivo, claustrofobico, "da laboratorio", che la rende più efficace per utilizzi sperimentali, di nicchia, o mirati a situazioni particolari (sminatori, piloti da caccia, nerd, chirurghi, videogiocatori, ecc.)

In uno scenario di profondi cambiamenti delle nostre sensibilità estetiche ed immaginative, sottoposte allo stress dell'interattività incalzante (Montani 2014), la Realtà Aumentata via smartphone recupera quindi la grande eredità di quell'interfaccia culturale - teorizzata da Leon Battista Alberti - che è stata a suo tempo la cornice del quadro (Bolter 1999): mirabile dispositivo "tecnologico" che consente al fruitore uno sguardo contemporaneamente partecipe e distante, interno ed esterno, coinvolto e critico; lo sguardo dello spettatore collocato davanti alla "finestra" (quadro, libro, schermo, video, monitor, smartphone) in bilico sul quel punto di equilibrio fra partecipazione e distacco che costituisce il cardine della elaborazione culturale.

³ <http://www.coniglioviola.com/it/>

2. Le opere

1. *Le Notti di Tino di Bagdad*

Si tratta di un'opera d'arte urbana in realtà aumentata⁴, ideata da ConiglioViola nel 2015 e presentata al Salone del Libro di Torino. L'ispirazione viene dall'opera *Die Nächte der Tino von Bagdad*, una raccolta di prose sperimentali di Else Lasker-Schüler composta nel 1907, una sorta di *Mille e una Notte* in chiave modernista che ruota intorno alla figura di Tino, poetessa e principessa di Bagdad.

L'opera è stata messa in scena a Torino nel 2014 per la regia di Eloisa Perone, traduttrice e curatrice dell'edizione italiana del libro, dando lo spunto a ConiglioViola per la sua specializzazione e trasformazione in una sorta di ipertesto urbano multimediale, un "film diffuso".

Le Notti di Tino di Bagdad è infatti un progetto sperimentale di videoarte, sviluppato in Realtà Aumentata, che definisce anche un nuovo format di arte pubblica. Un'opera aperta che si diffonde nello spazio urbano, per la cui fruizione non esiste un unico luogo ma che invita lo spettatore ad esplorare diverse location a cielo aperto in città al fine di ricomporre i frammenti della narrazione.

ConiglioViola ha lacerato la trama dell'opera di Else Lasker-Schüler per ricavare ventisei incisioni su rame, ognuna delle quali rappresenta un episodio della storia di Tino, principessa e poetessa d'Arabia. Le tavole sono state poi stampate su manifesti di grande formato, affissi ai chioschi di altrettante fermate d'autobus su tutta la città di Torino. Parallelamente, per ogni manifesto è stato prodotto un video realizzato mescolando animazione digitale, animazione a mano (con la tecnica del Teatro delle Ombre) e facendo recitare attori mascherati all'interno di un *green screen*.

A questo punto lo "spettatore errante" è invitato ad esplorare lo spazio pubblico della città per unire tra loro i ventisei manifesti e quindi i frammenti di storia che essi rappresentano: questo è possibile grazie alla Realtà Aumentata, in quanto una volta inquadrati con l'app gratuita "TINO powered by TIM"⁵, i manifesti si animano per attivare sul display del cellulare i video che corrispondono ai singoli episodi del "film diffuso" di cui sono parte.

L'opera presenta così un carattere ibrido, che prevede un aspetto tecnologico (l'applicazione mobile georeferenziata, la Realtà Aumentata, il *green screen*) e uno artigianale (le incisioni su rame, il confezionamento delle maschere, le animazioni "fatte a mano"). In questo modo, si crea una convergenza fra la dimensione fredda e quella calda della tecnologia, fondendo tecniche antichissime e applicazioni innovative.

Oltre a essere intrinsecamente multimediale, il progetto trova la sua forza innovativa anche nella transmedialità: *Le notti di Tino di Bagdad* infatti, oltre ad essere un'opera d'arte urbana, è diventata anche un libro illustrato sulle cui pagine è di nuovo possibile attivare la lettura in Realtà Aumentata; infine l'opera ha generato un concorso letterario, con lo scopo di attivare la cooperazione interpretativa dei lettori: presentato pubblicamente alla Scuola Holden di Torino, il concorso letterario ha invitato i partecipanti a riscrivere la storia di Tino di Bagdad in forma di racconto, favola o componimento poetico. Prendendo spunto dall'idea di opera aperta e di reticolarità tipica del nomadismo urbano, ConiglioViola riannoda quindi i fili della sperimentazione narrativa attivando una sorta di *storytelling* partecipativo i cui risultati sono pubblicazione in un e-book edito da Fandango Editore.

⁴ <http://www.coniglioviola.com/it/tino-bagdad/>

⁵ <http://www.telecomitalia.com/tit/it/cultura/news-mondo-cultura/con-la-realta-aumentata-torino-si-trasforma-in-un-cinema-a-cielo-aperto.html>

2. *Ulysses Now*

Il progetto *Ulysses Now*⁶ è stato selezionato - tra 250 progetti partecipanti - nella rosa dei 20 vincitori del bando “ORA! Linguaggi contemporanei, produzioni innovative”⁷ indetto dalla Compagnia di San Paolo e dedicato alle arti visive, performative e alla cultura digitale. Il progetto è ideato da ConiglioViola che ne cura anche regia e scene, la produzione è a cura dell’Associazione Culturale Accademia degli Artefatti di Roma, con il supporto tecnologico di TIM Strategy&Innovation che svilupperà l’app dedicata, mentre l’adattamento drammaturgico sarà curato da Valentina Diana.

Ulysses Now prevede la riscrittura e la successiva messa in scena dell’*Ulysses* di James Joyce, secondo un format inedito appositamente concepito, a metà strada tra la rappresentazione teatrale dal vivo e la produzione cinematografica: il “live movie”. Tale format si basa sull’utilizzo delle reti 4G, che consentono la trasmissione di dati in banda larga ad altissima velocità, e di un’app dedicata (sviluppata da TIM Strategy & Innovation) che consentirà di riprendere e trasmettere contenuti video ad alta qualità (utilizzando sia telecamere professionali sia dispositivi mobili) e di mixarli tramite una regia che opera in tempo reale, per trasmetterli contemporaneamente sul web e in uno spazio fisico.

Non è un caso che per sperimentare questo modello espressivo sia stato scelto uno dei massimi capolavori della letteratura novecentesca: l’*Ulysses* (1922) di James Joyce, un romanzo sperimentale la cui struttura offre gli spunti perfetti per agire nel campo della scomposizione e della riscrittura. La trama del romanzo si svolge nell’arco di un’unica giornata - il 16 giugno del 1904 a Dublino - rappresentando le vicende parallele dei tre protagonisti: Leopold Bloom, Molly Bloom e Stephen Dedalus, rispettivamente proiezioni di Ulisse, Penelope e Telemaco dell’*Odissea* omerica.

I diciotto capitoli del libro sono stati destrutturati e riscritti in tre sequenze parallele, che verranno rappresentate simultaneamente dai tre protagonisti in un’unica giornata in diversi luoghi della città di Torino. Si incroceranno così situazioni e contesti reali, ripresi dai dispositivi video (professionali e non) e trasmessi contemporaneamente sia in live streaming sia nello spazio reale dove alla fine gli attori si incontreranno fisicamente.

Il testo è caratterizzato da un costante passaggio tra dimensione interiore ed esteriore, una proiezione della soggettività dei protagonisti sulla quotidianità della Dublino di inizio Novecento, che sfocia nella particolare tecnica dello *stream of consciousness* dove i pensieri del protagonista scorrono senza punteggiatura, per rendere l’immagine complessa della contemporaneità e l’intricato procedimento cognitivo che sottostà ai processi mentali dell’io narrante: l’impianto non lineare, apparentemente disordinato, rappresenta nell’intento dell’autore il “naufragio” della società contemporanea.

Ulysses Now cerca di rispondere a queste istanze - e a molte altre - presenti nel testo, mettendo in opera una riscrittura partecipativa per riadattare i tre personaggi centrali al contesto contemporaneo. Tale processo di riscrittura verrà condotto attraverso un’attività laboratoriale che coinvolgerà in primis gli stessi attori, in modo da rendere labile il confine tra personaggio e interprete, e proiettare - replicando quanto aveva già fatto Joyce con l’*Odissea* omerica - il personaggio mitologico nel quotidiano dei tre attori che li renderanno vivi nel 2016.

Il processo di trasformazione dell’attore in personaggio verrà documentato e reso fruibile a tutti attraverso la creazione dei profili *social* fittizi, avatar degli attori “in cerca del proprio personaggio”. Tali profili serviranno a rendere non solo palpabile il processo di trasformazione in personaggio ma diventeranno, per l’interprete stesso e per gli autori, strumento di studio e di interazione tra attore, personaggio e mondo reale. Dalle interazioni tra questi avatar e i profili di utenti reali potranno scaturire infatti spunti testuali o narrativi che confluiranno nella riscrittura drammaturgica.

I tweet raccolti attraverso l’hashtag #*UlyssesNow* potranno generare una narrazione parallela a quella originale e a quella teatrale. Del resto la struttura stessa delle bacheche social - caratterizzata da una giustapposizione temporale di pensieri e immagini lungo la timeline - sembra costituire di per sé una

⁶ <http://www.compagniadisanpaolo.it/ita/Aree-operative/Innovazione-culturale/Linguaggi-contemporanei/Bando-Ora/Ulysses-Now>

⁷ <http://www.compagniadisanpaolo.it/ita/Aree-operative/Innovazione-culturale/Linguaggi-contemporanei/Bando-Ora>

rappresentazione letteraria contemporanea dello *stream of consciousness* teorizzato e messo in pratica da Joyce nel secolo scorso. Nel giorno della rappresentazione - che durerà l'intera giornata del 16 giugno 2017, internazionalmente conosciuta come *Bloomsday* - ognuno dei tre attori reciterà proiettando il suo personaggio all'interno della propria quotidianità, intraprendendo un percorso in città fino ad arrivare nello spazio deputato alla rappresentazione dal vivo, e interagendo nel frattempo con luoghi, persone e situazioni reali: contesti pubblici e situazioni non prevedibili che diventeranno parte vitale nell'opera.

Ognuna delle tre vicende sarà seguita e registrata in contemporanea da più dispositivi: una telecamera principale, incaricata di seguire i tre attori; una telecamera in soggettiva, indossata dall'attore stesso con un wearable device; punti di ripresa ausiliari, che potranno essere attivati dal pubblico stesso attraverso il proprio smartphone. Il pubblico potrà fruire dello svolgimento dell'azione attraverso due modalità complementari: a) sul web, attraverso il sito del progetto dove tutti i filmati verranno trasmessi contemporaneamente in streaming; b) in uno spazio "teatrale", che non sarà un teatro tradizionale ma assomiglierà piuttosto a uno spazio espositivo, in cui attori e pubblico si troveranno sullo stesso livello. In questo luogo sarà possibile assistere alle vicende dei tre protagonisti attraverso l'utilizzo dei diversi proiettori utilizzati per la realizzazione dell'allestimento scenografico,.

La regia riceverà, mixerà e monterà in tempo reale le sequenze video destinate alla proiezione principale ma, al tempo stesso, lo spettatore sarà libero di svincolarsi dalla narrazione prestabilita dal regista, muovendosi liberamente nello spazio espositivo per saltare da una storia all'altra e realizzare così un montaggio personale del "live movie", nonché per raccogliere frammenti, indizi, e altre testimonianze dell'opera viva, disposte nello spazio come all'interno di una mostra d'arte. Lo spazio fisico diventerà però anche luogo consacrato alla messa in scena teatrale "tradizionale": ad un certo punto, infatti, le storie dei tre protagonisti si incroceranno in questo spazio per dare vita alla conclusione dell'opera che così, nel suo climax, si sposterà dagli schermi virtuali al "palcoscenico" reale.

3. Riferimenti bibliografici

- Abou Mrad, Elena, *Pervasive storytelling: mappe letterarie digitali e nuove modalità di esplorazione urbana*, Tesi di laurea magistrale (con dignità di stampa), Università di Torino, 2016
- Arcagni, Simone, *Visioni digitali*, Torino, Einaudi, 2016.
- Bolter, J. David, - Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, The MIT Press; tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.
- Bruno, Giuliana, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality and Media*, Chicago, University Press, 2014.
- Crivello, Silvia, - Salone, Carlo, (eds.) *Arte contemporanea e sviluppo urbano: esperienze torinesi*, Milano, Franco Angeli, 2013.
- Dionisotti, Carlo, *Geografia e storia della letteratura italiana*, Torino, Einaudi, 1967.
- Kwastek, Katja, *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Cambridge MA, MIT Press, 2013.
- Lughi, Giulio, "Nuovi giochi, nuovi spazi", in *REM - Ricerche su Educazione e Media*, vol. 2, n.1 (2010).
- Lughi, Giulio, "Text-Space Dynamics: the Digital Media in Defining New Urban Languages", in *Planum*, 27, 2 (2013).
- Lughi, Giulio, "Impatto culturale dei media digitali nell'arte urbana", in De Biase, Francesco, (ed.) *I Pubblici della cultura. Audience development, audience engagement*, Milano, Franco Angeli, 2014.
- Lughi, Giulio, - Russo Suppini, Alessandra, *Creatività Digitale. Come liberare il potenziale delle nuove tecnologie*, Milano, Franco Angeli, 2015a.
- Lughi, Giulio, "Interactive Storytelling", in Arcagni, Simone, (ed.) *I media digitali e l'interazione uomo macchina*, Milano, Aracne, 2015b.

Manovich, Lev, "The Poetics of Augmented Space", in *Visual Communication* 5(2) (2002).

Montani, Pietro, *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina, 2014.

Moretti, Franco, *Graphs Maps Trees. Abstract Models for Literary History*, London, Verso, 2015.

Piatti, Barbara, - Bär, Hans Rudolf, - Reuschel, Anne-Kathrin, - Hurni, Lorenz, - Cartwright William, "Mapping Literature. Towards a Geography of Fiction", in Cartwright, William, (ed.) *Cartography and Art*, Berlin - Heidelberg, Springer, 2009.

Ratti, Carlo, *Smart City, Smart Citizens*, Milano, Egea, 2013.

Scolari, Carlos, *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto, 2013.

Thibault, Mattia, (ed.) *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Roma, Aracne, "I Saggi di Lexia", 2016.

4. Rassegna stampa

- <http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/verso-1%E2%80%99artista-imprenditore>
- <http://www.artribune.com/2016/06/compagnia-san-paolo-premio-ora-vincitori/>
- <http://www.fruitexhibition.com/coniglioviola-le-notti-di-tino-di-bagdad-una-favola-in-realta-aumentata/>
- <http://www.storycodetorino.com/le-notti-di-tino-ad-art-city-bologna-2016/>
- <http://architetturaincitta.oato.it/press/Kaninchen-Haus%20Coniglio%20Viola/Agg.%20rass%20tematiche%20-%20collegamento.pdf>
- <http://www.artribune.com/2016/02/support-coniglioviola-parte-il-crowdfunding-per-sostenere-le-notti-di-tino-di-bagdad-contest-letterario-sul-progetto-in-realta-aumentata/>
- <http://video.repubblica.it/spettacoli-e-cultura/coniglioviola-in-recuperate-le-vostre-radici-quadrate-gli-anni-80-sono-donna/193848/192832>
- <http://www.torinoincontroberlino.it/evento/artissima-coniglioviola-le-notti-di-tino-di-bagdad/>
- <http://www.castellodirivoli.org/en/articolo/le-notti-di-tino-di-bagdad/>
- <http://1995-2015.undo.net/it/videopool/1181924481>
- <https://storify.com/coniglioviola/tinobagdad>
- <http://simonearcagni.nova100.ilsole24ore.com/2015/04/27/cinema-aumentato-le-notti-di-tino-di-bagdad-di-coniglioviola/>
- <http://www.telecomitalia.com/tit/it/cultura/news-mondo-cultura/con-la-realta-aumentata-torino-si-trasforma-in-un-cinema-a-cielo-aperto.html>
- <http://www.espoarte.net/arte/quando-unapp-incontra-larte-le-notti-di-tino-di-bagdad-un-progetto-di-coniglioviola/>
- <http://www.darsmagazine.it/le-notti-di-tino-di-bagdad-la-realta-aumentata-secondo-coniglioviola/>
- http://guidatv.sky.it/guidatv/programma/mondoetendenze/arteecultura/coniglioviola-le-notti-di-tino-di-bagdad_511430.shtml
- <http://ehibook.corriere.it/2015/05/15/salone-di-torino-realta-aumentata-e-racconti-interattivi-nuovi-modi-di-esplorare-la-citta/>