

L'arte sociale e l'attivismo digitale

Marco Tondello

Abstract

Il fenomeno della diffusione dei *social network* non è estraneo al contesto artistico: teorici, filosofi e artisti hanno indagato a lungo sui suoi molteplici aspetti, evidenziando le criticità e interpretando gli effetti che ha provocato nella società in cui viviamo. Con l'avvento del Web 2.0 e la diffusione di un Internet "partecipativo" (composto da *blogs*, *wikis* e reti sociali), prese forma anche un nuovo contesto di sperimentazione per la *net art*. Le nuove proposte artistiche iniziarono a considerare il Web come un elemento primario per la trasformazione sociale e politica. Lo scopo di questo articolo è presentare una serie di progetti artistici, ideati tra il 2000 e il 2020, che si presentano come *social network* con finalità artistiche, attiviste, sociali e comunitarie.

Mostrare la componente solidale dei *social network* può aiutarci a formulare una lettura più positiva in un momento in cui, vista la situazione sanitaria dovuta al Covid-19, è difficile pensare a una loro sconnessione.

The phenomenon of the diffusion of social networks is not foreign to the artistic context: theorists, philosophers, and artists have long investigated its multiple aspects, highlighting the critical issues and interpreting the effects it has caused in the society in which we live.

With the advent of Web 2.0 and the spread of a "participatory" Internet (consisting of blogs, wikis, and social networks), a new experimentation context for net art took shape. The new artistic proposals began to consider the Web as a primary element for social and political transformation. The purpose of this article is to present a series of artistic projects, conceived between 2000 and 2020, which are presented as social networks with artistic, activist, social, and community purposes. The nowadays essential connection to the social networks, due to the health situation derived from Covid-19, could have a more positive reading if we showcase the solidarity component that lies within them.

Parole chiave

Attivismo; social network; arte sociale; attivismo; partecipazione.

Activism, Social Network; Social Art; Activism; Participation.

Succeste quando nessuno se l'aspettava

«Succeste quando nessuno se l'aspettava. In un mondo prigioniero della crisi economica, del cinismo politico, del vuoto culturale e della disperazione, semplicemente succeste»¹. Questa citazione è tratta dal libro *Reti di Indignazione e speranza. Movimenti sociali nell'era di Internet* scritto da Manuel Castells e pubblicato nel 2012. A distanza di otto anni, queste parole si possono interpretare come una descrizione dell'attualità che stiamo vivendo: un mondo in crisi ed afflitto da una emergenza sanitaria che nessuno si aspettava. Nazioni di tutto il mondo stanno tutt'ora continuando a prendere decisioni estreme (chiudere le frontiere, confinare i cittadini nelle proprie case e bloccare la produzione e parte del commercio) nel tentativo di fronteggiare l'inesorabile diffusione del Covid-19 che, a partire dagli ultimi mesi del 2019, sta provocando centinaia di migliaia di morti.

La citazione iniziale narra in realtà, dell'insperato emergere delle differenti proteste che caratterizzarono il passato decennio. A partire dal 2011, in Medio Oriente, in Europa e negli Stati Uniti d'America, sono emersi diversi movimenti di rivendicazione contro il potere politico ed economico che hanno utilizzato Internet e i *social network* come strumento di comunicazione e diffusione delle proprie idee.

Dall'immolazione di Mohamed Bouazizi in Tunisia -il venditore ambulante che con la sua azione diede inizio al movimento di protesta che oggi conosciamo come Primavera Araba- sono passati dieci anni. Durante questo periodo l'*empowerment* e la diffusione di diversi dispositivi mobili in grado di inviare, ricevere e gestire dati in tempo reale in ogni parte della Terra, hanno permesso lo sviluppo e la creazione di numerose piattaforme di *network* con scopi molto diversi.

L'analisi offerta da Castells ci fa comprendere come molte delle manifestazioni rivendicative, sorte negli ultimi anni e che hanno visto Internet ed i *social* occupare un ruolo fondamentale², sono state condotte da comuni cittadini e cittadine e non da grandi *leader* politici³.

¹ M. Castells, *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*, Alianza Editorial, Madrid 2012, p. 21 (trad. mia). Ed. it.: *Reti di indignazione e speranza Movimenti sociali nell'era di Internet*, Università Bocconi, Milano 2012 <https://people.unica.it/aideesu/files/2020/03/Reti-di-indignazione-e-speranza.-Movimenti-sociali-nellera-di-internet-by-Manuel-Castells.pdf>

² La Primavera Araba, Occupy Wall Street, Movimento Passe Livre, Mee too, 15M, Anna Adamolo - Onda Anomala, sono solo alcuni dei movimenti sorti negli ultimi dieci anni. Cfr.: B. Niessen, *Breve storia dell'attivismo post-2000, dai corpi in strada agli avatar sulle reti*, Che fare, Web 21 ott. 2020

Allo stesso modo artisti, ingegneri ed attivisti, nelle due passate decadi, hanno dato vita a diverse piattaforme partecipative digitali con l'obiettivo di creare una coscienza critica e sociale dell'epoca in cui vivono. In questa ricerca ci occuperemo delle potenzialità di Internet come strumento artistico e spazio di attivismo sociale capace di dare voce a quei gruppi e movimenti che voce non hanno. Il nostro principale obiettivo è presentare una serie di progetti ideati da artisti, creativi e attivisti che siano allo stesso tempo collettori di reti sociali (o piattaforme digitali partecipative appositamente ideate) e che abbiano un chiaro scopo "sociale" (ovvero, la cui azione artistica serva come mezzo concreto di sostegno per comunità emarginate o di minoranza).

L'analisi descrittiva è il metodo usato per sviluppare il tema centrale di questa ricerca: presentare una serie di esempi d'arte sociale che utilizzano i *social network* come strumento di comunicazione e di partecipazione.

Gli otto progetti che abbiamo selezionato condividono tre caratteristiche: sono piattaforme digitali di partecipazione sviluppate tra il 2000 ed il 2020, hanno un chiaro scopo sociale, critico ed attivista e possono essere considerati come vere opere d'arte (sono stati premiati, esposti, segnalati o presentati nei principali festival, mostre o musei d'arte del mondo).

L'arte sociale e l'attivismo digitale

Negli ultimi anni molti artisti si sono impegnati a creare pratiche artistiche che includessero, sempre più, la sfera pubblica e sociale⁴.

<https://www.che-fare.com/attivismo-societa-mancuso-new-media-art/>; ed inoltre G. Lovink, *L'abisso dei social media. Nuove reti oltre l'economia dei like*, Università Bocconi Editore, collana Frontiere, 2016.

³«Essendo una rete di reti, possono permettersi di non avere ancora un centro identificabile, svolgendo però le funzioni essenziali di coordinamento, e di deliberazione, attraverso l'interazione di multipli nodi. Per questo non hanno bisogno di una *leadership* e di un centro di comando e controllo formale, e nemmeno un'organizzazione verticale che distribuisca le informazioni ed istruzioni. Questa struttura decentralizzata migliora le opportunità di partecipazione al movimento, tenendo conto che queste reti sono aperte, senza limiti definiti, e si configurano continuamente in base al livello di partecipazione della popolazione» (trad. mia), M. Castells, *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet*, cit., p. 112.

⁴«[...] l'ondata di interesse artistico nella partecipazione e collaborazione che è avvenuto dall'inizio degli anni '90 in una moltitudine di siti del mondo», C. Bishop, *Infiernos artificiales. Arte participativo y políticas de la espectaduría*, 2 ed., Taller de Ediciones Económicas, Città del Messico 2019, p.11 (trad. mia). Ed. it. C. Bishop, *Inferni artificiali*, Luca Sossella editore, Bologna 2017.

La critica dell'arte ha assegnato all'azione partecipativa diversi nomi: "arte sociale", "arte comunitaria", "arte partecipativa", "pratica sociale", "estetica relazionale" ed "estetica sociale" (quest'ultimi due conati rispettivamente dal curatore francese Nicolas Bourriaud⁵ e dal curatore danese Lars Bang Larsen), dandole di volta in volta sfumature di significato leggermente diverse.

Antecedenti storici a questi nomi e teorie, sono le pratiche avanguardistiche del Cabaret Voltaire, le "sculture sociali" di Joseph Beuys, gli *happening* di Allan Kaprow, l'*Electronic Café International* (ECI)⁶ ideato nel 1984 dagli artisti Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz o *Piazza Virtuale* del gruppo *Ponton / Van Gogh TV* presentato a *documenta IX* nel 1992⁷.

Al di là del nome che gli si può dare e all'epoca in cui si svilupparono, ciò che accomuna queste pratiche è l'impegno a coinvolgere ed "attivare" il pubblico nel processo creativo: azioni svolte per realizzare un cambiamento nell'ambito sociale, economico e politico di una determinata comunità.

In una società come quella che viviamo, dove il progresso tecnologico è sempre più presente e determinante, molte persone hanno scoperto le potenzialità del mondo digitale come spazio per divulgare e manifestare le proprie idee⁸.

Con l'avvento del "web due-punto-zero" (2006) e la diffusione di un Internet "partecipativo" (composto da *blogs*, *wikis* e reti sociali, dove gli stessi utenti possono accedere, aggiungere o modificare le informazioni presenti)⁹, prese forma anche un nuovo contesto di sperimentazione per la *net.art*¹⁰.

⁵ N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia books, Milano 2010. Rimandiamo alla lectio magistralis dell'autore per Macro Asilo, Roma, 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=4cqyg7Oder0>

⁶ Si precisa che l'ECI oltre ad essere un progetto artistico, era un vero e proprio caffè situato al 18th Street Arts Center di Santa Monica, California. Dall'apertura di ECI, imitazioni del progetto di Galloway e Rabinowitz del concetto di *Electronic Café International* sono proliferate in tutto il mondo. La sua attività si è svolta tra il 1988 e il 2000; attualmente è diventato un archivio delle opere. Il suo manifesto si può leggere su: www.ecafe.com/84manifesto.html.

⁷ Nel 1992 Giacomo Verde collabora con i Van Gogh TV di Amburgo al progetto di tv interattiva *Piazza Virtuale* per *documenta IX* di Kassel.

⁸ P. Oliver, *If you don't do it, Nobody Else Will: Active and Token Contributors to Local Collective Action*, in «*American Sociology Review*», n. 49 (5), 1984, pp. 601-610.

⁹ Nei primi anni del Duemila, il declino e lo scoppio della bolla speculativa delle "dot-com" fu di fondamentale importanza per passare a quella che Tim O'Reilly presentò come Web 2.0: «Come molti concetti importanti, il Web 2.0 non ha un confine rigido, ma piuttosto un nucleo gravitazionale. Potete visualizzare il Web 2.0 come un insieme di principi e pratiche che legano insieme un vero sistema solare di siti che dimostrano alcuni o tutti questi principi, a una distanza variabile da quel nucleo» (trad. mia), T. O'Reilly, (30 settembre

Nell'epoca dei *social network*, le nuove proposte artistiche inizieranno a considerare il Web non solo un mezzo per la sperimentazione e diffusione dell'arte ma come un elemento primario per la trasformazione sociale e politica:

Dalle posizioni che richiedevano un nuovo scioglimento di ciò che intendiamo come "pratiche artistiche" nel campo sempre più ampio delle attività dell'attivismo politico digitale, potremmo includere l'affermazione che non c'è, e che non c'è stata, arte in rete ma piuttosto un suo uso "artistico", così come non potrebbe esserci pittura o musica situazionista ma «un uso situazionista di questi mezzi»¹¹.

Recuperando proprio i progetti che si avvalsero dei mezzi di telecomunicazione per sviluppare sistemi sperimentali di interazione sociale (come i citati *l'ECI* e *Piazza Virtuale*), con la diffusione dei *personal computer* e di Internet negli anni Novanta, ed il successivo sviluppo delle reti sociali nel nuovo millennio, artisti e creativi informatici iniziarono a disegnare piattaforme digitali per dar voce a gruppi di minoranza, generando vere e proprie "comunità digitali di espressione"¹².

Gli esempi presi in considerazione in questa ricerca rappresentano solo una piccola parte delle molte comunità che sono sorte in Internet in questi due decenni. Queste opere dimostrano come l'azione collettiva sia alla portata di chiunque e non sia riservata ad un élite sociale o culturale.

In un momento in cui il termine "sociale" è immediatamente associato al mondo aziendale dei *network*, l'azione partecipativa proposta da artisti e creativi può aiutarci a scoprire qual è il vero "valore sociale" celato dalle nuove tecnologie¹³.

2005) *What is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software* su <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (ultimo accesso 27/12/2020)

¹⁰ *Net.art*, detta anche *net(dot)art*, arte in rete, o semplicemente *Net art* (senza il punto centrale), indica un genere di produzioni artistiche realizzate espressamente per Internet e, allo stesso tempo, il movimento di artisti di origine europea che hanno introdotto alcune pratiche artistiche negli anni Novanta in coincidenza con lo sviluppo del World Wide Web.

¹¹J. M. Prada, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (2ª ed.), AKAL, Barcellona 2015 (1ª ed. 2012), p. 69.

¹² «Per Oliver (1984), l'attivismo sociale favorisce l'inclusione sociale perché si concentra sull'aiutare i gruppi emarginati [...]. L'attivismo sociale è capace di promuovere la partecipazione e la pluralità fino a livelli necessari per affrontare efficacemente le tensioni e le sfide dello sviluppo dei nostri tempi e, come risultato, libera un enorme potenziale a vantaggio dello sviluppo umano» (trad. mia), R. Pérez Zúñiga, O. Camacho Castillo, G. Arroyo Cervantes, *Las redes sociales y el activismo*, Tecnología y Sociedad, in «Cultura digital y las nuevas formas de erotismo», anno 4, n.7, 2015.

¹³«Probabilmente il pensiero critico proprio dell'arte può aiutarci a comprendere meglio ciò che possiamo considerare veramente "sociale" rispetto alle nuove tecnologie e applicazioni che, come nel contesto del Web 2.0, ci vengono sempre presentate come mezzi nettamente "sociali", o per specifi-

Si è deciso di suddividere i progetti in tre categorie: opere destinate a minoranze sociali a cui dar voce d'espressione, esempi di cittadinanza attiva e azioni di dissenso politico.

Internet come mezzo d'espressione

Dalla nascita di Internet, molti artisti e creativi hanno sperimentato le sue potenzialità come mezzo d'espressione e di pubblicazione collaborativa.

In questo capitolo si presentano tre esempi di come la rete possa essere impiegata per dar voce a gruppi che, per questioni sociali, di origine o di orientamento sessuale, sono ai margini della società.

Lavorare con queste comunità non significa evidenziare le differenze o discriminare lo *status* che vivono bensì, al contrario, mostra le possibilità di emancipazione che la rete può offrire.

megafone.net: dispositivo di pubblicazione mobile collaborativa sul web

Nel giugno del 2003, quando Facebook era solo una rete interna all'Università di Harvard, nel centro artistico *La Casa Encendida* di Madrid l'artista catalano Antoni Abad realizzò un laboratorio intitolato *Ensayo General*¹⁴. Insieme a dieci collaboratori creò tre piattaforme di comunicazione audiovisuale *wireless*: questi furono i primi prototipi della serie di canali partecipativi che successivamente raccolse nel sito web *megafone.net*.

Abad è uno dei più noti artisti spagnoli della *net.art* e durante la sua lunga carriera ha spesso sperimentato con Internet e la comunicazione diretta tra utenti (già nel 2001 aveva creato *z.exe* il primo *social network* virale e gratuito)¹⁵.

megafone.net è una piattaforma online che raccoglie varie azioni di creazione collettiva realizzate tra il 2004 e il 2014 in diverse città del mondo (Fig. 01).

care [...] in cosa consiste l'esclusivo e il locale in un sistema di rete definito inclusivo e globalizzante», (trad. mia), J.M. Prada, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, cit., p.154.

¹⁴*Ensayo General* (in italiano si può tradurre come "Saggio Generale") viene presentato nel catalogo AA.VV. *Antoni Abad megafone.net/2004-2014*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Turner i AC/E, (2014), che a sua volta cita di Europa Press, *El arte según el móvil* «La Vanguardia», 20/06/2003, <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20030620/51262776797/el-arte-segun-el-movil.html> (ultimo accesso 27/12/2020)

¹⁵ «Abad lavorò dal 2001 a un progetto che fu chiaramente un esempio di arte e *social network*. Ci riferiamo a *Z*, un vero esperimento nel web 2.0 *avant la lettre*, diretto predecessore dei progetti d'arte e comunità digitali di *megafone.net*. *Z* era un progetto basato sulla concettualizzazione, progettazione e sviluppo di un programma per computer chiamato *z.exe* che interveniva nei computer personali delle persone che volontariamente decidevano di installarlo» Ivi, p.9-10 (trad. mia).

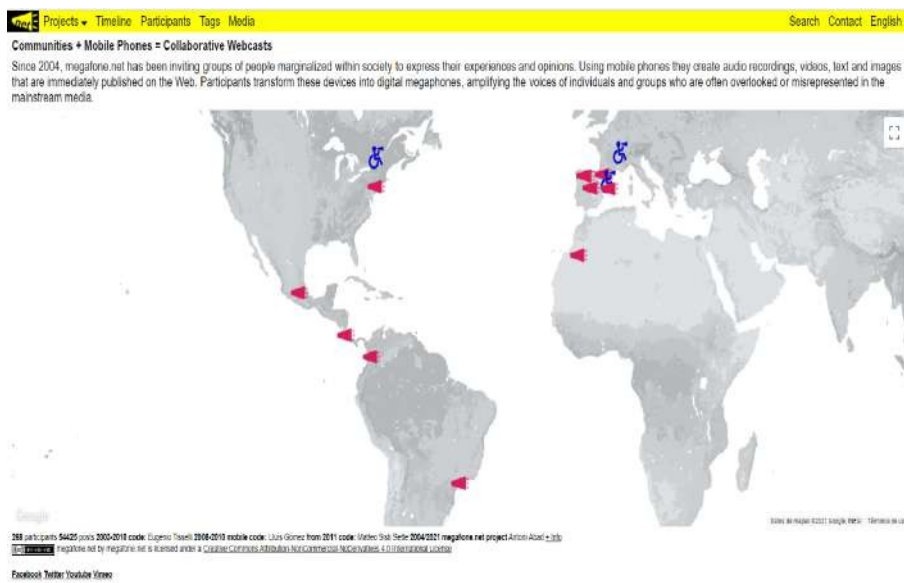


Fig. 01. Antoni Abadi, megaphone.net. Screenshot della pagina web.

Come lo stesso autore lo descrive nel sito web, il progetto «invita gruppi di persone emarginate ad esprimere le proprie esperienze ed opinioni. Utilizzando telefoni cellulari, registrano e pubblicano messaggi audio, video, testi e foto. I partecipanti trasformano questi dispositivi in megafoni digitali, capaci di amplificare le loro voci individuali e collettive, spesso ignorate o sfigurate dai media egemonici»¹⁶. Tra questi “gruppi di persone emarginate” troviamo: tassisti di Città del Messico (2004-2014), giovani zingari delle città spagnole Lleida e León (2005), lavoratrici del sesso di Madrid (2005), persone con disabilità motoria di Barcellona (2006-2013), Ginevra (2008) e Montréal (2012-2014), migranti nicaraguensi in Costa Rica (2006), *motoboy* di São Paolo (2007-2015)¹⁷, sfollati in Colombia (2009-2010), rifugiati saharawi a Tindouf in Algeria (2009-2011), persone cieche ed ipovedenti a Barcellona (2010-2011) e immigrati a New York (2011-2013).

Si desidera sottolineare che l’obiettivo del progetto, con l’uso e il dono degli *smartphones*, non era l’alfabetizzazione tecnologica di queste persone ma la costruzione di comunità. L’organizzazione di incontri periodici accompagnava la durata di tutti i progetti: in questo modo i partecipanti discutevano faccia a faccia di alcuni temi sorti nel web, pensando una maniera per risolverli e decidendo anche quali erano le parole più adeguate per taggarli.

¹⁶ <https://megafone.net/site/index> (ultimo accesso 27/12/2020)

¹⁷ *Motoboy* è la definizione popolare che si dà ai corrieri in motocicletta.

Possiamo affermare perciò che il vero significato dell'opera non era nel mezzo, ovvero nella tecnologia, ma nel messaggio, nell'incontro, nella condivisione *online* e *offline*.

Quest'opera, come si può immaginare, non è stata il frutto del lavoro solitario dell'artista ma il risultato della cooperazione internazionale di organizzazioni, associazioni, sponsor che aiutarono ad edificare le basi nei territori perchè il progetto potesse sorgere.

Watch The Med: la rete virtuale del Mar Mediterraneo

Analogamente a *megafone.net*, che per un decennio investigò sulle potenzialità espressive di Internet e sulla sua vocazione sociale, la piattaforma *Watch the Med* utilizza i meccanismi partecipativi del Web 2.0 per denunciare le morti e le violazioni dei diritti dei migranti che quotidianamente avvengono nel Mar Mediterraneo.

Una delle questioni politiche più dibattute negli ultimi anni è la gestione delle frontiere europee. Nel 2013, mentre l'Unione Europea cercava di trovare una soluzione ai continui sbarchi sulle coste italiane, spagnole e greche, istituiva EUROSUR (European Border Surveillance System), i registi cinematografici e ricercatori Charles Heller e Lorenzo Pezzani¹⁸, insieme ad altri attivisti e all'importante collaborazione della associazione Boats4People, presentavano il progetto *Watch the Med*.

La piattaforma, che utilizza le nuove tecnologie di cartografia, permette ai migranti, alle loro famiglie o a testimoni degli eventi di descrivere, denunciare e documentare gli abusi o il mancato soccorso da parte delle autorità competenti durante il loro viaggio nelle acque del Mediterraneo.

I resoconti, insieme all'analisi delle correnti marine, del vento, dei dati telefonici e delle immagini satellitari, consentono di determinare la posizione delle imbarcazioni in difficoltà e, di conseguenza, definire a quale giurisdizione corrispondeva il salvataggio.

Watch The Med è chiaramente un progetto sociale ed indiscutibilmente politico che mette in discussione le decisioni economiche, geografiche e militari prese negli ultimi anni in Europa. Evidenzia i soprusi di potere, la mancanza di solidarietà e le ingiustizie

¹⁸Charles Heller e Lorenzo Pezzani conducono il progetto di ricerca *Forensic Oceanography* come borsisti del progetto *Forensic Architecture*, con sede presso il Center for Research Architecture, Goldsmiths College, University of London.

che, quotidianamente, molte persone soffrono attraversando il Mediterraneo in cerca di una Europa migliore.

Il progetto però, si caratterizza anche per la sua indole culturale (è stato presentato in diverse mostre nei principali musei del mondo ed è sovente citato in *blog* culturali), è stato premiato con una menzione d'onore al *Prix Ars Electronica* del 2016 nella categoria *Digital Communities* (Fig. 02).



Fig. 02. Watch the Med. Screenshot della pagina web.

Queering the Map: *ridisegnare i significati di queer*

Se *Watch the Med*, attraverso una cartografia esatta degli eventi fa riflettere sul significato dei confini geografici, politici, solidali e artistici, *Queering the Map* cerca di portare il dibattito alla sfera più personale e soggettiva degli eventi e dei luoghi.

Queering the Map, nato come progetto alla *Concordia University* di Montreal dell'artista canadese Lucas LaRoche, è una piattaforma che fornisce una mappatura di ricordi, pensieri, consigli del collettivo LGBTQ2IA+¹⁹ (Fig. 03).



Fig. 03. Lucas LaRoche, *Queering the Map*. Screenshot della pagina web.

La pagina utilizza la mappa di *Google Maps*, presentandola però, con un insolito e rivendicativo color rosa, nella quale gli utenti possono geolocalizzare dei *marker* di colore nero. Ogni marcatore rivela un messaggio lasciato da utenti anonimi da ogni parte del mondo e su ogni parte del globo (si possono trovare *marker* anche in mezzo ai mari, oceani e laghi).

Le brevi frasi raccontano di eventi, pensieri e storie personali ma anche messaggi politicamente rivendicativi, racconti di *coming-out*, ricordi di violenze, dichiarazioni d'amore o messaggi di speranza.

¹⁹Acronimo di Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, Questioning, 2 Spirits, Intersexual, Asexual ed altre identità che fuoriescono dai paradigmi cisgender ed eterosessuali.

A voce dello stesso ideatore *Queering the Map*, attraverso la cartografia reale, cerca di superare le frontiere geografiche e simboliche del concetto *queer* grazie alla narrazione soggettiva e personale ma anche ai racconti di storie collettive e ricordi del movimento identitario²⁰.

Cittadinanza attiva nella rete

La partecipazione digitale, in molti casi, si lega ad un contesto urbano specifico. Le azioni promosse *online* servono spesso per incentivare eventi, incontri ed iniziative nelle strade di un quartiere o di una intera città.

Ubiquitous Pompei e *Social Street* sono due esempi italiani di come si possano vivere le città nel XXI secolo con l'aiuto delle reti sociali.

Ubiquitous Pompei: vivere la città digitale inventata dai giovani

Ubiquitous Pompei è il risultato di *L'uomo elettronico - scritture e identità oblique*, *workshop* sperimentale ideato e prodotto da FakePress Publishing e AOS - Art Open Source e tenuto dagli artisti Salvatore Iaconesi e Oriana Persico.

Il progetto faceva parte di *McLuhan incontra Pompei*, iniziativa promossa dall'Associazione ONLUS Amici di Media Duemila, con la collaborazione dell'Assessorato alla Comunicazione e Innovazione Tecnologica del Comune di Pompei.

Il laboratorio si svolse l'11 e il 12 novembre 2011 con la partecipazione di 123 studenti del quarto e quinto anno del Liceo Scientifico Socio-Psico-Pedagogico "Ernesto Pascal" e dell'Istituto "Bartolo Longo di Pompei". Due giorni di formazione intensiva sulla pubblicazione ubiqa, ovvero la possibilità di trasformare corpi, architetture, oggetti o città in spazi di pubblicazione attraverso tecnologie di Realtà Aumentata (RA).

²⁰«Questa è una parte interessante del mio progetto, vedere come gli spazi sono collegati. Il *Drugstore* di Montréal era un bar per lesbiche e qualcuno all'inizio del progetto lo ha etichettato da un punto di vista storico, spiegando il suo ruolo e quando è stato chiuso. Poi altre due persone hanno scritto delle loro esperienze, creando l'occasione per molteplici interpretazioni di quell'ambiente che poi ci porta da un ricordo soggettivo ad un ricordo collaborativo di questi luoghi. In un contesto più ampio, penso che ci sia molto lavoro da fare usando la storia *queer*» (trad. mia).
<https://projectmyopia.com/interview-with-lucas-larochelle-founder-of-queering-the-map/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Da questi incontri e da un successivo accompagnamento *online* sono scaturite quattro idee: una guida turistica che (utilizzando la RA) permetteva scoprire una Pompei meno turistica, un libro digitale dedicato agli scavi archeologici dove i pompeiani contemporanei possano comunicare con i cittadini dell'antica città romana, una mappa in RA dedicata alla storia cristiana della città e un *social network* geolocalizzato dove i cittadini potevano esprimere le loro opinioni su questioni locali ed attuali. I messaggi di quest'ultima proposta si dividevano in: positivi, caratterizzati da un pollice all'insù di colore verde, e negativi, con un pollice all'ingiù di colore rosso. Queste icone, che vivevano virtualmente le strade ed i momenti di Pompei, erano visibili e commentabili grazie ad un'applicazione scaricabile sul telefono o visitando una pagina web (Fig. 04).



Fig. 04. AOS, *Ubiquitous Pompei*. Foto: screenshot della pagina web del progetto

Sebbene *Ubiquitous Pompei* sia stato un progetto limitato nel tempo (sia nelle date dei laboratori che nel periodo dedicato dagli studenti allo sviluppo delle idee e al loro design) e ridotto nella partecipazione (hanno frequentato solo alcune classi di solo due scuole della città di Pompei), è sicuramente un esempio di come ripensare la città in modo creativo e sociale.

Il *social network*, in questo caso, non sono stati solo uno strumento utile di collegamento tra i partecipanti (una pagina Facebook serviva per scambiare idee e mantenere la comunicazione tra gli studenti), ma anche il principale risultato dei progetti: reti sociali

integrate, grazie alla realtà aumentata, nella città; *network* ideati dagli stessi abitanti per i suoi concittadini.

Nonostante il progetto si sia bloccato ad una fase primordiale, senza arrivare allo sviluppo completo delle idee, ha raggiunto uno dei suoi principali obiettivi: far conoscere ai cittadini più giovani (che non hanno voce nei dibattiti politici) gli strumenti tecnologici per ideare nuovi modi di vivere il proprio territorio, facilitando inoltre un dialogo attivo tra il governo comunale e la sua popolazione.

Social Street: dal virtuale, al reale, al virtuoso

L'idea di *Social Street* nasce dall'esperienza del gruppo Facebook "Residenti di Via Fondazza - Bologna". Via Fondazza è una nota strada del centro storico di Bologna che ospita il Museo Morandi, dedicato al pittore scomparso nel 1964.

Nel settembre 2013, il giornalista italiano Federico Bastiani dopo aver vissuto in questa strada per tre anni si rese conto di non conoscere i suoi vicini e, deciso ad aiutare il figlio a trovare degli amici per giocare, creò un gruppo Facebook dedicato alla strada.

Stampò un semplice volantino dove annunciava l'esistenza del gruppo e lo affisse vicino ai bidoni dei rifiuti, pensando che a un certo punto della giornata tutti i gli abitanti del quartiere si sarebbero fermati a lasciare la spazzatura. Questa strategia funzionò: in meno di due mesi, 700 persone si iscrissero al gruppo.

La semplice idea di creare un gruppo *online* per sovvertire la solitudine che spesso si percepisce nei centri urbani, si è trasformata in un movimento rivoluzionario chiamato *Social Street*: ad oggi (dicembre 2020) sono stati registrati più di 450 gruppi di tutto il mondo, elencati sul sito web dedicato (dove, inoltre, si possono incontrare le istruzioni per creare il proprio *Social Street*).²¹

L'obiettivo principale di questo progetto è stabilire legami sociali con i vicini della stessa strada per creare relazioni, condividere bisogni, scambiare conoscenze. Un aspetto importante, e sottolineato dagli stessi ideatori, è la forma gratuita con cui tutto ciò avviene: non solo perché si utilizza un *social network*, come Facebook, dove registrarsi è sempli-

²¹ www.socialstreet.it

ce e gratuito ma anche perché promuove, al suo interno, l'intercambio mutuo seguendo la filosofia che se fai qualcosa a qualcuno volontariamente questo rafforza le tue relazioni.

Nel 2016, questo progetto fu premiato con la menzione d'onore come esempio di Comunità Digitale all'*Ars Electronica*, non solo per alleviare la solitudine di persone, ma anche per promuovere iniziative, eventi, attività culturali e di altro tipo (intercambio di libri, murales, bike-sharing, mercatini, letture di poesie e concerti) utili a migliorare la strada, il quartiere e la città in cui si vive.

Azioni di rivoluzioni in rete

Internet da sempre è stato un mezzo di lotta politica e di propaganda alternativa. Con l'avvento delle reti sociali, come è stato analizzato da Castells, il web si è globalizzato e ha raggiunto milioni di persone in tutta la Terra.

858.ma, *Be Water HK* e *Manif.app* sono tre progetti di resistenza alle politiche egemoniche che governano utilizzando Internet e i *social network* per diffondere il loro messaggio, manifestare il loro dissenso e proporre un'alternativa.

858.ma: un archivio della resistenza

Nel 2011, mentre le strade dell'Egitto si inondarono di manifestanti reclamando la caduta del regime di Mubarak, nella tumultuosa piazza Tahrir si allestiva una tenda per raccogliere video amatoriali di decine di persone che volevano contribuire alla memoria digitale del momento storico che stavano vivendo e che i media statali non trasmettevano²².

All'interno di quella struttura c'era Mosireen Collective: un gruppo di attivisti che presero parte alle proteste documentando quello che accadeva per le strade, nelle fabbriche, nei sindacati de Il Cairo e di altre città egiziane ed organizzando, allo stesso tempo, eventi, dibattiti e proiezioni di film sulla rivoluzione in atto.

Il successivo colpo di stato militare nell'estate 2013 ed il "massacro di Rabaa" cambiarono nuovamente la situazione: fare riprese risultó sempre più pericoloso ed il ruolo attivista del collettivo dovette cessare.

²²<https://858.ma/>

Nel 2014, dopo un anno e mezzo senza eventi e riunioni, alcuni membri del collettivo decisero di “archiviare” il lavoro accumulato, dando vita a *858.ma*.

La pagina web non si limita a ricompilare il materiale prodotto dai membri del gruppo ma include anche quello ricevuto durante la rivoluzione e quello inviato da altri gruppi documentaristici.

L'archiviazione è generalmente un processo complesso e ancor di più se si parla di archivio di una rivoluzione: dietro ad ogni etichetta, termine, categoria c'è sempre una decisione, una scelta che non è imparziale ma molto spesso politica. È interessante leggere sul sito che, durante l'intero processo di creazione, progettazione, classificazione e distribuzione dell'archivio, il Collettivo si sia interrogato su queste scelte, mettendo in discussione i metodi, le decisioni e il ruolo che questo archivio doveva svolgere.

Una delle decisioni più importanti è stata quando Google, nel suo report trimestrale del 2017, annunciò di aver cancellato più di otto milioni di video utilizzando un algoritmo che si basa sulla ricerca di video che violavano i termini di servizio. Sapendo che tra quei video si cancellano anche numerose testimonianze delle manifestazioni pacifiche che portarono alla rivolta siriana di cui non si hanno più copie, il collettivo Mosireen decise di intraprendere un percorso alternativo di distribuzione: un canale che fosse indipendente dalle scelte politiche e commerciali delle corporazioni di Internet.

Fu in questo modo che adottarono *pan.do/ra*: una piattaforma di archiviazione multimediale gratuita e *open source* che permette di gestire grandi raccolte video in modo collaborativo e creativo.

I filmati furono pubblicati senza modifiche e si organizzarono per data, luogo, collaboratori (ai quali sono stati posti dei pseudonimi per garantire l'anonimato) e soggetto, visibili in liste o tramite geolocalizzazione, ai quali si possono aggiungere contenuti e informazioni testuali.

Nel tentativo di minare il dominio della proprietà intellettuale si decise di condividere tutto il materiale con una licenza libera e *copyleft*. Questa scelta permise di creare una serie di documentari sulle rivolte arabe mostrando la storia da un punto di ufficioso e più domestica.

858.ma non si deve considerare come una pagina di archivio finita, ma una testimonianza della rivoluzione egiziana disponibile per essere modificata, interpretata e per raccogliere nuovi materiali di future rivoluzioni (Fig. 05).



Fig. 05. Collective Mosireen, 858.ma. Screenshot della pagina web.

Be Water Hong Kong: *la protesta open source*

Se 858.ma si può descrivere come un archivio partecipativo della rivolta al potere dittatoriale, *Be Water HK* è stato definito come la “rivoluzione *open source*”²³.

Be Water HK non è un collettivo artistico, non è un movimento politico o un'organizzazione strutturata bensì è l'insieme di proteste autogestite che si svolsero negli ultimi due anni a Hong Kong.

Le manifestazioni, iniziate il 15 marzo 2019 e tuttora attive, iniziarono in disaccordo col disegno di legge sull'estradizione che minacciava l'indipendenza giudiziaria della comunità autonoma cinese²⁴.

²³K. Cheng, *Explainer: How Hong Kong's 'self-learning, open source' protest movement decides what to do next*, in «*Hong Kong Free Press*», 11 settembre 2019 <https://hongkongfp.com/2019/09/11/explainer-hong-kongs-self-learning-open-source-protest-movement-decides-next/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Gli hongkonghesi contrari al cambio legislativo, pur non avendo un *leader* ufficiale, hanno dimostrato un'impeccabile organizzazione e una partecipazione di massa ben strutturata. Inoltre, l'utilizzo della tecnologia digitale ha giocato un ruolo fondamentale: diversi mezzi di comunicazione si sono impiegati per informare e diffondere i messaggi di protesta, mentre applicazioni e pagine web sono state appositamente ideate per sovvertire le continue censure del governo centrale.

La comunità digitale dei manifestanti ha creato campagne di *crowdsourcing* per aiutare le persone colpite durante le repressioni poliziesche (bisognose di assistenza medica o legale) e l'uso dei *social network* è servito per comunicare e diffondere notizie, oltre che a creare consapevolezza ed informazione sugli eventi.

Una delle piattaforme utilizzate per comunicare e votare è stata *LHKG* (una versione locale di *Reddit*), un sito di notizie e *social bookmarking* dove gli utenti possono aggiungere testo, immagini, video e/o *link*; l'applicazione *AirDrop* ha invece, consentito di trasmettere informazioni sulla contestata legge ai partecipanti e ai turisti in arrivo all'aeroporto internazionale della città. Infine, *HKmap.live* è un'applicazione progettata per monitorare la presenza della polizia e delle proteste ad Hong Kong.

All'interno di questa grande comunità anonima ci sono attivisti, ingegneri ed artisti che sviluppano quotidianamente tecnologie, azioni o opere con l'obiettivo di diffondere le ragioni della protesta aggiungendo, inoltre, significato ad una visione più ampia di comunità digitale.

L'uso di tutti questi strumenti rispecchia perfettamente la filosofia "*be water*" promossa dal noto attore Bruce Lee: «Svuota la tua mente. Sii senza forma. Senza limiti, come l'acqua»²⁵. Queste parole, che sono diventate lo *slogan* del movimento, rappresentano la tattica "mutaforma" che i manifestanti hanno adottato in questi anni di protesta, adattando le tecnologie al loro bisogno: a differenza delle precedenti rivoluzioni (come fu Facebook per la Primavera Araba, tumblr per *Occupy Wall Street* o Flickr per il 15M), i

²⁴ La legge in discussione riguarda l'estradizione di latitanti verso paesi con cui Hong Kong non ha accordi di estradizione, come la Cina continentale e Taiwan. Un esautivo riassunto dell'assunto politico lo si può leggere su: https://it.wikipedia.org/wiki/Proteste_a_Hong_Kong_del_2019-2020

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=S8HEnM7VK1k>

manifestanti non si sono organizzati attorno a una particolare tecnologia o *network* ma hanno saputo adattare continuamente i *media* digitali secondo il loro scopo.

Manif.app: la mappa delle manifestazioni virtuali

Nel 2020, anno in cui le manifestazioni in tutto il mondo si sono bloccate perché le condizioni sanitarie non lo permettevano, le ragioni per protestare non si sono arrestate. Per questo motivo, l'artista parigino Antoine Schmitt ha creato *Manif.app*: una piattaforma partecipativa di protesta *online*.

Contrariamente a quanto suggerisce il nome, *Manif.app* non è un'applicazione ma un sito web dove creare e partecipare a manifestazioni virtuali geolocalizzate su una mappa (Fig. 06).

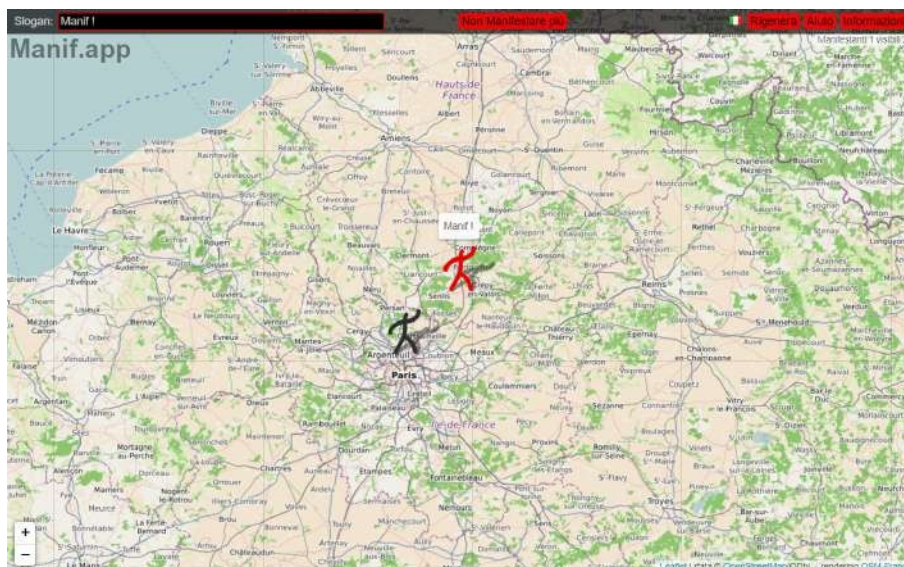


Fig. 06. Antoine Schmitt, *Manif.app*. Screenshot della pagina web.

L'idea di questa piattaforma nacque già nell'inverno 2018-2019, durante le dimostrazioni dei "gilet gialli" in Francia. Di fronte alle difficoltà di accesso sicuro alle proteste e alla forte repressione poliziesca, Schmitt iniziò a pensare in un'alternativa che potesse alleviare questi violenti conflitti.

In *Manif.app* un stilizzato *avatar* umanoide di colore rosso sostituisce virtualmente la presenza umana, localizzando la protesta (per 24 ore) in qualsiasi parte del mondo e manifestando, con un breve messaggio, quali sono le ragioni.

Diverse associazioni in Europa e nel mondo hanno già adottato questo nuovo strumento gratuito e completamente anonimo per poter continuare le loro proteste in maniera sicura e non violenta.

Conclusione

Nel 2008 la critica e curatrice Tatiana Bazzichelli scrivendo sui convegni *Web 2.0 Expo* di Berlino e *IR9.0* di Copenhagen, esprime la sua disapprovazione sulla presentazione del Web 2.0 come un cambio di Internet, scrivendo: «[...] la novità del Web 2.0 non sta nel *networking*, ma nell'aver trovato un modo per capitalizzarlo. La sfida sta nel trovare nuove strategie per renderlo critico»²⁶.

Sono trascorsi dodici anni da questo articolo e tutt'ora è necessario, se non fondamentale, una sincera riflessione sull'uso di Internet e dei *social network*.

Quando si parla di partecipazione nel contesto digitale ci si riferisce ad una azione che non deve avvenire solamente sulla superficie dell'interfaccia del dispositivo tecnologico che utilizziamo, ma che abbia un effetto anche nella sfera reale:

Potremmo dare per buono un certo sintomo al parlare, con proprietà, di *partecipazione*: che l'effetto della nostra azione non si manifesta solo sulla superficie dell'interfaccia, sullo *schermo totale*, ma proviene da un altro soggetto di conoscenza, posto dall'altra parte della nostra azione, della nostra pratica. Voglio dire: che non c'è vera interazione - o è un'interazione priva di per sé di ogni interesse - quando il dialogo che apre l'*opera* culmina *nell'opera stessa*. Non c'è *partecipazione* genuina quando l'interfaccia articola un'interazione soggetto-macchina o, per meglio dire, soggetto-opera. Una *partecipazione autentica* inizia solo quando l'interfaccia si apre a un'interazione soggetto-soggetto (diciamo: soggetto-macchina-soggetto), quando dall'altra parte della nostra azione espressiva, significativa, troviamo ancora un soggetto *capace di interpretare*²⁷.

Gli otto esempi proposti in questa ricerca propongono una partecipazione che, secondo le parole del critico José Luis Brea, si può definire autentica. La "macchina", che nel nostro caso sarebbe meglio definire come "canale", diventa un semplice ponte tra le persone, una linea virtuale che unisce due o più punti per formare una rete di soggetti reali.

²⁶ T. Bazzichelli, *Quale futuro per il Web duepuntozero?*, in «Web&Dintorni», dicembre 2008, p.42.

²⁷ J.L. Brea, *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Editorial CASA, Salamanca, 2002, p. 102 (trad. mia) http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=8

Ricordiamo come, per esempio, il valore reale dei progetti di *megafone.net* non sta nell'interazione virtuale, nei messaggi o nelle immagini pubblicate sul sito, ma negli incontri che, durante il processo di attività, l'artista ed i suoi collaboratori realizzavano con i partecipanti. L'obiettivo di *Ubiquitous Pompei, 858.ma*²⁸ o *Social Street*, solo per citare altri casi presi in esame, non è lo sviluppo di una comunità esclusivamente digitale ma è la creazione di eventi o incontri tra persone reali che condividono un pensiero, una questione o un bisogno comune.

La relazione tra arte e partecipazione, nell'epoca dei *social network*, diventa protagonista non solo sulla superficie dello schermo del computer o sul "muro" di una rete sociale ma anche per strada, nella vita reale. Il movimento sociale diventa pratica artistica e la tecnologia mezzo al servizio della rete (*offline*) e degli individui.

Possiamo concludere affermando che gli esempi presentati dimostrano l'esistenza di un Web 2.0 e di *social networks* progettati con uno scopo differente dalle strategie commerciali. Le reti pensate dagli artisti e dagli attivisti digitali sono luoghi di incontro che permettono di recuperare sfumature della parola "sociale" che altrimenti sarebbero dimenticate: *network* più umani, solidali e cooperativi.

Mostrare la componente "solidale" dei *social network* può aiutarci a formulare una lettura più positiva in un momento in cui, vista la situazione sanitaria che stiamo vivendo, è difficile pensare a una loro sconnessione.

Riferimenti bibliografici

AA.VV., *Living Ad Form. Socialy Engaged Art from 1991-2011*, Nato Thompson, Creative Time Book, New York 2012

AA.VV., *Antoni Abad megafone.net/2004-2014*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2014.

T. Bazzichelli, *Quale futuro per il Web duepuntozero?*, in «Web&Dintorni», n. 40-42, dic. 2008.

T. Bazzichelli, *La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2008 (con prefazione di S. Fadda).

C. Bishop, *Inferni artificiali*, Luca Sossella editore, Bologna 2017

²⁸ <https://www.artisopensource.net/2011/12/11/ubiquitous-pompei-the-future-of-the-city-created-by-high-school-students/>

- C. Burke, *Internet come network e piattaforma per l'arte nella sfera pubblica*, in *Digicult WEB*, 21 marzo 2018 <https://digicult.it/it/news/internet-come-network-e-piattaforma-per-larte-nella-sfera-pubblica/> (ultimo accesso il 27/12/2020)
- J.L. Brea, *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Consorcio Salamanca, 2002
- N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia books, Milano 2010.
- M. Castells, *Reti di indignazione e speranza Movimenti sociali nell'era di Internet*, Università Bocconi, Milano 2012 <https://people.unica.it/aideesu/files/2020/03/Reti-di-indignazione-e-speranza.-Movimenti-sociali-nellera-di-internet-by-Manuel-Castells.pdf>
- K. Cheng, *Explainer: How Hong Kong's "self-learning, open source" protest movement decides what to do next*. «Hong Kong Free Press HKFP», 11/09/2019, in <https://hongkongfp.com/2019/09/11/explainer-hong-kongs-self-learning-open-source-protest-movement-decides-next/> (ultimo accesso il 27/12/2020).
- A. D. Corinto, & T. Tozzi, *Hackivism: La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma 2002.
- Europa Press, *El arte según el móvil*, «La Vanguardia», WEB, 20 giugno 2003, <https://www.lavanguardia.com/tecnologia/20030620/51262776797/el-arte-segun-el-movil.html> (ultimo accesso 27/12/2020).
- P. Gerbaudo, *Del ciber-autonomismo al ciber-populismo: una historia de la ideología del activismo digital*. En *Defensa del Software Libre*, 2019.
- C. González, *El arte relacional se traslada a la esfera virtual - Retratos de una sociedad digitalizada*, in «Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías», n.8, ott. 2020.
- M. Guerra & L. Ottolini, *In strada. Azioni partecipate in spazi pubblici in the street. Participatory actions in public space*, Corraini, Mantova 2019.
- V. Izquierdo Expósito & D. Lima Guerrero, *Las redes sociales digitales como marco de un nuevo paradigma en el arte contemporáneo*, in «COMMONS, Ciencias Sociales y Comunicaciones», vol.7 67-94, 2018, pp. 267-94.
- S. Iaconesi, O. Persico, D. Carrera, D. Lanfrey, P. Travlou, *Re-thinking public space and citizenship through ubiquitous publishing and technologies. The experience of Ubiquitous Pompei for the Italian Digital Agenda*, in https://www.artisopensource.net/network/artisopensource/wp-content/uploads/2020/03/nanopdf.com_re-thinking-public-space-and-citizenship-through-ubiquitous.pdf (ultimo accesso il 27/12/2020).
- L. Kuo, *Hong Kong's dilemma: Fight or resist peacefully*, in «The Guardian», 4 settembre 2019 <https://www.theguardian.com/world/2019/aug/18/hong-kong-protesters-dilemma-fight-resist-peacefully-china-troops> (ultimo accesso il 27/12/2020)

- J. Martín Prada, *'Web 2.0' as a new context for artistic practices*, in «The Fibreculture Journal», vol. 14, 2007, in <https://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-098-web-2-0-as-a-new-context-for-artistic-practices/> (ultimo accesso il 27/12/2020).
- J. Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2ª ed.). AKAL / Arte contemporáneo, Madrid, 2015.
- B. Montalvo, *Arte y redes sociales: emergencia y participación* [Conference session]. 2º «Congreso Internacional sobre Arte y Sociedad», Universidad de Málaga, ott. 2012, in <https://blancamontalvo.wordpress.com/2012/11/05/arte-y-redes-sociales-emergencia-y-participacion/> (ultimo accesso il 27/12/2020).
- T. O'Reilly, *What is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30/09/05, in <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (ultimo accesso il 27/12/2020).
- P. Oliver, *If you don't do it, Nobody Else Will: Active and Token Contributors to Local Collective Action*, «American Sociology Review», 49 (5), 1984.

Sitografia (seguendo l'ordine del testo)

Mostra *Global Activism* curata da P. Weibel (14.12.2013 – 30.03.2014):
<https://zkm.de/en/event/2013/12/global-activism> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina Facebook di *megafone.net*:
<https://www.facebook.com/megafone.net> (ultimo accesso il 27/12/2020).

Pagina web di *megafone.net*:
<https://megafone.net/site/index> (ultimo accesso 27/12/2020).

Materiale scaricabile in pdf di *megafone.net*:
<https://megafone.net/INFO/index.php?/downloads/2008-2004/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Canale ufficiale di Youtube di *megafone.net*:
<https://www.youtube.com/user/megafonet/v%C3%ADdeos> (ultimo accesso 27/12/2020).

Web ufficiale di *Watch The Med*:
<https://watchthemed.net/index.php/page/index/3> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina in *antiatlas.net* su *Watch The Med*, pubblicato il 01/09/17:
<https://www.antiatlas.net/forensic-oceanographie-watch-the-med-en/> (ultimo accesso 27/12/2020).

PDF (in inglese e francese) scaricabile su *Watch The Med*:
https://watchthemed.net/media/uploads/page/3/WTM_launch_05.12.2013_ENG-FR.pdf
(ultimo accesso 27/12/2020).

Sito ufficiale di *Queering the Map*:
<https://www.queeringthemap.com/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Profilo Instagram di *Queering the Map*:
<https://www.instagram.com/queeringthemap/> (ultimo accesso 27/12/2020)

Articolo su *Queering the Map*:
<https://participedia.net/case/5593> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina di Wikipedia su *Queering the Map*:
https://en.wikipedia.org/wiki/Queering_the_Map (ultimo accesso 27/12/2020).

Intervista all'autore di *Queering The Map*, pubblicato il 09/11/2019:
<https://projectmyopia.com/interview-with-lucas-larochelle-founder-of-queering-the-map/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina sul sito di *artisopensource.net* su *Ubiquitous Pompei*:
<https://artisopensource.net/pompeiAR/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Post nel blog *topdigitalnet.blogspot.com* su *Ubiquitous Pompei* pubblicato il 01/12/2011:
<https://topdigitalnet.blogspot.com/2011/12/gtcd-fwd-100-high-school-students.html>
(ultimo accesso 27/12/2020).

Post nel sito *insegnarte.it* su *Ubiquitous Pompei*, pubblicato il 15/02/2013:
<https://www.insegnarte.it/ubiquitous-pompei-la-citta-digitale-costruita-da-120-ragazzi/>
(ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina ufficiale di *Social Street*:
<https://www.socialstreet.it/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina facebook su *Social Street*:
<https://www.facebook.com/socialstreetinternational> (ultimo accesso 27/12/2020).

Sezione dedicata a *Social Street* sul blog *www.federicobastiani.org*:
https://www.federicobastiani.org/categoria-social_street/social-street/ (ultimo accesso 27/12/2020).

Articolo pubblicato in *labgov.city* su *Social Street*, pubblicato il 23/10/17:
<https://labgov.city/theurbanmedialab/social-street-different-directions-towards-commons-management-of-public-spaces/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina ufficiale di *858.ma*:
<https://858.ma> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina del Colective Mosireen, autore di *858.ma*:
<https://www.mosireen.com/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Articolo di *madamasr.com* su *858.ma*, pubblicato il 11/02/2018:
<https://www.madamasr.com/en/2018/02/11/feature/culture/858-archiving-as-a-tool-of-resistance/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Articolo di *directory.criticaltheoryconsortium.org* su *858.ma*, pubblicato nel 2018:
<https://directory.criticaltheoryconsortium.org/archives/858-an-archive-of-resistance/>
(ultimo accesso 27/12/2020).

Canale Youtube del progetto *858.ma*:
<https://www.youtube.com/user/Mosireen> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina di Wikipedia sulle proteste a Hong Kong del 2019-2020:
https://it.wikipedia.org/wiki/Proteste_a_Hong_Kong_del_2019-2020 (ultimo accesso 27/12/2020).

Video di Youtube della premiazione *Golden Nica* del *Prix Electronica 2020*:
<https://www.youtube.com/watch?v=mmFHIax9aq8> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina ufficiale di *Manif.app*:
<https://www.manif.app/wp/acerca/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Pagina Facebook dedicata alla manifestazione del 01/05/20 in Francia su *Manif.app*:
<https://www.facebook.com/events/1155112414840986/permalink/1155123201506574/>
(ultimo accesso 27/12/2020).

Articolo su *myowndocumenta.art* su *Manif.app*, pubblicato il 15/04/2020:
<https://www.myowndocumenta.art/manif-app/> (ultimo accesso 27/12/2020).

Biografia dell'autore/ Author's biography

Marco Tondello. Master in *Curation of Digital Art* presso ESDi e Università Ramon Llull di Barcellona, con una tesi dal titolo *L'arte sociale ai tempi dei social network*. Nell'ultimo anno è stato assistente curatore di Enric Puig, direttore del centro La Escocesa di Barcellona, partecipando all'organizzazione delle mostre *Paisatges desitjats* al Arts Santa Mònica ed a *SUBVERSIÓ!* al El Born CCM. Insieme ad Arianna Esposito, è stato il curatore di *#internetflags*, mostra personale dell'artista Irma Marco, alla galleria Espai Souvenir. Futuro residente, insieme all'artista Dario Lazzaretto, al MediaEstruch - Fabbrica di creazione di arte digitale (Sabadell). Dal 2018 corrispondente in Spagna della rivista *Forme Uniche*, piattaforma dedicata alla cultura contemporanea italiana e internazionale.

Marco Tondello. Master in Curation of Digital Art at ESDi and Ramon Llull University of Barcelona, with a thesis in "Social art at the time of social networks". In the last year, he was assistant curator of Enric Puig, director of the "La Escocesa" center of art in Barcelona, participating in the organization of the "Paisatges desitjats" exhibitions at the Arts Santa Mònica of Barcelona and *SUBVERSIÓ!* in El Born CCM. Together with Arianna Esposito, he was the curator of "#internetflags", a personal exhibition of the artist Irma Marco, at the Espai Souvenir gallery. Future resident, together with the artist Dario Lazzaretto, at MediaEstruch - Digital Art Creation Factory (Sabadell). From 2018 he is a correspondent in Spain of the magazine *Forme Uniche*, a platform dedicated to the Italian and international contemporary culture.

Articolo sottoposto a double-blind peer review