

Virtual Venice. Pratiche artistiche tra digitale e spazio urbano per ripensare una città immobilizzata.

Emanuele Rinaldo Meschini
Università Iuav di Venezia

Abstract

Il testo vuole analizzare il rapporto tra pratica artistica e spazio urbano attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali (VR/AR, *gaming*), seguendo il caso specifico della città di Venezia, immobilizzata tra il processo di *over touristification* e quello di svuotamento dei suoi residenti, bloccata tra emergenza abitativa e climatica. I casi studi in questione, pertanto, vogliono analizzare il rapporto tra pratica artistica ed ecologia della città, intesa nello sviluppo complesso del suo rapporto sociale e ambientale in quanto in continua relazione con la sua laguna. I casi studi proposti sono quattro: *Vacanze Intelligenti* (Nico Angiuli); *VR Pavillion* (Sara Tirelli); *Esperienza Pepe* (Biennale Urbana); *Metagoon* (Matteo Stocco). Ognuno di questi, attraverso le sue forme specifiche, dimostra come la virtualità possa diventare il principale modo progettante per una città che non può sovra-costruirsi e cambiare la sua narrazione.

The text aims to analyze the relationship between artistic practice and urban space through the use of digital technologies (VR/AR, *gaming*) following the specific case of the city of Venice, immobilized between the process of over-touristification and that of emptying its residents, blocked between housing and climate emergency. The case studies here presented, therefore, want to analyze the relationship between artistic practice and the ecology of the city understood in the complex development of its social and environmental relationship in continuity with its lagoon. The case studies proposed are: *Vacanze Intelligenti* (Nico Angiuli); *VR Pavilion* (Sara Tirelli); *Esperienza Pepe* (Biennale Urbana); *Metagoon* (Matteo Stocco). Each of these, through its specific forms, demonstrates how virtuality can become the main way of designing a city that cannot over-build itself and therefore change its narrative.

Parole chiave / Key Words

Ambiente, Virtual Reality, Attivismo, Arte socialmente impegnata

Environment, Virtual Reality, Activism, Socially Engaged Art

DOI: 10.54103/conessioni/20037

Arte e attivismo. Incomprensioni pratiche.

A partire dai primi anni Novanta le arti visive hanno iniziato un processo di messa-in-pratica legato ai temi della partecipazione sociale e della ridefinizione dello spazio pubblico, in virtù della trasformazione comunitaria di quel soggetto che, fino a pochi anni prima, veniva chiamato “pubblico”. In questa messa-in-pratica la svolta attivista ha giocato un ruolo cruciale. Tuttavia, è con gli anni Duemila che si assiste a una sistematizzazione della ricerca e una maggiore definizione teorica, soprattutto per quello che riguarda il tema della partecipazione. Nel 2006, sulle colonne di «Artforum», i critici Claire Bishop e Grant Kester si “scontrarono” in merito al concetto di *social turn*, nelle sue implicazioni etiche ed estetiche. In quegli anni il mondo artistico si iniziò a interrogare su quali fossero gli obiettivi e le modalità di quelle azioni artistiche che iniziavano a coinvolgere sempre più comitati di quartiere, comunità marginalizzate e spazi periferici, non solo in termini di appropriazione visuale simbolica, ma anche e soprattutto, in termini di effettivo cambiamento¹.

L’attivismo degli anni Duemila, sulla spinta dei movimenti no-global, era tornato ad assumere un carattere generazionale, dopo i torpori degli anni Ottanta e le solitarie spinte anarchiche degli anni Novanta. Manifestare, occupare e fare barricate non era più una prerogativa di gruppi autonomi, ma una modalità di partecipazione attiva, che ora veniva offerta a una cittadinanza sempre più consapevole. L’attivismo diventava così, in maniera più o meno politicamente coerente, un’attività e una pratica diffusa e, ben presto, questo suo diffondersi iniziò ad aprire la questione ontologica in merito all’eticità della partecipazione stessa. Ovvero, quanto attivismo c’è nell’attivismo?

A seconda della linea interpretativa che si decideva di scegliere, l’attivismo poteva essere letto nelle sue forme più estetiche, simboliche, visivamente antagoniste (Bishop, 2012) oppure estremamente radicato nel suo contesto locale e teso a una risoluzione effettiva di un’altrettanta specifica situazione (Kester, 2011). Negli anni queste posizioni si sono ricomposte, per arrivare a una teorizzazione maggiormente sincretica, come dimostrato, per esempio, dalle teorie del critico Boris Groys nel suo testo *Going Public* del 2010.

Secondo Groys, infatti, lo specifico di queste pratiche artistiche non può essere quello di risolversi in una dimensione esclusivamente etica o estetica, ma nel trovare un’eticità nella sua stessa rappresentazione simbolica, senza così sacrificare né il portato tipico dell’arte della creazione di un linguaggio visivo, né quello attivista propriamente detto mosso da una ben

determinata tensione politica/sociale. L'attivismo entrò così di diritto all'interno di un campo istituzionalizzato, creando, allo stesso tempo, un suo sotto-mondo informale e "underground"². Entrambi i campi portarono alla ridefinizione della figura dell'artista, delle sue metodologie, strumenti e luoghi. Il tutto "supportato" e influenzato da un mondo sociale in rapido cambiamento tra il susseguirsi costante di crisi finanziarie, sanitarie, sociali e ambientali.

Le primavere arabe (2010) con la mobilitazione totale di Piazza Tahrir in Egitto, le proteste portate avanti a Zuccotti Park dal movimento Occupy Wall Street (2011), così come quelle di Puerta del Sol a Madrid (2011) e Piazza Taksim a Istanbul (2013), sono accomunate e accompagnate dalla presenza di pratiche artistiche. Dalla creazione del progetto *858 An archive of resistance*, ideato dal collettivo egiziano Mosireen³ per contro documentare dal basso quanto stava succedendo in Egitto, fino alla biblioteca autogestita all'interno dell'occupazione di Gezy Park, passando per il "talk" tenuto dal filosofo Slavoj Žižek a Zuccotti Park, la protesta è sempre accompagnata da forme di re-invenzione e rilettura, che si basano, essenzialmente, su linguaggi e modalità legati alle arti visive e performative.

A livello istituzionale, la correlazione tra attivismo e pratica artistica dei primi anni Dieci del Duemila viene suggellata dalla partecipazione a eventi artistici internazionali. Un esempio è stato la VII edizione della Biennale di Berlino, *Forget Fear* (2012), dove i membri dei movimenti Occupy Wall Street e Indignados vennero invitati negli spazi del KW di Berlino a presentare le loro idee, azioni e considerazioni sul momento politico. Sempre quell'anno, durante la tredicesima edizione di Documenta, il giardino del museo Fridericianum venne occupato dagli attivisti di Occupy Wall Street con 28 tende bianche, sulle quali campeggiavano parole quali *cupidity*, *pride*, *avarice*, *envy*. L'accampamento non fu sgomberato e, seppure non autorizzato, venne inserito nel programma della manifestazione.

Sempre in Germania, nel 2013 Peter Weibel curò la mostra *Global Activism*, presso lo ZKM di Karlsruhe. Da allora, la pratica artistica ha sviluppato ancora di più il suo senso per il sociale e l'attivismo, realizzando una serie di mostre, *talk*, programmi educativi e pubblicazioni alquanto cospicue. Anche la curatela ha assunto la sua caratteristica attivista, rileggendo le sue forme passate in quest'ottica, come dimostra il testo del 2018 di Maura Reilly dal titolo *Curatorial Activism: Towards an Ethics of Curating*.

Media e attivismo. Affinità digitali.

Attivismo e pratica artistica avevano trovato, tuttavia, una loro via di collaborazione già a metà degli anni Novanta, grazie alla ricerca sul digitale aperta dalla cultura *cyber punk* e rappresentata dalla figura dell'*hacker*. In Italia, per esempio, i primi *Hackmeeting*, complice proprio questo connubio tra sperimentazione tecnologica e controcultura, si svolsero all'interno di spazi occupati e autogestiti. Il primo fu tenuto nel 1998 a Firenze, presso il CPA (Centro Popolare Autogestito). Il secondo a Milano, al Deposito Bulk (1999), il terzo a Roma, negli spazi del Forte Prenestino (2000). Queste prime esperienze di media attivismo risentivano ancora della visione analogica della politica e, pertanto, si presentavano come azioni dirette e di rottura. Del resto, non è un caso se molte di queste operazioni mutuavano il nome da azioni "reali" come sciopero (*strike*) e occupazione (*squat*) trasformandole in "*netstrike*" e "*cybersquatting*". Tuttavia, a metà dei primi anni Duemila, complice anche lo sviluppo e le maggiori conoscenze digitali, si formò un attivismo digitale più mimetico e, per certi aspetti, molto più attento alla resa formale ed estetica. In questo, il mondo del *gaming* giocò un ruolo fondamentale. Nel 2003 nacque a Milano il progetto *Molleindustria*, uno sviluppatore di videogame indipendente, che propone, attraverso tematiche attivistiche e con notevole sarcasmo e ironia, una riappropriazione del mondo dei videogiochi. Nel 2005 *Molleindustria* sviluppò, in *flash*, *The McDonald's Videogame* che, sulla struttura dei classici giochi di strategia ne sovvertiva il modello portando il giocatore a disboscare intere aree verdi e a uccidere animali per alimentare la filiera produttiva della nota catena di fast food. Nel 2007, invece, venne realizzato *Operation Pedopriest*, sul tema pedofilia-religione, che costò una querela al collettivo. Questo approccio, ancora per certi aspetti militante, con il passare degli anni iniziò ad aprirsi a tematiche sempre più ampie, in particolare ecologiche e di genere, adattando il suo messaggio alle nuove piattaforme digitali e social. Un caso è quello relativo al progetto *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness* (2012), realizzato dall'artista Angela Washko all'interno del noto videogioco *World of Warcraft* (*WoW*)⁴ (Fig.01) dove, attraverso il suo *avatar*, l'artista ha portato avanti un vero e proprio *counseling* sui temi della violenza verbale e di genere.



Fig. 01. Angela Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, 2012.
Foto: frame da videogioco.

Venezia: una città immobilizzata

La pratica artistica, come linguaggio comune ai diversi tipi di attivismo, ha trovato una sua ragione d'essere sempre più forte grazie alla sua capacità di rispondere, o suggerire possibilità alternative, alle trasformazioni della città contemporanea. In questo contesto di mobilitazione dal basso, attivismo analogico e digitale hanno fatto fronte comune. In un tessuto urbano in cui rigenerazione e degrado convivono in maniera costante, per alimentare la continua progettualità della città contemporanea, la transitorietà è diventata la costante principale⁵. Questo senso di costante deterritorializzazione è stato alimentato dai processi di privatizzazione di larghe fasce del settore pubblico che hanno trasformato il cittadino in consumatore delegandogli scelte e responsabilità. Per cercare di contrastare questo scollamento tra l'abitudine e l'abitare si sono sviluppati diversi movimenti del basso che, a partire da azioni specifiche in merito a questioni di interesse pubblico, hanno indirizzato le politiche cittadine verso una governance partecipativa. Tuttavia, proprio la dinamica della partecipazione, una volta adottata a livello sistemico, ha rivelato tutte le sue fragilità e criticità. In particolare, in contesti urbani "difficili" si è creata un'ulteriore situazione di scollegamento tra una governo lontano e una partecipazione ancora in costruzione. In questo vuoto l'attivismo, inteso come organizzazione diretta dal basso, ha cercato

di colmare distanze e lacune usando la pratica artistica come veicolo e linguaggio. Uno di questi casi “difficili” è rappresentato dalla città di Venezia.

Nel 1997 il gruppo ska veneziano Fahrenheit 451 raggiunse un discreto successo commerciale con la canzone *Uccidiamo il chiaro di luna*⁶. Il testo, accompagnato da un fortissimo video che passò in alta rotazione sugli allora popolari canali musicali, raccontava il processo di vetrinizzazione ed espropriazione che stava avvenendo a Venezia⁷. Il ritornello, del resto, recitava in modo alquanto diretto: «uccidiamo il chiaro di luna/ le gondole placide sulla laguna/ quest’immagine da cartolina/ questa gente messa in vetrina». Ed effettivamente così è stato. Venezia è stata messa in vetrina e, di conseguenza, oggettificata, protetta (da un possibile cambiamento agli occhi degli altri, non da un deterioramento interno), santificata e, ovviamente, immobilizzata.

Nel corso di questi ultimi 30 anni la città lagunare è stata trasformata in un centro di monocultura del turismo. Tra gli effetti più disastrosi il cosiddetto fenomeno dell’*overtourism*, che ha portato con sé, a catena, una serie di conseguenze, sia a livello sociale che ambientale⁸. I primi a farne le spese sono stati, ovviamente, i suoi abitanti, quelli che, sempre nel testo dei Fahrenheit, vengono paragonati a quei pochi indiani chiusi nelle loro riserve. Pur rientrando in una casistica alquanto ampia, l’esempio di Venezia, con il suo peculiare territorio, si pone come particolarità di assoluto rilievo, in quanto è una città che, pur vivendo all’interno della sua laguna, si sviluppa essenzialmente attorno al solo nucleo del suo centro storico. L’insularità di Venezia la rende fisicamente staccata dalle sue isole Giudecca, Murano, Burano, Torcello, Lido, offrendo, nel giro di pochi chilometri, scenari alquanto differenti. Da un punto di vista abitativo, attraverso recenti analisi, si può notare come nel centro storico il mercato della locazione residenziale sia crollato al punto che, facendo una rapida ricerca su un sito di immobiliare come «Idealista», si possono trovare solo «175 offerte di appartamenti in locazione residenziale – di cui appena 10 sotto gli 800 euro al mese – a dispetto dei 44.543 appartamenti presenti dell’isola veneziana e documentati dal *geoportale comunale*» (Ghigi, 2022). La trasformazione da città in albergo espanso è resa ancora più evidente dal fatto che, nel 2022, Venezia è scesa sotto la soglia dei 50.000 abitanti. Nel 1990 gli abitanti erano 78.165 e nel 2000, 66.386.

Se il calo di popolazione, in un arco di tempo che va dal 1990 al 2000, è ravvisabile anche nelle limitrofe città di Padova e Treviso, quello che preoccupa maggiormente è come siano stati “rimpiazzanti” gli abitanti di Venezia. Non c’è stato, infatti, nessun ricambio generazionale

significativo e la cittadinanza attiva ha lasciato posto a un serie innumerevole di consumatori occasionali. I dati del comune di Venezia riportano che il 71% del turismo si colloca nel centro storico con presenze che, pre-covid, hanno toccato le 12.948.519 unità (2019). Turismo che, tra l'altro, ha iniziato a subire la concorrenza delle strutture ricettive complementari (*air b&b*, alloggi privati con locazioni turistica), le quali nel 2020 hanno ospitato il 64,7% dei turisti e che, come settore, ha visto una crescita rispetto al 2016 del 151,9%⁹. Da qui uno degli *slogan* che hanno maggiormente rappresentato la situazione "Venezia: bella ma non ci vivrei".

Eppure, Venezia resiste. Questi anni di immobilismo hanno sviluppato una narrazione alternativa, capace di superare la concezione della città invasa¹⁰. Venezia rinasce attraverso le sue isole e la laguna diventa un territorio, data l'inaccessibilità al turista medio, da riconquistare. E proprio tra isole e acqua si ricostruisce un certo senso di appartenenza, che, viste le difficoltà logistiche, deve essere in prima istanza immaginato. In questo spazio dove culturale e naturale si pervadono continuamente, l'utilizzo di pratiche digitali dal VR ai metadati assume un ruolo importante, in quanto permette di visualizzare quello che non c'è e, allo stesso tempo, offre la base per possibilità operative non solo speculative. Di seguito verranno presentati 4 casi studio, che, in un arco di tempo che va dal 2015 a oggi, hanno ripensato una Venezia espansa non solo in termini artistici, ma anche in relazione alle questioni abitative e turistiche.

BURB. Esperienza Pepe. Quando riqualificare è impossibile. Occupazione virtuale

Il primo caso è quello relativo al progetto *Esperienza Pepe*, realizzato dal gruppo Biennale Urbana (Andrea Curtoni, Giulia Mazzorin, Lorenzo Romito) e sviluppato al Lido di Venezia. Se lo spazio pubblico negli ultimi vent'anni è stato messo alla prova nel suo concetto di *publicness* e rappresentanza, a ridosso dello scoppio della pandemia di Sars-Covid 19 è stato letteralmente abbandonato e reso impossibile da frequentare, facendo della progettazione virtuale l'unica modalità possibile per poterne immaginare usi futuri. Questo è l'esempio di quanto accaduto all'ex Caserma Guglielmo Pepe al Lido di Venezia, prima attraverso la riprogettazione fisica, poi attraverso la "gamizzazione" dei suoi spazi lasciati abbandonati.

Il progetto *Esperienza Pepe* nasce nel 2016, quando l'Agenzia del Demanio affidò al gruppo Biennale Urbana (BuRB) la concessione di utilizzo della ex caserma in stato di completo abbandono da quando, nel 1999, aveva cessato la sua funzione di sede militare per il Comando delle Truppe Anfibie e la Compagnia Lagunari. La concessione che venne data allo spazio fu quella di

uso temporaneo (*temporary use*), termine mutuato anche dalla stagione di beni comuni, che ha portato a un nuovo indirizzo partecipato della gestione della cosa pubblica¹¹. Partendo da questo concetto di zona temporaneamente liberata, parafrasando il filosofo anarchico Hakim Bey¹², Biennale Urbana creò una rete locale e internazionale, arrivando a collaborare con il padiglione francese alla Biennale di Architettura del 2018. Per l'occasione, l'ex piazza d'armi venne trasformata in un laboratorio di sperimentazione architettonica e artistica e le vecchie camere della caserma vennero utilizzate come residenze per gli artisti, con la creazione di spazi comuni e servizi igienici. *Esperienza Pepe* divenne un incubatore di progetti e pratiche urbane dal basso, all'interno del quale diversi collettivi come Camposaz, Collectif ETC., IGLOÙ, Parasite 2.0 e ATZ (*Agreements To Zinedine*) ripensarono gli spazi realizzando bar, cucina, tavoli e sedute comuni, nonché un'installazione, *Cinema Pepe*, che ospitò rassegne cinematografiche per l'intera durata della Biennale. Tuttavia, l'esperienza del *temporary use* in Italia rappresentava ancora un ambito sperimentale e, pertanto, oltre all'ex caserma, venne attivato un solo altro progetto, quello di Palazzo Fondi a Napoli, trasformato in una sede per eventi artistici e culturali. Così, nel 2019, il nuovo contesto politico nazionale e il conseguente cambio dei vertici dirigenziali dell'agenzia demaniale portarono alla chiusura del programma sperimentale *temporary use*, favorendo l'ingresso di nuovi soggetti nella gestione dell'ex caserma e optando per un indirizzo maggiormente speculativo. L'ex caserma venne così affidata all'associazione Onlus Fispmed, la quale presentò un progetto di riqualificazione sia per l'ex Caserma, che per l'attiguo Convento di San Nicolò di proprietà del Comune.

Il progetto Fispmed, da svilupparsi nell'arco di un periodo preventivato di 50 anni, prevedeva un centro universitario, una *startup Accademy*, una Scuola internazionale di ospitalità con annesso laboratorio di gelateria, corsi di agricoltura, enogastronomia e residenze d'artista, da realizzare nell'ambito dell'Ecomuseo con l'accoglienza di microprogetti di associazioni ed enti del territorio. Oltre a questo, il piano includeva la realizzazione della ciclovia del litorale del Lido-Pellestrina. Nonostante la concessione affidata, nei primi due anni l'associazione svolse solo operazioni di sopralluogo e rilievi, senza iniziare nessun tipo di operazione di manutenzione o procedure di costruzione dei nuovi spazi preventivati. Così, nel 2021, il Demanio, dopo la richiesta di una rimodulazione del progetto, lo giudicò "irricevibile", considerando anche la poca trasparenza con cui erano state presentate le coperture finanziarie (un totale di 54 milioni di euro). Il risultato di queste scelte fu lo svuotamento di tutte le funzioni sociali e culturali che l'ex

caserma aveva iniziato ad assumere grazie ad *Esperienza Pepe*, facendo sprofondare l'edificio nuovamente in uno stato di decadenza.

Per ovviare a questa forzata procedura di oblio, BuRB decise, con la collaborazione dell'artista Michele Böhm, di ricostruire digitalmente l'ex caserma, per mappare e raccontare visivamente tutte le operazioni fatte al suo interno, creando così sia un archivio attivo, sia uno spazio espositivo virtuale in grado di ospitare nuove iniziative. Böhm, partendo anche dalla sua esperienza di programmatore di videogiochi, in particolare *Return to Castelrama* (2013), abbinò alla riproduzione e al rilievo dello stato del monumento-caserma la riappropriazione esperienziale di quel luogo. Secondo Andrea Curtoni questo rappresentava il modo migliore per riappropriarsi dello spazio, in una modalità in cui le contrapposizioni locali non potevano arrivare. La caserma venne così "renderizzata" in un *setting* digitale capace di riprodurre i minimi dettagli e offrire un'esperienza immersiva in grado di permettere al visitatore/giocatore di muoversi tra gli spazi interni e la piazza d'armi. La caserma digitale prese il nome di EPEP e al suo interno vennero realizzati dei *playthroughs*, ovvero *performance* create dai differenti *player*/artisti invitati.

Il *playthrough* è una declinazione del *walkthrough*, che, nel gergo videoludico, si riferisce a un documento testuale o audiovisivo creato appositamente per familiarizzare l'utente con le ambientazioni di uno specifico videogioco. Si tratta di una guida illustrata, una mappa, dove l'utente può camminare nello spazio scenografico del videogioco, senza giocarlo e senza che sia ancora stata creata la struttura del gioco stesso, ma solo le sue ambientazioni. Se in tempi più recenti i *walkthrough* hanno assunto l'aspetto di *playthrough*, data la maggiore interazione, negli anni Ottanta le prime guide combinavano immagini e didascalie per illustrare le varie locazioni videoludiche. In alcuni casi gli utenti che si "perdevano" nel gioco potevano rivolgersi all'assistenza telefonica per ottenere informazioni utili. Una sorta di situazionismo digitale.

Tra le varie iniziative digitali realizzate da BuRB, una delle più interessanti è stata il *digital rave* organizzato l'8 aprile 2021, giorno in cui l'Agenzia del Demanio, insieme al Ministero dei Beni Culturali, ha archiviato il "procedimento controverso" per la valorizzazione dell'ex Caserma Pepe proposto dall'associazione Fispmed. Così, nell'impossibilità di "festeggiare" - vigevano ancora le restrizioni pandemiche - lo spazio digitale della Caserma si è popolato di tantissimi *avatar* (con mascherina), che hanno dato vita a un assembramento di protesta nell'unico luogo dove questo era ancora possibile (Figg. 02-03).



Figg. 02-03. Biennale Urbana, *EPEP*, @CODENRAMA, 2021.

Foto: Courtesy BUrb.

Sara Tirelli. *VR Pavillion. Portare l'immigrazione in Laguna*

Come visto nel caso di *Esperienza Pepe*, la particolarità urbanistica della città di Venezia e della sua laguna offre una continua sponda a un processo di re-immaginazione che passa attraverso l'utilizzo del virtuale. Così, nel 2019, durante la Biennale di Venezia, l'artista Sara Tirelli ha

realizzato il *VR Pavilion*. Contro il concetto di *escapism*, che la commercializzazione e l'espansione delle tecnologie *XR* (che comprendono sia *augmented* che *virtual reality*) sembrano volere promuovere, il lavoro di Tirelli nasce da una base profondamente attivista. Il punto di partenza "fisico" scelto dall'artista per il suo padiglione venne, del resto, individuato nella storica sede del Partito Comunista di Venezia, mentre come punto di arrivo venne scelto uno degli ingressi d'acqua della sede Giardini della Biennale. L'intervento ideato dall'artista si basava su una rilettura della versione stereotipata della Venezia da cartolina. A bordo di una tipica imbarcazione merci veneziana e con un visore addosso, gli spettatori venivano immersi nella visione dell'opera *Medusa*, video in *VR* sviluppato in collaborazione con il Borås Art Museum. *Medusa* è uno *short film*, realizzato con la tecnica della regia in 360°, che tratta della crisi identitaria europea a partire dal tema dell'immigrazione (Fig. 04).



Fig. 04. Sara Tirelli, *Medusa, VR Pavilion, Venezia, 2019.*

Foto: Cecilia Tirelli, Courtesy Sara Tirelli.

Tirelli già precedentemente aveva "toccato" direttamente il tema immigrazione a Lampedusa, sia attraverso il volontariato, sia con una ricerca sul campo sulla questione immigrazione reale contro quella raccontata dai media. *Medusa* gioca su livelli differenti, unendo elementi fittizi e reali a personaggi teatrali, che si muovono guidati dalla voce di Albert Camus, che legge

il suo famoso discorso sul futuro della civiltà europea tenutosi ad Atene il 28 aprile del 1955. Nel suo discorso Camus sottolinea la necessità per l'Europa di difendere i pluralismi che la compongono, al fine di creare una vera unità rispettosa delle diversità. Così, l'esperienza VR proposta da Tirelli sulla placida laguna veneziana puntava a mettere lo spettatore in una *discomforting zone*, dove la barca che lo ospitava diventava ben presto una zattera stracolma e alla deriva. Arrivati davanti all'ingresso della Biennale e una volta tolto il visore, l'*allure* della kermesse internazionale assumeva un altro valore, collegando la diversa qualità di una stessa esperienza, quella della navigazione, su due piani talmente distanti da potere essere (dalla società del primo mondo) solo immaginati. In questa tensione all'esperienza e all'empatia, concetto che Tirelli rifiuta scongiurando il mantra di un mezzo tecnologico prossimo a una commercializzazione massiva, si può rivedere il soggetto del racconto solarpunk *Empatia Bizantina* di Ken Liu, che inizia proprio raccontando l'esperienza di uno *user*, vestito con tuta sensoriale e visore, all'interno della fuga di un gruppo di profughi in VR.

Stai camminando in fretta su un sentiero fangoso, parte di una calca che sgomita e spinge. La confusione intorno a te ti costringe a scattare per tenere il passo. [...] Nella ressa sembrano quasi tutti più alti di te, e questo ti fa capire che sei una bambina. [...] Stringi la mano di tua madre e lei risponde con una stretta rassicurante e calda. [...] Un forte sibilo fende l'aria, e il campo davanti a te e alla tua sinistra esplose in una conflagrazione di fiamme più brillante del sole. La terra si contorce; tu ruzzoli nel fango melmoso. [...] Tua madre striscia verso di te e ti ripara con il suo corpo. Una oscurità pietosa nasconde il caos. Grida strazianti di pena. Urla terrorizzate [...] Tang Jianwen si strappò le cuffie dalle orecchie, boccheggiando. Mentre si slacciava la tuta immersiva le mani le tremavano, e prima che perdessero le forze riuscì a sfilarsela a metà. Mentre si rannicchiava sul tappeto omnidirezionale, i lividi sul suo corpo madido di sudore luccicavano di un rosso scuro al biancore fioco dello schermo del computer, l'unica luce accesa nel monolocale buio. [...] Aveva disabilitato le misure di sicurezza della tuta immersiva e rimosso i filtri di ampiezza dai circuiti algici. Non sembrava giusto sperimentare l'inferno dei profughi del Muertien con i filtri per il dolore attivi (Liu, 2020, Kindle position 453-513).

Nico Angiuli. *Vacanze Intelligenti*. Un altro turismo è possibile

Vacanze Intelligenti è un progetto dell'artista Nico Angiuli sviluppato all'interno del premio *Cantica21* (Ministero della Cultura, 2020) e tocca uno dei temi più controversi dell'economia veneziana, vale a dire il turismo. Per questa sua operazione, Angiuli si è rapportato con un "oggetto" tanto identitario e simbolico, quanto ormai globalmente riconosciuto e depotenziato, ovvero la gondola. Fin dal titolo, che richiama al fortunato film del 1978 diretto da Alberto Sordi,

l'intento dell'artista è stato quello di immaginare una rotta turistica alternativa, aprendo a scenari inaspettati. Se da una parte suggeriva un'insolita visita della laguna - inizialmente il progetto prevedeva una sua reale implementazione attraverso la creazione di un servizio gondole specifico - dall'altra l'artista giocava, in maniera tanto sadica quanto ironica, sulla possibilità che tale rotta potesse diventare realmente appetibile per un determinato mercato, prefigurando simultaneamente la possibilità e la sua rovina. Per la realizzazione dell'opera, ovvero un video a 360° da fruire attraverso apposito visore, è stata trasportata una gondola veneziana nei canali del petrolchimico di Porto Marghera (Fig. 05).

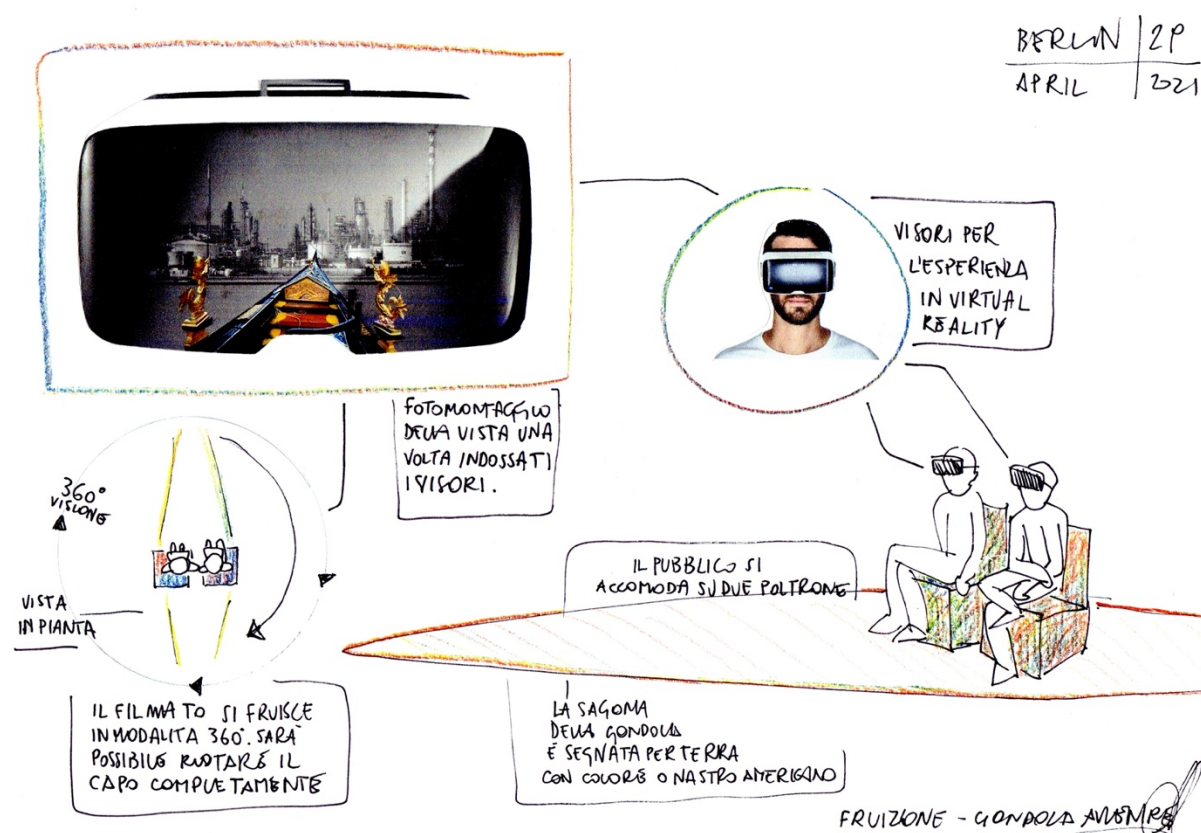


Fig. 05. Nico Angiuli, *Vacanze Intelligenti*, disegno preparatorio, 2021.

Foto: Courtesy Nico Angiuli.

Pensare Venezia a partire da Marghera è una prospettiva decostruttiva, in quanto riunisce insieme laguna e terraferma, attraverso quell'acqua che viene usata come elemento di divisione identitaria per una narrazione estremamente riduttiva. Proprio su questa narrazione parziale e semplicista è stata costruita e progettata l'idea di una città museo, richiudibile all'interno di confini molto limitati. Così, il viaggio proposto da Angiuli inizia tra i canali del Petrolchimico, le grandi navi di Fincantieri in costruzione e gli sparuti pescatori sulle banchine. In questo contesto

artificioso, Angiuli riflette sull'oggetto "vacanza", inteso nella sua versione più retriva, vale a dire la dimensione turistica monoculturale nella quale Venezia è intrappolata dai primi anni Duemila. Così facendo, l'artista ci mette di fronte al turismo come dimensione dello sguardo passivo e come modalità esperienziale totale.

Tutti siamo diventati più o meno turisti di qualcosa o per qualcosa. È il nostro sguardo che "turistifica", non il luogo. Il viaggio proposto da Angiuli ci proietta in una gondola che sta attraversando il canale dei Petroli di Porto Marghera. Per l'esattezza, ci troviamo nella gondola di Andrea Rizzo, gondoliere da 25 anni e "venexiano" con la "x". Rizzo, la nostra guida spirituale, ci porta, a colpi di remo, attraverso acque altrimenti sconosciute. La sua voce ferma e profonda fa da contrappunto a un movimento lento e continuo. Seduti su una sedia, ma con gli occhi sui canali, stiamo solcando un paesaggio dalla forma insolita. La gondola da elemento armonico e caratteristico diventa perturbante relitto, per usare un aggettivo essenziale nella teoria hauntologica del sociologo Mark Fisher, che ci permette di "visualizzare" qualcosa che non c'è, o che non è mai passato. Questa mancanza, in realtà, è la spettrale presenza di un passato non elaborato, che infesta il presente e non permette di pensare il futuro.

Questo viaggio nel perturbante prosegue su acque verdi piene di meduse e si snoda attraverso una serie di passaggi cruciali, tra i quali la zona di Fincantieri, dove vengono assemblate le Grandi Navi. Quando, fino al giugno del 2021, una nave da crociera attraversava il canale della Giudecca, la vista si oscurava. Era come se un edificio di Le Corbusier, fatto di finestre continue e micro unità abitative, stesse rubando tutto il panorama. Da quel palazzo in movimento la gente sulla terraferma diventava l'oggetto scopic della visione, rimpicciolito e ridimensionato ad attrattiva da *Italia in Miniatura*. Per anni l'attraversamento da parte delle grandi navi nel canale della Giudecca ha rappresentato un gesto forte e brutale. Il movimento No Grandi Navi, con tanto di assalto dei "barchini", nonché gli incidenti - come lo scontro della grande nave Opera Msc contro la banchina di San Basilio avvenuto nel 2019 - sono stati per anni il sintomo di un malessere e la richiesta di liberazione della laguna.

Paradossalmente, solo dopo l'anno nero del turismo causa pandemia, e quindi l'assenza di transito di grandi navi nel canale, è stato approvato dal Consiglio dei Ministri il decreto-legge, che, a partire dal primo agosto 2021, vieta alle grandi navi di transitare davanti a San Marco. È paradossale perché è stata l'assenza di turismo a rendere evidenti i danni ambientali e sociali che proprio quel tipo di sistema aveva creato. In questo contesto, pertanto, la gondola che passa

al fianco delle grandi navi non solo ha un sapore di rivalsa, ma ribalta anche il punto di vista e l'oggetto della visione.

La grande nave in costruzione, aperta, viene vista nella sua nudità e la sua grandezza non fa più paura. Lì, ferma nel suo bacino, mentre un mondo-operaio di accordi geopolitici la maneggia, sembra essere inerme, impreparata. La gondola viene guardata da quel mondo abituato alla fatica, che non si è mai potuto concedere - anche per diversità di impostazioni e priorità culturali - il lusso di un giro tra i canali veneziani. Ora, però, quella gondola significa altro. Non più simbolo di lusso e luogo comune del turismo lagunare (Fig. 06).



Fig. 06. Nico Angiuli, *Vacanze Intelligenti*, 2021.

Foto: Nunzio Santoro, Courtesy Nico Angiuli.

Matteo Stocco. *Metagoon*. Mappare l'effimero della laguna

Metagoon, pur non essendo un progetto ascrivibile direttamente al mondo delle tecnologie XR, rappresenta un archivio multimediale interattivo di testimonianze, che indaga la laguna di Venezia raccogliendone la complessità del suo ecosistema, inteso anche come il costruito di tradizioni sociali sedimentate nel tempo. *Metagoon* è un progetto del videomaker Matteo Stocco, iniziato nel 2014 e sviluppato successivamente grazie a una residenza presso la Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia (2015/2016). Durante il periodo di residenza, nonostante

l'assenza di un *budget* di produzione, Stocco ha realizzato interviste e riprese, per poi presentarle, nella sede della Fondazione in Piazza San Marco, attraverso un iPad, dal quale il pubblico poteva selezionarle e proiettarle. In quella fase nacque l'idea dell'archivio, la necessità di metaforizzare le problematiche peculiari della laguna attraverso brevi video, da inserire poi all'interno di uno schema generale, diventando, a tutti gli effetti, un progetto di ricerca in grado di collegare quello che si potrebbe definire come l'arcipelago delle tradizioni lagunari, ovvero un insieme di saperi sparsi in una geografia fatta d'acqua.

Successivamente, il progetto *Metagoon* è stato presentato alla mostra Super Mercato presso la Serra dei Giardini (Venezia, 2019) come installazione video, un medio metraggio che raccontava la vita in laguna dal 2015 al 2019, attraversandone le diverse stagioni. Con questa forma Stocco è riuscito ad attirare l'attenzione della Fondazione TBA 21 - Ocean Space, che decise di investire sul progetto per poterlo portare online. Sono stati coinvolti più partner, come CNR-ISMAR, Here we are Venice, DH Office, Microclima, Laguna B e la stessa Ocean Space, che hanno collaborato alla costruzione della piattaforma *online*, provvedendo anche alla sottotitolazione di ogni video.

Nell'ottobre del 2021, con l'aiuto di Luca Coppola per l'interfaccia grafica ed Eurico Sá Fernandes per la programmazione, è stata costruita la prima fase *Beta*, che è diventata, a tutti gli effetti, un archivio interattivo nel quale l'utente può crearsi una *playlist* di interviste e scaricare in pdf le trascrizioni delle interviste stesse. Questo ha segnato il passaggio del progetto da un ambito estetico a uno di ricerca propriamente detto. La mappatura della laguna è stata ulteriormente sistematizzata attraverso la creazione delle seguenti categorie: *Lagoon Geography; Science; Ecosystem Management; Industry; Landscapes; Fishing*. Ognuna di queste categorie è composta da video interviste realizzate dai diversi attori della laguna. *Metagoon* sviluppa un approccio interdisciplinare in grado di unire ricerca sul campo, programmazione grafica e video documentario, offrendo così una metodologia d'indagine ampia su di un tema che, del resto, non potrebbe essere affrontato in maniera mono disciplinare. Si tratta, infatti, di immaginare un nuovo sistema di *eco management*, dove a emergere siano la pluralità di visioni e, allo stesso tempo, l'impossibilità di gestione di un elemento organico e vivo come la laguna.

Quando si parla di immobilismo della città di Venezia, infatti, bisogna tenere conto della formazione naturale del suo ecosistema, in quanto la laguna, per definizione, è un ambiente di transizione effimera. La sua formazione dipende da una condizione intermedia definita, ovvero

dall'incontro tra fiume e mare, tra detriti depositati e correnti, che vanno a formare un ambiente ibrido non permanente, ma in grado, nel tempo di vita concessogli, di auto organizzarsi e auto proteggersi. Del resto, una delle parole che ritorna maggiormente nell'archivio è proprio "protezione". Dalle testimonianze dei pescatori dell'isola di Pellestrina, fino a quelle dei ricercatori che si occupano di sostenibilità, questo termine si esprime in tutta la sua controversa ambivalenza, in quanto l'elemento umano, che si pone come garante di protezione, rappresenta, allo stesso tempo, il maggiore rischio per la sopravvivenza della laguna stessa.

Se non fosse altro che per l'inquinamento delle sue acque, il rapporto tra uomo e laguna si potrebbe definire come relazione tossica, un legame di dipendenza, che, nonostante le riscontrate difficoltà, non può essere sciolto. È un rapporto delicatissimo, che, per proteggersi e offrire a sua volta protezione, non può contaminarsi o cambiare, soprattutto nel senso di deteriorarsi, ma, allo stesso tempo, è un sistema nato per non durare. Come si evince dalle diverse storie raccolte, la vita della laguna dipende da un atto fortemente antropico ed estrattivo, dove la tutela è legata al suo stesso sfruttamento sia cognitivo, inteso come discorso culturale, sia fisico, inteso come industria (ittica, turistica). Pertanto, quello che *Metagoon* realizza con il suo archivio è un compendio di saperi e immagini, che potrebbero - forse avrebbero già dovuto essere - sparire con il tempo. Un archivio dell'impreservabile, che può essere pensato, quindi, solo come piattaforma digitale (Figg. 07-08).





Fig. 07-08. Matteo Stocco, *Metagoon*, 2016.
Foto: still da video, courtesy Matteo Stocco.

Conclusione

I casi studi qui presentati, pur relativi ad uno specifico contesto, sono la dimostrazione di come la dimensione dell'attivismo e la progettazione nel contesto urbano siano ormai diventati delle costanti dell'arte contemporanea. I quattro casi proposti mettono tutti in evidenza, come fattore comune, una pratica trasversale, vicina per certi aspetti ad alcune operazioni di socially engaged art, che risulta essere alquanto funzionale quando calata pienamente nei suoi contesti d'azione.

Le artiste qui analizzate, infatti, hanno un legame profondo con la città di Venezia iniziato in diversi casi nel loro periodo di formazione accademica. Ognuna di loro ha toccato con mano le criticità della città e nessuna si è riciclata attivista per un giorno - non in senso esclusivamente politico - cogliendo un trend, ormai presente anche nelle dinamiche ministeriali con bandi che incentivano la rigenerazione urbana a base culturale. I lavori qui presentati nascono da un interesse di base, quello di rispondere alle problematiche di una città conosciuta e vissuta in prima persona. Nessuna di loro è un'artista in residenza e seppur la transitorietà sia un elemento presente nelle nostre vite abitative, affettive e sociali, alla base di questi lavori c'è un impegno etico evidente. Proprio questa eticità è stata declinata nelle specifiche forme estetiche da ogni artista dimostrando come una pratica artistica al di fuori da un certo sistema di produzione non solo

sia possibile ma decisamente ben rodato. Soprattutto, queste pratiche rimarcano come la processualità e la contestualità esperienziale siano diventati il vero *quid* dell'opera stessa.

Questa pratica suggerisce anche la possibilità di una nuova critica artistica, che, come le azioni che descrive, deve sapersi calare in contesti sociali con strumenti di interpretazione sempre più interdisciplinari. Queste azioni, infatti, necessitano di uno sguardo complessivo sul fenomeno della città contemporanea il che implica un'apertura metodologica - pur tenendo conto dello specifico di partenza della critica - in grado di inserire strumenti nuovi e appropriati bilanciando sempre il portato etico e la sua restituzione estetica. Il livello di impegno di ognuno dei casi qui proposti cambia a seconda del dialogo con la città e la sua stessa forma ne viene modificata. Un'operazione come quella di Biennale Urbana, infatti, non presenta opere propriamente dette ma deve essere letta nel contesto della trasformazione urbana di una città immobile in cui il recupero di un edificio pubblico e, soprattutto, la sua non trasformazione in struttura ricettiva turistica, segna già il passo di una novità.

Le opere di Tirelli e Angiuli mostrano un senso estetico maggiore rispetto all'operazione del Lido e questo deriva anche dalla loro formazione accademica e dalla loro riconoscibilità all'interno del sistema dell'arte contemporanea italiana ed internazionale. Le loro ricerche puntano su di un visivo più immaginato, futuribile (non auspicabile) che mette in gioco un alto livello di reinterpretazione dell'esperienza quotidiana in cui la gestualità rituale, ad esempio le vogate del gondoliere, assumono un carattere di unicità.

L'archivio realizzato da Stocco, in cui non manca cura e attenzione nella sua restituzione video, è basato sulla relazione, sullo scambio diretto e sull'incontro dimostrando, tuttavia, come il concetto di difesa della laguna si basi su idee problematiche e convinzioni fortemente antropologizzate, oltre il bene del territorio stesso.

Queste operazioni, in ultima analisi, svolgono due funzioni principali. In prima battuta rappresentano la risposta più concreta per una situazione, come quella veneziana, in cui il cambiamento deve essere innanzitutto immaginato ponendosi non come l'ennesima soluzione estrattivista, bensì come possibilità di sperimentazione in grado di interrogare e coinvolgere direttamente le persone che vivono il territorio.

Successivamente, queste operazioni si pongono come archivio, teoria e modello di una pratica che, dopo aver riscritto i canoni del rapporto etica/estetica nei termini della produzione

dell'opera, sta portando la critica artistica verso un necessario rinnovamento metodologico in grado di offrire una visione ambientale non più legata alla sola sfera oggettuale e la sua ricezione.

¹ Sullo scontro critico tra Bishop e Kester si veda: Meschini E. R., *Comunità, spazio, monumento. Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche nella sfera urbana*, Mimesis, Milano, 2021.

² In merito al concetto di campo si veda: van Maanen H., *How to Study Art Worlds. On the Societal Functioning of Aesthetic Values*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009, in particolare il capitolo *Pierre Bourdieu's Grand Theory of the Artistic Field*, pp. 53-81.

³ Sulle forme dell'attivismo egiziano durante la primavera araba si veda: Meschini E.R., Fredianelli A., "Egypt on fire" *Ricerche artistiche tra tensione sociale, documentario e archivio nell'Egitto della primavera araba*, pp. 111-136, in Mania P., Pinto R. (a cura di) *Atlante dell'arte contemporanea nel Mediterraneo Sguardi, esperienze, orizzonti*, Round Robin, Roma, 2023.

⁴ *World of Warcraft* rientra all'interno della categoria MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) ed è uno dei giochi più giocati al mondo, con circa 5,2 milioni di iscrizioni attive all'ottobre del 2017 (il picco massimo è stato di 12 milioni nell'ottobre del 2010): <https://www.mmorgitalia.it/forums/world-of-warcraft.695/> (ultimo accesso 20 aprile 2023).

⁵ A riguardo si veda: Crobe S., *Pratiche di rigenerazione urbana e cultura. Sguardi critici tra co-creazione, istituzionalizzazione e conflitto*, in "Tracce Urbane. Rivista italiana transdisciplinare di studi urbani", Vol. 9, No. 13, 2023.

⁶ Il titolo della canzone è un chiaro riferimento al manifesto futurista del 1911 "Uccidiamo il chiaro di luna". L'anno prima, per l'esattezza il 27 aprile 1910, un gruppo di futuristi salì sulla Torre dell'Orologio a Venezia e lanciò, su turisti e cittadini, un migliaio di volantini dal titolo "Contro Venezia Passatista".

⁷ Il video è stato realizzato dal disegnatore Andrea Princivalli: un cartone animato che consta di oltre 2000 disegni, realizzato senza l'ausilio di supporti digitali.

⁸ *L'overtourism* è stato definito nel 2018 dalla World Tourism Organization come «l'impatto negativo che il turismo, all'interno di una destinazione o in parte di essa, ha sulla qualità di vita percepita dei residenti e/o sull'esperienza del visitatore». Per uno studio sul ruolo dell'overtourism nei centri storici si veda: A riguardo si veda: Cocola-Gant A., *Tourism gentrification*, in Lees L. Phillips M. (eds.) *Handbook of Gentrification Studies*, Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing, 2018, pp. 281-293; Wickens E., *The consumption of cultural experiences in city tourism*, in «Tourism and Hospitality Research», Vol. 17, No. 3, 2017, pp. 264-271.

⁹ Questi numeri freddi hanno, tuttavia, delle conseguenze dirette sulla vita dei residenti. Si veda a riguardo la storia della squadra di calcio amatoriale Stella Rossa Venezia, alla quale, nella stagione 2022/2023, è stata vietata la possibilità di giocare le proprie partite casalinghe al Lido di Venezia, perché ritenuta, dalle squadre di terraferma, una *location* troppo distante e difficile da raggiungere. Nell'ottobre del 2022 la squadra ha organizzato una serie di proteste, che, dalla stampa locale, sono riuscite ad arrivare direttamente nel vivo delle politiche cittadine. Così, nel febbraio del 2023, il Comune ha "approvato una mozione all'unanimità per esprimere una posizione fermamente contraria all'esclusione degli impianti sportivi di Venezia insulare e isole come sedi di gioco di gare e di campionati di qualsiasi sport e di qualsiasi categoria." Per la storia della Stella Rossa si veda: <https://athletamag.com/stella-rossa-veneziana-un-calcio-che-resiste/> (ultimo accesso 16 aprile 2023).

¹⁰ In merito a una nuova visualizzazione di Venezia si veda il recente film del regista Yuri Ancarani, *Atlantide*, 2021.

¹¹ Nella svolta della stagione dei beni comuni il lavoro di Giovanni Laino nei Quartieri Spagnoli di Napoli ricopre un ruolo fondamentale. A riguardo si veda: Laino G., (a cura di), *Quartieri Spagnoli. Note da quarant'anni di lavoro dell'Associazione*, Cavalcavia, Napoli, 2018.

¹² Al filosofo statunitense Hakim Bey si deve la definizione di *temporary autonomous zone* (T.A.Z.) descritta nel suo testo del 1991. Per la versione italiana si veda: Bey H., *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, Shake Edizioni, Milano, 2006.

Riferimenti Bibliografici

- Bey H., *T.A.Z. Zone temporaneamente autonome*, Shake Edizioni, Milano, 2006.
- Bishop C., *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London, 2012.
- Careri F., *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006
- Cocola-Gant A., *Tourism gentrification*, in Lees L., Phillips M. (eds.) *Handbook of Gentrification Studies*, Cheltenham and Northampton: Edward Elgar Publishing, pp. 281-293, 2018.
- Fisher M., *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti*, Minimum Fax, Roma, 2019.
- Groys M., *Going Public*, Sternberg Press, Berlin, 2010.
- Guaraldo E., *Resisting the Tourist Gaze. Art Activism Against Cruise Ship Extractivism in the Venice Lagoon*, in, "Lagoonscapes. The Venice Journal of Environmental Humanities" Vol. 1, No.1, 2021.
- Kester G.H., *The One and the Many. Contemporary Collaborative Art in a Global Context*, Duke University Press, Durham-London, 2011
- Laino G., (a cura di), *Quartieri Spagnoli. Note da quarant'anni di lavoro dell'Associazione*, Cavalcavia, Napoli, 2018.
- Liu K., *Empatia Bizantina*, in, AA VV, *Solarpunk: Come ho imparato ad amare il futuro*, Future Fiction, Roma, 2020.
- van Maanen H., *How to Study Art Worlds. On the Societal Functioning of Aesthetic Values*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2009.
- Meschini E. R., *Comunità, spazio, monumento. Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche nella sfera urbana*, Mimesis, Milano, 2021.
- Meschini E.R., A. Fredianelli, "Egypt on fire" *Ricerche artistiche tra tensione sociale, documentario e archivio nell'Egitto della primavera araba*, pp. 111-136, in P. Mania, R. Pinto (a cura di) *Atlante dell'arte contemporanea nel Mediterraneo Sguardi, esperienze, orizzonti*, Round Robin, Roma, 2023.
- Modena E., Pinotti A., Pirandello S., (a cura di), 360°. *L'immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata*, in, "Piano B. Arti E Culture Visive", Vol. 6 No. 1, 2021.
- Reilly M., *Curatorial Activism: Towards an Ethics of Curating*, Thames & Hudson, London, 2018.
- Spampinato F., (a cura di), *Il computer nelle arti visive e nella cultura visuale in Italia nella information age*, in "Piano B. Arti E Culture Visive", Vol. 7 No. 2, 2022.
- Wickens E., *The consumption of cultural experiences in city tourism*, in «Tourism and Hospitality Research», Sage, London, Vol. 17, No. 3, pp. 264-271, 2017.

Sitografia

<https://jacobinitalia.it/minatori-turistici-in-laguna/> (consultato 20 aprile 2023), Ghigi G., *Minatori turistici in Laguna* in "Jacobin", 2022.

Biografia dell'autore / Author's biography

Critico e storico dell'arte si occupa in particolare di temi legati alle pratiche sociali, attivismo, performance, didattica radicale e partecipazione. Ha scritto su riviste scientifiche quali "Comunicazioni Sociali", "Oboe", "Piano B", "Connessioni Remote" e "Field". Dal 2016 ha fondato il collettivo Autopalo con il quale indaga le tecniche e le modalità della partecipazione sociale attraverso il legame con il mondo del calcio e del tifo organizzato. Il lavoro di Autopalo è stato esposto in spazi nazionali e internazionali come il Palais de Tokyo a Parigi e il Museo della Fotografia Contemporanea a Milano. Nel 2021 è stata pubblicata, per Mimesis, la sua tesi di dottorato sulle pratiche artistiche italiane nello spazio urbano e la storia dei primi progetti di socially engaged art negli Stati Uniti. È stato docente a contratto presso l'Università di Bologna (Curatorial Practices and Contemporary Art). Nel 2023 è uscito per Postmedia, il suo testo "Come leggere il monumento o la sua rimozione" sul rapporto tra memoria, storia, costruzione identitaria e arti visive. Attualmente è assegnista presso l'Università Luav di Venezia con una ricerca sulla rigenerazione urbana a base culturale.

Art critic and art historian, his research is focused on social engaged art practices, activism, performance, radical pedagogy and participation. He has written in scientific journals such as "Comunicazioni Sociali", "Oboe", "Piano B", "Connessioni Remote" and "Field". Since 2016 he has founded the Autopalo art collective with which he investigates the techniques and methods of social participation through the link with the world of football and fandom. Autopalo's work has been exhibited in national and international spaces such as the Palais de Tokyo in Paris and the Museum of Contemporary Photography in Milan. His doctoral thesis, on Italian artistic practices in urban space and the history of the first socially engaged art projects in the United States, was published for Mimesis in 2021. He was Adjunct professor at the University of Bologna (Curatorial Practices and Contemporary Art). In 2023, his book "Come leggere in monumento o la sua rimozione" about the relationship between memory, history, identity construction and visual arts, has been published for Postmedia Books. He is currently a post-doc fellow at the Luav University of Venice with a research on culture-led urban regeneration.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review