

9 Eyes di Jon Rafman: Google Street View nella voragine del reale

Paolo Berti *

L'idea che soggiace l'intera attività artistica di Jon Rafman, avviata nel decennio scorso e attualmente nel pieno di un riscontro internazionale, è rendere percepibile lo scivolamento di senso che produce la transizione dal reale agli spazi virtuali, e testimoniare gli aspetti antropologici che nascono negli interstizi comunitari tra questi due mondi, trascrivendo in forme che vanno dal video alla fotografia, alla scultura, il mondo di mezzo che la Rete ha portato in superficie. Rafman sembra partecipare attivamente a quella condizione denominata postmediale, precisata successivamente a Rosalind Krauss¹ da teorici quali Peter Weibel come quell'arte che avviene in un mondo in cui la presa dei media è globale² e, in questo caso, comprendente anche quegli ambienti limbici di decompressione tra reale e virtuale, laddove l'utilizzo dei media mette in discussione lo stato ontologico del sé.

*9 Eyes*³ è l'esempio più celebre e paradigmatico del *modus operandi* di Rafman: immagini rubate al sistema di georeferenziazione planetario Google Street View (che si propone di mappare e rendere disponibile in visuale soggettiva 1:1 l'intero globo terrestre), separate dal contesto attraverso *screenshots*, dimensionate successivamente su larga scala e rese disponibili per l'esposizione. Sulla genesi dell'opera è lo stesso Rafman ad informarci: «Attorno al 2007 o 2008, quando il progetto è iniziato, stavo navigando su Internet come faccio quotidianamente come prassi della mia pratica artistica. C'era qualcosa attorno a questi mondi virtuali che sono emersi online che mi ha realmente eccitato, specialmente la vastità di Google Street View. Mai prima nella storia nessuno ha provato a fotografare il mondo intero da una prospettiva a livello stradale. Vedevo me stesso come una sorta di esploratore virtuale, indagando questi nuovi, immensi, paesaggi virtuali»⁴. I nove occhi si riferiscono alle nove fotocamere, dotate di GPS e laser scanner, installate sulle automobili che Google utilizza per immagazzinare le immagini. Unite assieme attraverso software di elaborazione grafica, le fotografie rendono panoramiche di 360° totalmente esplorabili. Ogni 10-20 metri le fotocamere replicano il processo di acquisizione. «Le collezioni di Street View - precisa ancora l'artista - rappresentano la nostra esperienza del mondo moderno e in particolare quella tensione espressa tra un universo di noi incurante e la nostra ricerca di connettività e significati»⁵. Un mondo dunque trasparente e immediatamente verificabile ma che attraverso tale "selezione creativa" si propone come sottostruttura di codici poetici che Rafman scova, decifra e ricostruisce. D'altra parte la rete di rapporti multisensoriali che il digitale necessita di gestire, tra le infinite moltiplicazioni di suoni, testi e immagini, ha reso necessaria una specificità artistica differente: Bourriaud in *Postproduction*, ripensando alle modalità con cui i media digitali entrano nella creazione artistica, definisce l'artista contemporaneo come una sorta di selezionatore-*sampler* che opera come un *dee-jay* pescando «oggetti culturali dal caos proliferante della cultura globale nell'era dell'informazione»⁶, traslandoli poi – come suggerisce anche la lettura del fenomeno da parte di Domenico Quaranta⁷ – in contesti specifici così da poter innescare quel sentimento autoriflessivo inteso come arte.



Figura 1. Jon Rafman, 9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View), senza data, <<http://9-eyes.com>>.

Le tematiche scelte dall'artista canadese passano dall'interesse per il paesaggio o per situazioni genericamente "curiose" a quello per soggetti più affini ai vecchi *topos* della fotografia sociale, ricostruendo una geografia di luoghi solitamente fuori narrazione: disagio e miseria, violenza, prostituzione, incuria e desolazione, cercando di portare in superficie gli "invisibili", testimoniando spesso quelle zone di non-detto che si situano sulla linea di margine tra città e periferia, che oggi costituiscono uno dei temi di maggiore rilevanza in ambito di pianificazione territoriale. Tuttavia il senso di sublime sgomento dato da queste immagini nasce non soltanto dall'afflato "romantico" dei paesaggi catturati o dalla specificità di certe situazioni ma in primo luogo dall'illimitato potenziale tecnologico che Street View produce, e dalla disponibilità di così tanto "reale" così facilmente navigabile attraverso un banale *browser*. L'enormità dell'archivio di immagini che senza sosta il servizio pesca direttamente dallo spazio fisico senza alcuna mediazione crea di per sé un senso di spaesamento, e pone - come suggeriscono le facce algoritmicamente scolorite dei passanti o delle targhe dei veicoli - un ulteriore brivido in cui la sorveglianza e la tracciatura delle nostre azioni e dei nostri ambienti entra in una sorta di sogno-incubo iperdemocratico sulle possibilità distopiche di Internet, mettendo in mostra una negoziazione faustiana del nostro reale. Rafman rivela addirittura una chiave di lettura semi-divina: «In qualche modo essi sono ricordi, ricordi astratti, della *Google camera*. Vedo la *Google camera* quasi come un concetto moderno di Dio. Conosce tutto ma non agisce nella Storia. Non prende posizioni ma è lì che guarda»⁸. Un mondo-specchio planetario che riflette noi stessi, la nostra natura, le costruzioni antropiche del nostro mondo, in cui l'artista agisce da curatore alternativo degli infiniti prodotti delle fotocamere Google. Scrive Vito Campanelli, avvicinandosi al nodo critico: «Rafman si colloca all'interno di un flusso di informazioni tendente

all'infinito (come tale impossibile da gestire per le capacità percettive umane) e da tale posizione opera alcuni prelievi in coincidenza di situazioni informative ossia, nello specifico della prospettiva qui adottata, situazioni in grado di portare alla luce il rimosso sociale. Se il flusso delle *street views*, preso in sé, non ha altro significato se non quello di testimoniare la volontà imperialistica di Google di ordinare il mondo, le "istantanee" che Rafman ricava operando tagli e selezioni in tale *continuum*, sono invece estremamente significative, ri-attualizzano infatti possibilità che - in assenza di tali concretizzazioni - rimarrebbero null'altro che potenzialità inesprese, celate in una serie continua di registrazioni automatiche che, per quanto tecnicamente finite risultano comunque esorbitanti rispetto alle capacità umane»⁹.

9 Eyes è un'opera densa di sottotesti e significati, non ultima la scelta di entrare in un "non visto" della società diurna (Street View non comprende mai immagini notturne), fatto di situazioni borderline, di degrado urbano: prostitute e gangster sono avvicinati dalla sicurezza dei *browser* posizionati nelle nostre case, in maniera assimilabile ad una *flânerie* digitale, termine coniato da Baudelaire per descrivere le pratiche dell'esploratore degli spazi parigini, non affrettato, libero e curioso come un "botanico del marciapiede", intrecciato per certi versi alla figura dell'etnografo. Walter Benjamin pure adottò il concetto dell'osservatore urbano come strumento d'analisi, descrivendo il *flâneur* come un prodotto della moderna classe post-industriale in grado di interrogarsi coscientemente sul rapporto che si genera tra lo "smarrimento creativo" del singolo e la densità simbolica dei luoghi, esprimendo un bisogno di liberazione cognitiva che non comporti più una fruizione in chiave spettacolare e funzionalista della città ma che al contrario scorra al di sotto dei tentativi di condizionamento portati avanti dalla società dei consumi. Ancora sul cambio di prospettiva: «La strada diviene un'abitazione per il *flâneur*; tra le facciate dei palazzi si sente a casa quanto il cittadino fra le quattro mura domestiche. Le brillanti e opache insegne commerciali sono per lui ornamento degno di un muro quanto lo è un quadro ad olio per un borghese. I muri sono la scrivania su cui poggia i propri quaderni; le edicole dei giornali sono la sua libreria e le terrazze dei caffè i balconi da cui si affaccia dopo il lavoro»¹⁰. Curioso come in Rafman questa separazione tra la scrivania e il mondo esterno – che Benjamin sottolineava come il contrapporsi della dimensione passiva della casa con quella della produzione del reale – si sia ricongiunta in un'unione paradossale tra l'esplorazione dell'esterno e la sicurezza dell'abitazione. Allo stesso modo la pratica esplorativa del cyberspazio produce già di per sé un'esperienza vicina alla *flânerie*, passando da un ipertesto all'altro, assimilando conoscenze, traslando una propria dimensione avatarica in una sorta di passeggiata non-lineare negli spazi relazionali delle informazioni elettroniche, dove i link rappresentano un nuovo rapporto, anche ambientale, col mondo in cui si opera. Per André Lemos¹¹ il cyberspazio può essere considerato un vero e proprio luogo dove sperimentare una nuova relazione simbiotica tra i temi ormai fissati dello spazio urbano e la novità delle strutture digitali: la sua forma decentrata e rizomatica si presta dunque naturalmente alle "passeggiate" del *cyberflâneur* lungo i tessuti delle informazioni virtuali. Se già una deriva può essere sperimentata a partire dalla sospensione spazio-temporale della Rete, in cui comunque i sensi tentano la ricostruzione di appigli pseudogeografici, a maggior ragione l'esperienza di Google Maps e Street View e le loro proposte illusorie avvicinano la necessità di costruzione di uno spazio geografico alla vertigine numerica del virtuale, costituendo un terreno estremamente fertile per le pratiche di deambulazione "ipercartografica". Questa

dimensione tuttavia passa da essere una condizione “di culto”, come lo era il *flâneur* originario, sorretto da una simbologia socialmente connotata e da un peculiare status borghese, ad una prassi alla portata di tutti, dove le differenze dell’aldiquà dello schermo sono annullate e disperse nella moltitudine. L’ambiguità che connotava questa figura si è quindi trasformata nell’ambiguità del supporto, dalla particolarità del singolo all’estensione dell’ambiente in cui opera.

I luoghi attuali, ormai totalmente conoscibili attraverso l’opera planetaria di società come Google e dei sistemi di posizionamento GPS, lontani da quel brivido che rendeva la scoperta di *terrain vagues* un evento straordinario, si sono in qualche modo riterritorializzati, lasciando all’ingegno umano modi per attivarli all’interno di nuovi significati. Per fare un solo esempio eclatante, che pure non sembrerebbe collegato a lavori come *9 Eyes*, possiamo pensare alla rivoluzione non solo cinematografica ma innanzitutto di senso che ha portato il neorealismo negli anni Quaranta del secolo scorso, mostrandoci come i luoghi, strade, piazze, vicoli, periferie urbane, attraverso nient’altro che la propria cruda realtà potessero scatenare significati altri, onirismi, sospensioni linguistiche. Se sotto l’influsso delle arti la geografia ha subito un progressivo processo di *ostranenie* – come avrebbe detto Šklovskij –, quell’effetto meccanico di forzare il fruitore fino a defamiliarizzare, straniare, cose quotidiane, si può ritenere che un processo simile possa comprendere anche un certo modo di intendere il territorio attraverso “l’eccessiva conoscenza” che uno strumento come Google Street View comporta. Lo afferma in sostanza lo stesso Rafman precisando come il servizio di Google “ci estranea da noi stessi”, vivendo da una certa distanza il mondo che paradossalmente stiamo già vivendo, osservando, di fatto, nel “vuoto”.



Figura 2. Jon Rafman, *9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View)*, senza data, <<http://9-eyes.com>>.

Il concetto di “vuoto” sembra scaturire direttamente dalla superficie riflettente di Street View, un nulla che si autogenera nella de-soggettivazione che Internet comporta, come ricorderà

anche l'incipit di *Still Life (Betamale)*, successiva opera di Rafman, datata 2013, che indagherà i fetici di alcune nascoste microcomunità del Web - che recita tra echi nietzschiani: «*As you look at the screen, it is possible to believe you are gazing into eternity. You see the things that were inside you. This is the womb. The original site of the imagination... You can't find your way out of the maze you are convinced has been solely created for you*» («Guardando lo schermo è possibile credere che si stia guardando nell'eternità. Si vedono le cose che erano dentro di te. Questo è il grembo. Il sito originario dell'immaginazione. Non puoi trovare la via d'uscita dal labirinto che credi sia stato creato esclusivamente per te»). L'eternità di cui si parla è la vastità assoluta e assurda di dati che non può che far scolorire nel "vuoto" dell'irrazionalità numerica anche quei "pieni" di capacità tecnologica. Non si tratta dunque del classico sublime dinamico o matematico teorizzato da Kant per spiegare il senso di riappropriazione umana davanti agli sbandamenti prodotti dall'esperienza della forza annientatrice della natura, ma di un più preciso "sublime tecnologico", quella "inedita vertigine" di cui parla Mario Costa nell'omonimo testo¹²: non più uno sgomento provocato dagli eventi naturali ma una terribilità informatica e tecnologica, spaventosa nella sua forza di calcolo e mimesi. Precisa Campanelli: «Mi sembra di poter dire che l'elemento centrale delle New Aesthetic va individuato proprio nella sublimità delle immagini prodotte attraverso quelle innovative forme di collaborazione tra esseri umani e macchine rese possibili dai media digitali. Le immagini prodotte da un drone militare che sorvola il territorio nemico, quelle scattate da un satellite che, orbitando intorno alla terra, è in grado di leggere la marca di un pacchetto di sigarette gettato su un marciapiede, quelle apparentemente indecifrabili attribuibili al cattivo funzionamento di un *codec* video, o ancora quelle di oggetti tridimensionali generati da stampanti 3D a partire dall'assenza di dimensioni del codice binario, tutte queste immagini (e le innumerevoli altre che si potrebbero citare) hanno in comune la caratteristica di porre il soggetto di fronte alla propria finitudine, quindi di fronte al pericolo immediato e concreto di essere sopraffatto e reso superfluo dalle macchine. Siamo dunque di fronte ad un nuovo tipo di terrificante che grazie alla "tecnica del sublime" può essere oggettivizzato e quindi offerto alla fruizione collettiva, "socializzata e pianificata", che può inoltre essere "prodotto e consumato" e dunque con riferimento alle pratiche più attuali, archiviato (Bridle, Berry) e remixato (Navas)»¹³.

Altro elemento che interessa la selezione rafmaniana, in qualche modo ancora collegato all'evidenza di una sopraffazione del singolo da parte della tecnologia, sono i *glitch*: rare imprecisioni dell'algoritmo, errori di visualizzazione che svelano il (mal)funzionamento del sistema, dando maggior consapevolezza all'osservatore dell'artificialità della macchina. Immagini mal intersecate, distorsioni, sdoppiamenti, artefatti visivi; ognuno di questi errori sembra palesare – per citare un noto film di culto – il "*glitch in the Matrix*", l'interstizio dove la "macchina del reale" mostra se stessa. Non è difficile immaginare il motivo per il quale interessino l'artista canadese: i *glitch* non solo esaltano quel sublime tecnologico di cui sopra ma ne raffigurano l'exasperazione, la realtà che svela un'ulteriore realtà, lo squarcio sullo schopenaueriano velo di Maya. Come rivela Rafman interrogato sull'argomento, i *glitch* figurano una sorta di "momento cubista" all'interno di una rappresentazione di realtà oggettiva, l'ingresso dell'astrazione nel concetto di paesaggio: «Amo queste immagini. Da una parte sono tenute formalmente assieme dal fatto che sono tutte catturate

alla stessa altezza, panorami a 360 gradi, e che contengano il logo di Google. Allo stesso tempo queste immagini sembrano dipinti astratti. Rendono trasparente la costruzione dell'immagine in un modo quasi brechtiano»¹⁴.



Figura 3. Jon Rafman, 9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View), senza data, <<http://9-eyes.com>>.

L'esperienza del *glitch* e del il disvelamento involontario di una costruzione tecnologica, che soggiace la prevista esperienza d'uso, in qualche modo scopre un livello di ingegnerizzazione ancora superiore; cioè quello della "megamacchina", concetto introdotto già nel 1967 da Lewis Mumford¹⁵, come struttura complessa dalle colossali proporzioni tecniche e sociali in cui l'uomo funge da nient'altro che unità sostituibile: una critica ai sistemi del capitalismo cognitivo si fa avanti, utilizzando la prassi algoritmica di una "società regina" come Google. La moltiplicazione pervasiva della macchina "neurocapitalista" resta d'altra parte uno dei punti fermi della riflessione della Post-Internet Art, recente tendenza artistica di cui Rafman né è una delle personalità di spicco, in cui il Web è delineato non solo come strumento tecnico (e quindi utilizzabile dagli artisti, come già faceva l'ormai storicizzata Net Art, risalente alla prima metà degli anni Novanta) ma anche e soprattutto come forza in grado di alterare le strutture sociali¹⁶, in cui i cascami culturali sono solo incidentalmente connessi al mondo informatizzato. Se dunque l'orizzonte tecnologico perde di opacità, assimilandosi al corpo fisico dell'utente, anche nelle sue peculiarità biologiche (si pensi alle implicazioni "bio-ipermediali" dei dispositivi mobili¹⁷) ciò che la riflessione, anche artistica, tende a descrivere è il contesto, in cui sfruttamento e mercificazione della moltitudine diventano il principale nodo di rappresentazione. La centralità del Web non si configura solo come aspetto post-artigianale tra il rapporto con l'immagine con cui si fa arte e il mezzo di comunicazione, ma anche come lo specifico "stato d'animo" con cui si pensa alla Rete. È in questa dimensione che il lavoro di Rafman trova forgia rispetto a tutti gli oggetti parziali in diffusione dai media digitali; nello

scorrere delle informazioni si scorge la fisicità di un corpo umano modificato dal contatto col flusso continuo di Internet, da tutti i detriti della generazione Web 2.0 che rifluiscono costantemente come deposito d'immagini in continuo mutare. Rafman esplora, sceglie, registra e celebra pezzi di mondo entrando nei processi che si generano all'interno di questi regni virtuali, un lavoro paradossale di cernita, cura e archiviazione che gioca sulla dimensione morale e sull'ambiguità del contesto. Se è possibile intendere Post-Internet come una sintesi della nuova realtà quotidiana rispetto ai cambiamenti portati dalla tecnologia digitale, un'estetica che parla "da dentro" di uno stile di vita sempre più totalizzante, si può comprendere solo come "archivio infinito", una sconfinata banca dati che documenta lo sviluppo dell'epoca contemporanea. Qui la selezione rafmaniana, sullo sfondo della commerciabilità dei prodotti usati (Google Maps e Street View sono servizi gratuiti ma hanno comunque un ruolo nello sfruttamento dei *big data*), punta alle capacità archivistiche, ricombinatorie, di remixaggio e di riaffermazione di sé attraverso l'atto di "inquadrare l'immagine" con cui l'artista affronta la materia estetica immergendosi nel *data mining*. «La nuova forma di fotografia - afferma Rafman a conforto del ruolo attivo dell'artista " può avere rimosso il fotografo dal processo meccanico, ma le fotografie di Street View rimangono comunque testi culturali che richiedono di essere interpretati»¹⁸.

Note

- 1 Krauss R. E. (2000), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- 2 Weibel P. (2006), *The Post-Media Condition*, in *Postmedia Condition*, cat., Centro Cultural Conde Duque, Madrid.
- 3 Il nucleo principale di *9 Eyes (The Nine Eyes of Google Street View)* si trova all'indirizzo <<http://9-eyes.com>>, sito inserito all'interno del circuito *Tumblr*.
- 4 Staley W. (2003), *Poaching Memories from Google's Wandering Eye*. New York: in *The New York Times, The 6th Floor*, 16 December 2013, <<https://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>>.
- 5 Rafman J. (2009), *IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View*. New York: in *Art F City*, 12 August, 2009, <<http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/>>.
- 6 Bourriaud N. (2004), *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Milano: Postmedia Books, p. 7.
- 7 Cfr. Quaranta D. (2010), *Media, New Media Postmedia*. Milano: Postmedia Books, p. 156.
- 8 Staley W. (2003), *cit.*
- 9 Campanelli V. (2016), *Dialoghi. Verso uno statuto delle immagini contemporanee*. Napoli: Media & Arts Office, p. 257.
- 10 Benjamin W. (1939), *Paris, capitale du XIX^e siècle*. France (trad. it. *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*. Torino: Einaudi. 1986).
- 11 Cfr. Lemos A. (2001) *Ciber-flânerie*. In Fragoso S., Silva D. F., a cura di, *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, pp. 45-60.
- 12 Costa M. (1998), *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia*. Roma: Castelvecchi.
- 13 Campanelli V. (2016), *cit.*, p. 238-239.
- 14 Staley W. (2003), *cit.*
- 15 Cfr. Mumford L. (1967) *The Myth of the Machine. Technics and Human Development*. UK (trad. it. *Il mito della macchina*. Milano: Il saggiatore. 1969).
- 16 Si veda uno dei primi articoli a porsi il problema di un rapporto tra Post-Internet e Net Art: Connor M. (2013), *What's Postinternet Got to do with Net Art?* New York: in *Rhizome*, 1 November 2013, <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>.
- 17 Cfr. Griziotti G. (2016), *Neurocapitalismo. Mediazioni tecnologiche e linee di fuga*. Milano-Udine: Mimesis, p. 120.
- 18 Rafman J. (2009), *cit.*

Bibliografia

- Bolognini M. (2008), *Postdigitale. Conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*. Roma: Carocci.
- Bourriaud N. (2002), *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. France (trad. it *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*. Milano: Postmedia Books. 2004).
- Boyer M. C. (1996) *Cybercities*. Princeton: Princeton University Press.
- Campanelli V. (2016), *Dialoghi. Verso uno statuto delle immagini contemporanee*. Napoli: Media & Arts Office.
- Campeau S. (2014), *Chris Marker, Jon Rafman: Our Relation to Images*. Prévost: in *ETC MEDIA. Revue d'Arts Médiaiques*, 102, juin-octobre 2014, p. 70-73.
- Castro A. (2015), *Jon Rafman: A Profound Dissonance*. Montréal: in *Espace. Art actuel*, 110, printemps-été 2015, p. 98-99.
- Froese S. (2014), *Jon Rafman*. New York: in *Pin-Up Magazine*, 15, Fall/Winter 2013/2014, pp. 85-88.
- Greene R. (2004), *Internet Art*. London: Thames & Hudson.
- Joselit D. (2013), *After Art*. USA (trad. it. *Dopo l'arte*. Milano: Postmedia Books. 2015).
- Krauss R. E. (2000), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- Lemos A. (2001) *Ciber-flânerie*. In Fragoso S., Silva D. F., a cura di, *Comunicação na cibercultura*. São Leopoldo: Unisinos, pp. 45-60.
- McHugh G. (2011), *Post Internet*. Brescia: Link Editions.
- Quaranta D. (2010), *Media, New Media Postmedia*. Milano: Postmedia Books.
- Rafman J. (2009), *IMG MGMT: The Nine Eyes of Google Street View*. New York: in *Art F City*, 12 August, 2009, <<http://artcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/>>.
- Rafman S. (2012), *The Reframing of Loss: Jon Rafman's Virtual Archives*. Montréal: Université du Québec.
- Sorenson O. (2015), *Jon Rafman*. Montréal: in *Esse Arts + Opinions*, 85, automne 2015, pp. 88-89.
- Steinmann K., a cura di (2016), *Jon Rafman: Nine Eyes*. Vancouver: New Documents.
- Staley W. (2003), *Poaching Memories from Google's Wandering Eye*. New York: in *The New York Times, The 6th Floor*, 16 December 2013, <<https://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/>>.
- Zhexi Zang G. (2016), *The Online Antropology of Jon Rafman*. London: in *Frieze*, 176, January-February.

* Specializzato presso la Scuola in beni storico artistici dell'Università di Siena e già laureato in Storia dell'arte presso la stessa Università. Ha pubblicato contributi sull'eredità delle pratiche situazioniste e sugli sviluppi estetici del *land walking*, anche rispetto alle nuove tecnologie.