

# La pelle della città: considerazioni, metodi e strumenti degli interventi sul tessuto urbano

Marco Fabri\*

## Abstract:

This contribution proposal shows how digital survey, panoramic shooting and augmented reality allow creating a new support tool for research, readings, and interpretations in the field of Street Art. The duration of Street Art artworks is uncertain, and their context has a strong bond with them. Thanks to modern digital technologies the relationship between artworks and documentation is extraordinarily evolved. This Proposal shows a new way to preserve and spread these artistic contents.

*Parole chiave: arte, condivisione, innovazione culturale, comunità, bene comune*

<<Tanti luoghi nelle metropoli contemporanee sono spazi oggettivamente brutti, residui di dinamiche economiche incentrate sul capitale e non sulla persona: le aree industriali, gli svincoli stradali, i dintorni dei centri commerciali, le facciate cieche dei palazzi, i pali della segnaletica, i tombini, le cabine elettriche ecc. Proprio per questo sono tutti supporti particolarmente adatti a venir trasformati, perché si crea un forte contrasto tra la bruttezza dell'oggetto e la sua risignificazione. Scopo dell'arte urbana è riconquistare questi spazi sottratti alla cittadinanza, rendendoli più umani, più vivibili. Lo spazio pubblico non è più terra di nessuno, ma patrimonio di tutti>> <sup>1</sup>.

Negli ultimi cinquanta anni abbiamo potuto assistere ad un notevole incremento degli interventi di arte urbana nello spazio pubblico. Queste modifiche condizionano il modo in cui viviamo la dimensione pubblica e alterano il nostro quotidiano. Pratiche che un tempo erano riservate ad una nicchia di persone che comunicava in codice, ora sono rivolte a chiunque, capaci, attraverso nuovi strumenti e nuovi linguaggi di interagire con il più ampio pubblico possibile. Anche se possiamo notare molte analogie a livello formale, non è stato un mutamento omogeneo,

difatti in diverse parti del mondo, questo processo ha avuto un differente sviluppo cronologico. Cercando di individuare un minimo comune denominatore a questi interventi notiamo come questi siano a tutti gli effetti nuovi metodi di comunicazione, capaci di sfruttare nuovi canali e nuovi strumenti. In un prima fase queste dinamiche si sono concentrate sullo sviluppo della rappresentazione di un testo scritto e delle sue alterazioni visive, finendo per creare veri e propri codici diversi da zona a zona. L'intera produzione di questi artisti verteva sulla reiterazione del gesto scrivendo il proprio nome o la propria *tag* ovunque fosse possibile ed in ogni modo possibile. Questo metodo aveva un doppio livello di azione. Una comunicazione interna al movimento nel quale si creava una rivalità tra i diversi gruppi o le diverse crew in ambito stilistico e quindi per quanto riguarda sia la qualità del singolo intervento sia la quantità e quindi il numero degli interventi. Allo stesso tempo alterando uno spazio comune ed intervenendo su di un palcoscenico molto più ampio era possibile superare divisioni e barriere di carattere sociale e interagire con un pubblico diverso. In questo caso è importante capire che la scelta della reiterazione del nome non era dovuta solo all'egocentrismo del singolo, ma era anche un tentativo di affermare la propria presenza in un determinato luogo e in un determinato spazio, come a voler dare prova della propria esistenza in un mondo non più a misura d'uomo. Questo duplice canale di comunicazione e metodo di interazione è molto importante per poter valutare e analizzare questi movimenti e il loro sviluppo.

Negli ultimi venti anni è mutato in maniera netta il contenuto di questi interventi modificandone di conseguenza l'impatto sulla popolazione. Se prima ci si concentrava su l'alterazione del testo scritto, con i relativi problemi di codificazione e immagini e personaggi raffigurati erano solo un contorno del lavoro o un rafforzativo di esso, negli anni della globalizzazione questo processo si è invertito. La produzione di opere figurative, realizzate con molteplici tecniche, ha modificato il processo non solo grazie alla possibilità di essere comprese in maniera immediata ma anche perché i soggetti rappresentati possono farsi carico di temi sociali e collettivi.

Attraverso piccole provocazioni visive in grado di stimolare riflessioni di ampio respiro, testimonianze di eventi realmente accaduti che non devono essere dimenticati questi interventi, di fatto, compongono e caratterizzano la memoria collettiva della comunità in cui vengono realizzati. Testimonianze ed aneddoti vengono riportati alla luce e prendono vita attraverso nuove forme e nuovi soggetti capaci di comunicare con la società odierna. In alcuni casi l'elemento raffigurato diventa un ponte dialettico per iniziare un racconto e riportare alla luce situazioni ed emozioni del

passato. Un esempio significativo è l'intervento<sup>1</sup> del 2014 di Lucamaleonte al quartiere Tuscolano a Roma, meglio noto come Quadraro intitolato 'Nido di Vespe'. L'opera realizzata per il 70esimo anniversario del rastrellamento del quartiere durante il secondo conflitto mondiale, raffigura delle grandi vespe su di un alveare. Semplicemente 'un nido di vespe', che nasconde un significato più profondo, questo era il nome con cui i militari nazisti chiamavano il Quadraro, dato che ai tempi dell'occupazione tedesca era una zona della Capitale con una grande concentrazione di Partigiani e Antifascisti.



*Nido di vespe, l'opera di Lucamaleonte (ph. Google Streetview 2019)*

Da questo esempio si evince chiaramente un altro aspetto fondamentale per poter analizzare e comprendere a pieno il valore di questi interventi: il rapporto con il 'contesto'. Molte delle opere realizzate in ambito urbano sviluppano fin dalla loro ideazione un rapporto imprescindibile con il contesto che le ospita. In alcuni casi si tratterà di un collegamento formale: si può trattare di enormi personaggi adagiati o sistemati seguendo le geometrie dell'edificio su cui viene realizzato, oppure si può regolare il rapporto luci ed ombre dell'opera in base alle fonti luminose presenti nel contesto. Altrimenti come nel caso dell'opera precedentemente citata, si tratta di un legame sostanziale con il contesto. Un nido di vespe disegnato in un altro quartiere di Roma o in un'altra città d'Italia avrebbe avuto un altro significato, un diverso impatto comunicativo e forse avrebbe perso gran parte del suo valore. Il rapporto con l'ambiente circostante si può perciò definire indissolubile ed imprescindibile. Ma se andiamo ad analizzare la vita dell'opera ci rendiamo conto di quanto questo rapporto diventi difficile ed imprevedibile. Molteplici fattori mettono a rischio la vita di questi interventi: dalle insidie del clima ai volontari del decoro, da singoli cittadini che agiscono sul tessuto urbano alla più ampia amministrazione comunale, fino ad importanti imprenditori privati che tentano di appropriarsi di un'opera rimuovendola.

Tutti questi elementi di incertezza rendono necessaria una strategia di identificazione e conservazione per questo enorme patrimonio culturale. Importante però è definire correttamente

il termine conservazione. Se come detto il rapporto con il contesto è così forte e indissolubile, la soluzione dello 'stacco' non può essere considerata. Oltretutto si viene a creare una differenza sostanziale quando un'opera, che è stata progettata e realizzata nello spazio pubblico anche per poter essere fruita in maniera gratuita e senza filtri di qualsiasi natura, viene esposta a pagamento dentro un museo. Questa operazione snatura e altera pesantemente le opere e il senso stesso della loro esistenza. Da i primi *writer* americani che in alcuni casi, contattavano direttamente i giornalisti e fotografi per avere la documentazione dei propri lavori questa necessità è sempre stata una prerogativa di questo movimento.

Una soluzione efficace è quella che prevede l'utilizzo delle moderne tecnologie per poter preservare l'opera, non nella sua integrità fisica, ma nella sua integrità formale e spaziale. L'opera fisica è destinata a sparire, ma possiamo trovare il modo di conservarne l'idea, il senso e farne proprio il contenuto e il racconto che portava con se. Ovviamente non si tratta né di registrare e restituire ogni singolo segno fatto con uno spray o con un marker, ma di individuare e selezionare opere e aree di rilievo per la comunità locale. Non si tratta di individuare le opere che presentano particolari tecnicismi, né di individuare gli interventi più 'comodi' e piacevoli, ma di affrontare un'ampia analisi storica del luogo che supportata dal confronto con la comunità locale può portare ad una selezione efficace. Evitando episodi come quello accaduto alla Garbatella nello scorso mese di marzo, dove 'operatori del decoro' han coperto una scritta dal valore storico in via Basilio Brollo che recitava: "VOTA GARIBALDI Lista N°1". Era un manifesto elettorale delle prime elezioni della storia della Repubblica italiana. Il vero paradosso di questa vicenda è che nel 2014 la scritta era stata restaurata ed era stata installata una tettoia per proteggerla dalla pioggia ed una targa a fianco che ne spiegava il valore storico. Quello della conservazione è sempre stato un problema per gli autori di questi interventi e dai primi anni settanta ad ora, sono state trovate soluzioni ed espedienti sempre diversi e non vi è mai stato uno sviluppo univoco.

Il metodo di selezione delle opere non può essere definito unico e assiomatico, ma si può e si deve delineare per ogni luogo in maniera differente. Ma se il metodo e i criteri di selezione andranno messi in discussione ogni volta che si tenterà di iniziare questo processo, il coinvolgimento della comunità interessata è imprescindibile. Negli ultimi anni con il proliferare di iniziativa di arte urbana, purtroppo, si è potuto notare come interventi che non prevedevano al loro interno il coinvolgimento della cittadinanza, sono risultati inefficaci e in alcuni casi forzati. Nessuno può mettere in dubbio l'operato di un'artista di fama internazionale a cui viene commissionato un intervento, ma non è possibile accettare dinamiche di imposizione visiva, molto

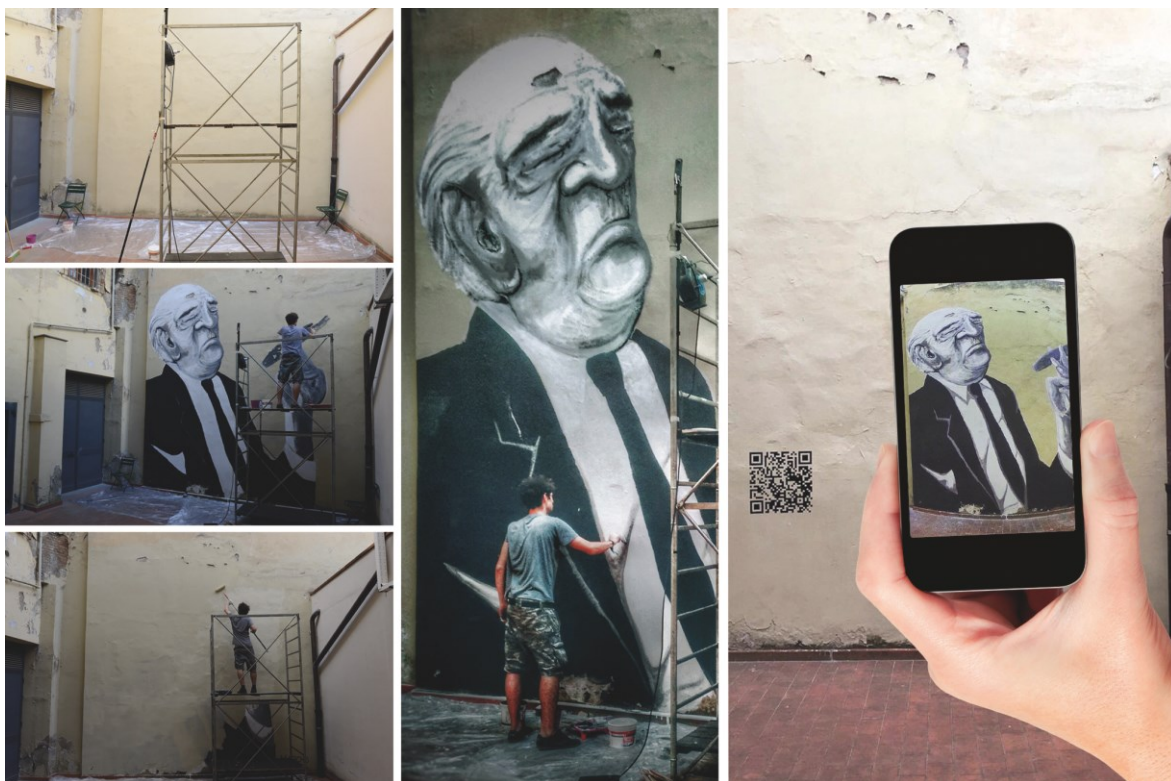
simili a quelle con cui i nostri centri urbani son stati ricoperti di insegne e cartelloni pubblicitari. Gli interventi di arte urbana possono condizionare la quotidianità degli abitanti di un determinato quartiere per molti aspetti. Riuscire a caratterizzare lo spazio pubblico creando un elemento in cui la gente possa riconoscersi e che in un certo senso possa confluire in una rappresentazione della memoria collettiva e storica del luogo è di fondamentale importanza per questo movimento. Molto importante diventa evitare processi viziati capaci di generare, oltre all'entusiasmo iniziale, dinamiche come quelle della gentrificazione, che finisce, con l'aumento dei prezzi e del costo della vita, col costringere gli abitanti meno abbienti e con meno mezzi economici a cambiare casa e a trasferirsi in una zona della città meno costosa. L'arte di strada perde così la sua funzione di 'strumento sociale' alterando indirettamente e negativamente il tessuto urbano per/da cui è nata.

Come detto in precedenza, le moderne tecnologie ci permettono di sfruttare il potenziale di questi interventi e di definire nuove strategie di conservazione. La rappresentazione del reale si traspone in una propria alternativa digitale, che presenta nella sua completezza l'opera colta nel momento della sua breve presenza. Possiamo aumentare la raccolta dei dati e sviluppare la qualità della documentazione raccolta, creando un archivio in grado di poter accogliere tutte queste informazioni e poterne fruire in maniera del tutto nuova. Attraverso l'utilizzo di camere fotografiche è possibile registrare le opere ad alta risoluzione che andranno a comporre questo archivio in continuo aggiornamento. Sarà dunque un vero e proprio spazio virtuale, una libreria visiva e multimediale del luogo, dove sarà possibile vedere dal proprio computer il mutamento continuo delle opere e degli artisti che si sono susseguiti in un determinato arco temporale. Disponendo dei dispositivi in luoghi concordati, sarà possibile visualizzare le opere realizzate precedentemente attraverso gli strati che vi si sono sovrapposti e fornire maggiori informazioni sull'opera (autore e relativa biografia, analisi dell'opera, anno di realizzazione, tecniche utilizzate, saggi critici sull'opera).

Questa piattaforma potrà dunque aiutare a comprendere meglio un'opera di arte urbana mostrando, elementi come, lo studio che sta alla base della realizzazione dell'opera, le strategie di approccio usato dall'artista in un determinato lavoro, la composizione di linee e campiture che compongono un *masterpiece* e decodificando di fatto lavori di *writing* (simulando la distorsione delle lettere e le alterazioni stilistiche proposte dall'artista in questione). Non sarà possibile ampliare le proprie conoscenze solo dal punto di vista tecnico e formale, difatti con semplici collegamenti virtuali verranno fornite all'utente tutte le informazioni necessarie a comprendere la storia dell'opera, le metafore e i richiami a cui l'artista ha voluto far riferimento e di conseguenza

la relativa documentazione fatta di video interviste, immagini e testi.

Per mostrare la dinamica e le possibilità offerta da questa soluzione ho realizzato un intervento di muralismo figurativo all'interno del Dipartimento di Architettura di Firenze. Una volta individuato uno spazio poco utilizzato, una piccola corte di transito che collega gli spazi del laboratorio fotografico, la proposta si è concretizzata in una riproduzione della foto più rappresentativa di un grande architetto del secolo scorso Ludwig Mies Van Der Rohe. Durante la realizzazione sono state scattate una serie di fotografie che sono servite a comporre un video in timelapse della realizzazione dell'opera e una volta terminato il dipinto è stata scattata la foto dell'opera conclusa e da restituire. Successivamente ho ricoperto l'intero lavoro con la vernice del colore iniziale simulando i vari fattori 'imprevisti' che condizionano il contesto urbano e che possono portare alla rimozione dell'opera totale o parziale. Una volta asciutta la vernice è bastato applicare un codice QR alla parete su cui avevo realizzato il lavoro e l'opera è 'virtualmente' tornata in vita, visualizzabile in realtà virtuale su un qualunque dispositivo mobile. Rimossa o sparita ma presente come la molteplicità delle possibilità dei luoghi. Un'esperienza avvolgente che riporta lo spettatore in una dimensione nuova capace di ingannare il fattore tempo e mostrare come era lo stesso spazio in precedenza, aiutando così nuovi interventi in spazi dimenticati. L'effimero è virtualmente eterno.



*Mies*, Intervento realizzato per la discussione della tesi di laurea settembre 2017 (ph. Giorgio Verdiani)

Oltre alla possibile catalogazione del patrimonio esistente, la continua contaminazione delle nuove tecnologie può permettere un nuovo modo di sviluppare questi lavori e di ampliare anche i campi di indagine. Sarà possibile progettare e programmare lavori di arte urbana prevedendo l'utilizzo di queste tecniche e delle nuove soluzioni che portano con se. Un'opera di muralismo figurativo è di per se un'opera legata alle due dimensioni e alla staticità della figura realizzata. Con il supporto della realtà aumentata è possibile incrementare la spazialità del lavoro progettando elementi tridimensionali in grado di 'uscire' dal supporto. Elementi e personaggi fantastici potranno finalmente acquisire dinamicità, ampliando la comunicazione del racconto che gli è stato affidato. Un cambio di prospettiva che se da un lato riduce la spontaneità del gesto di alcuni interventi sul tessuto urbano, dall'altro può ampliare e stravolgere la potenza narrativa e visiva di alcuni lavori.

Un'iniziativa sviluppata negli ultimi anni che ha coinvolto diverse città italiane e che si articola su dinamiche molto simili a quelle descritte fino ad ora è Il MAUA – Museo di Arte Urbana Aumentata.<sup>3</sup> << È un nuovo modello di museo, diffuso e partecipativo, capostipite di molti altri musei tecnologici del futuro, che vorranno dare vita a modalità innovative di fruizione e valorizzazione, accessibili a un ampio pubblico e aperte al territorio>> così lo definiscono gli organizzatori. Il museo si articola tra i quartieri di Milano, Palermo e Torino, come un progetto partecipato capace di coinvolgere trasversalmente gli abitanti, gli artisti, gli studenti e le istituzioni. Dopo una prima fase di mappatura fotografica realizzata con gli studenti e i ragazzi è stato organizzato un workshop per animation designer di realtà aumentata, che ha permesso lo sviluppo tridimensionale e dinamico dei soggetti e delle opere. Ad oggi è possibile fruire liberamente delle opere realizzate tramite il proprio device e organizzare tour guidati con personale dedicato.

I vantaggi che nascono dall'applicazione di tecnologie come la realtà virtuale o la realtà aumentata in un contesto pubblico possono essere utilizzati in diversi campi di interesse oltre a quello dell'arte urbana. Incrementando in maniera così netta l'impatto sul pubblico e la capacità divulgativa, è lecito prevedere altri possibili sviluppi come ad esempio quel che riguarda la riduzione dell'impatto visivo dei cantieri in ambito urbano. Situazioni temporanee molto 'delicate' in quanto se gestite in maniera sbrigativa possono risultare fonte di degrado e modificare negativamente la percezione del luogo stesso. Come massimo tentativo di mimesi del cantiere, nell'ottica di diminuire l'impatto visivo dei lavori, nel migliore dei casi si ricorre all'applicazione, sulle recinzioni di delimitazione e su i ponteggi delle impalcature, di teli traforati su cui viene stampato il fotopiano della facciata coperta e in manutenzione o cartelloni informativi di carattere

storico (in realtà molto spesso vengono applicate pesanti e ingombranti cartelloni pubblicitari). Armati di una minima curiosità, sui pannelli informativi situati all'ingresso del cantiere, è possibile notare i render del lavoro ultimato e i relativi fotoinserimenti. Grazie alle nuove possibilità offerte dalla realtà aumentata sarà possibile inserire digitalmente il modello tridimensionale nello spazio circostante e visualizzare dal proprio smartphone il progetto realizzato e l'impatto definitivo nel contesto.

Un altro campo di applicazione in cui è possibile consolidare un notevole 'salto di qualità' sarà quello della divulgazione culturale e di avvenimenti dalla rilevanza storica. Sarà possibile ricreare artificialmente architetture del passato andate distrutte ed eventi che hanno caratterizzato la storia dell'umanità rivivendoli esattamente nel punto in cui sono avvenuti. Sarà possibile, tramite la realizzazione di modelli tridimensionali basati su cartografie storiche e immagini di archivio, vecchie scene urbane, visualizzare sul proprio dispositivo, ad esempio, le varie fasi della realizzazione della facciata del Duomo di Firenze o simulare e visualizzare dei *timelapse* capaci di mostrare le mutazioni dei Fori Imperiali dai tempi dell'antica Roma ai giorni nostri.

Ben coordinando mezzi e risorse, è possibile rivoluzionare il mondo della divulgazione storico culturale, in modo da poter essere meglio compresa, protetta ma soprattutto valorizzata. Questi nuovi strumenti possono sopperire a delle lacune creative del singolo utente e mostrare a chiunque ciò che il presente non è in grado di fare nell'immediato, e senza una preparazione alle spalle. Diminuisce lo sforzo immaginifico che ogni persona deve fare per poter percepire e realizzare il valore di un luogo e il peso della storia. Un modo per incuriosire e appassionare attraverso l'utilizzo degli strumenti del presente.



## Note

<sup>1</sup> PAO, Paolo Bordino artista italiano attivo dai primi anni duemila; citazione tratta dal testo critico *Lo spazio pubblico*, gennaio 2018 (<https://mauamuseum.com/lo-spazio-pubblico/>)

<sup>2</sup> Intervento realizzato nell'ambito del progetto MURO, Musero di Urban Art di Roma curato dall'artista David Diavù Vecchiato (<http://muromuseum.blogspot.com/2014/06/il-nido-di-vespe-di-lucamaleonte.html>)

<sup>3</sup> Il progetto è stato condotto e gestito da un largo partenariato comprendente la cooperativa sociale Bepart, il centro per la cultura e la creatività BASE Milano, la casa editrice Terre di Mezzo, la scuola di fotografia Bauer, il laboratorio di design PUSH. e la Fondazione Arrigo e Pia Pini (<https://mauamuseum.com>)

## Bibliografia

- Dal Lago A., Giordano S., 2016 *Graffiti. Arte e ordine pubblico*, Il Mulino, Bologna
- Farneti F., Lenzi D., 2006, *Realtà e illusione nell'architettura dipinta. Quadraturismo e grande decorazione nella pittura di età barocca*, Alinea, Firenze
- Ferri A., 2016, *Teoria del Writing. La ricerca dello stile*, Professionaldeamers
- Filippi M., Mondino M., Tuttolomondo L., *Street Art in Sicilia*, Dario Flaccovio Editore, Palermo
- Fiore V., Ruzza L., 2013, *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, LetteraVentidue, Siracusa
- Lambertini A., 2013, *Urban Beauty! Luoghi prossimi e pratiche di resistenza estetica*, Editrice Compositori, Bologna
- Monfeli S., Cappuccini M., 2003, *Just push the button. Writing Metropolitano*, Stampa Alternativa, Viterbo
- Seno E., McCormick C., Schiller M. e S., 2010, *Tresspass. Historia da arte pubblica nao encomendada*, Taschen, Barcellona