

BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

20

numero 1 anno 2020



BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

20

numero 1 anno 2020

**Growing Social
Inequalities
and Ecological Crisis**



BDC

Università degli Studi di Napoli Federico II

Via Toledo, 402
80134 Napoli
tel. + 39 081 2538659
fax + 39 081 2538649
e-mail info.bdc@unina.it
www.bdc.unina.it

Direttore responsabile: Luigi Fusco Girard
BDC - Bollettino del Centro Calza Bini - Università degli Studi di Napoli Federico II
Registrazione: Cancelleria del Tribunale di Napoli, n. 5144, 06.09.2000
BDC è pubblicato da FedOAPress (Federico II Open Access Press) e realizzato con Open Journal System

Print ISSN 1121-2918, electronic ISSN 2284-4732

Editor in chief

Luigi Fusco Girard, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Co-editors in chief

Maria Cerreta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Pasquale De Toro, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Associate editor

Francesca Ferretti, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Editorial board

Antonio Acierno, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Luigi Biggiero, Department of Civil, Architectural
and Environmental Engineering, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Francesco Bruno, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Vito Cappiello, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Mario Coletta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Teresa Colletta, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Ileana Corbi, Department of Structures for Engineering
and Architecture, University of Naples Federico II,
Naples, Italy
Livia D'Apuzzo, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Gianluigi de Martino, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Stefania De Medici, Department of Civil Engineering
and Architecture, University of Catania, Catania, Italy
Francesco Forte, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Rosa Anna Genovese, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Fabrizio Mangoni di Santo Stefano,
Department of Architecture, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Luca Pagano, Department of Civil, Architectural
and Environmental Engineering, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Stefania Palmentieri, Department of Political Sciences,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Luigi Picone, Department of Architecture, University
of Naples Federico II, Naples, Italy
Michelangelo Russo, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Salvatore Sessa, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy

Editorial staff

Mariarosaria Angrisano, **Martina Bosone**,
Antonia Gravagnuolo, **Silvia Iodice**,
Francesca Nocca, **Stefania Regalbuto**,
Interdepartmental Research Center in Urban Planning
Alberto Calza Bini, University of Naples Federico II,
Naples, Italy

Scientific committee

Roberto Banchini, Ministry of Cultural Heritage
and Activities (MiBACT), Rome, Italy
Alfonso Barbarisi, School of Medicine, Second
University of Naples (SUN), Naples, Italy
Eugenie L. Birch, School of Design, University
of Pennsylvania, Philadelphia, United States of America
Roberto Camagni, Department of Building
Environment Science and Technology (BEST),
Polytechnic of Milan, Milan, Italy
Leonardo Casini, Research Centre for Appraisal
and Land Economics (Ce.S.E.T.), Florence, Italy
Rocco Curto, Department of Architecture and Design,
Polytechnic of Turin, Turin, Italy
Sasa Dobricic, University of Nova Gorica,
Nova Gorica, Slovenia
Maja Fredotovic, Faculty of Economics,
University of Split, Split, Croatia
Adriano Giannola, Department of Economics,
Management and Institutions, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
Christer Gustafsson, Department of Art History,
Conservation, Uppsala University, Visby, Sweden
Emiko Kakiuchi, National Graduate Institute
for Policy Studies, Tokyo, Japan
Karima Kourtiti, Department of Spatial Economics,
Free University, Amsterdam, The Netherlands
Mario Losasso, Department of Architecture,
University of Naples Federico II, Naples, Italy
Jean-Louis Luxen, Catholic University of Louvain,
Belgium
Andrea Masullo, Greenaccord Onlus, Rome, Italy
Alfonso Morvillo, Institute for Service Industry
Research (IRAT) - National Research Council of Italy
(CNR), Naples, Italy
Giuseppe Munda, Department of Economics and
Economic History, Universitat Autònoma de Barcelona,
Barcelona, Spain
Peter Nijkamp, Department of Spatial Economics,
Free University, Amsterdam, The Netherlands
Christian Ost, ICHEC Brussels Management School,
Ecaussinnes, Belgium
Donovan Rypkema, Heritage Strategies International,
Washington D.C., United States of America
Ana Pereira Roders, Department of the Built
Environment, Eindhoven University of Technology,
Eindhoven, The Netherlands
Joe Ravetz, School of Environment, Education
and Development, University of Manchester,
Manchester, United Kingdom
Paolo Stampacchia, Department of Economics,
Management, Institutions, University of Naples
Federico II, Naples, Italy
David Throsby, Department of Economics, Macquarie
University, Sydney, Australia



Indice/Index

- 7 Editoriale
 Luigi Fusco Girard
- 15 Time of crisis: new planning policies and their
 impact on inequalities and the environment in
 Israel
 *Rani Mandelbaum, Talia Margalit, Barbara
 Pizzo*
- 25 *Civic design* per una nuova urbanità
 responsabile
 Francesco Alberti
- 51 Beni comuni e città *climate proof*: l'approccio
 LUCI
 *Francesco Musco, Denis Maragno, Giovanni
 Litt, Giorgia Businaro*
- 71 *Talkin' about inequalities*. Superare la crisi
 riducendo le disuguaglianze urbane
 Piero Rovigatti, Ludovica Simionato
- 91 Rigenerazione tra sostenibilità, *citizen
 empowerment* e agopuntura urbana
 Fabiola Fratini
- 117 Rigenerazione tattica mediante arte urbana e
 percorsi di valorizzazione digitale
 Antonio Acierno, Alessandra Pagliano
- 139 Spazi Piattaforma: quando la cultura interseca
 l'innovazione sociale e lo sviluppo territoriale
 *Luca Tricarico, Gaia Daldanise, Zachary
 Mark Jones*

- 167 Preservation of cultural heritage in post-seismic reconstructions: a method and a case study
Marichela Sepe
- 181 Reinventare le scuole come hub di rigenerazione socio-ecologica. Una ricognizione sulle potenzialità degli spazi aperti degli istituti superiori di Napoli
Maria Federica Palestino, Maria Pia Amore, Stefano Cuntò, Walter Molinaro
- 197 Per efficienti “infrastrutture sociali”: il recupero di siti ed edifici dismessi
Mauro Francini, Nicole Margiotta, Annunziata Palermo, Maria Francesca Viapiana

RIGENERAZIONE TATTICA MEDIANTE ARTE URBANA E PERCORSI DI VALORIZZAZIONE DIGITALE

Antonio Acierno, Alessandra Pagliano

Sommario

La rigenerazione delle aree degradate della città contemporanea da qualche decennio costituisce focus di attenzione delle discipline che si interessano delle trasformazioni del territorio. La riqualificazione dello spazio pubblico rappresenta la sfida prioritaria per innescare processi virtuosi di rigenerazione fisica e socio-economica. In alternativa ai grandi interventi di rigenerazione urbana si stanno diffondendo pratiche partecipate, poco costose e di rapida realizzazione, definite agopuntura urbana o *Tactical Urbanism*, capaci di riqualificare piccoli spazi pubblici e di ricostruire senso d'identità e di appartenenza. In questo paper si intende focalizzare l'attenzione sul ruolo delle ICT nel campo dell'arte urbana, illustrando alcune recenti esperienze caratterizzate da innovativi progetti espositivi open air e dall'implementazione dei contenuti artistici grazie all'utilizzo di app per la Realtà Aumentata, con particolare riguardo verso quelle iniziative che hanno attivato fenomeni partecipativi delle comunità locali e il cui fine ultimo sia la rigenerazione urbana e non solo l'inserimento del percorso di fruizione in una dimensione commerciale del turismo di massa.

Parole chiave: agopuntura urbana, street art, realtà aumentata

TACTICAL REGENERATION THROUGH URBAN ART AND DIGITAL ENHANCEMENT PATHS

Abstract

In last decades the regeneration of degraded areas of contemporary city is becoming the focus of all the disciplines regarding the development of territory. Public space renovation represents the priority challenge to trigger virtuous processes of physical and socio-economic regeneration. As an alternative to major urban regeneration interventions, bottom-up, participatory, inexpensive and rapidly implemented practices are spreading. We refer to urban acupuncture interventions or Tactical Urbanism which are able to regenerate small public spaces rebuilding a sense of identity in the local communities. We aim to focus attention on urban art and on the role of ICT for its enhancement. This paper will illustrate some recent interventions characterized by innovative open air exhibition projects through the use of Augmented Reality apps, with particular attention to those initiatives that have activated participatory phenomena of local communities and whose ultimate goal is urban regeneration rather than the inclusion of the route in a commercial format for mass tourism.

Keywords: urban acupuncture, street art, augmented reality

1. Rigenerazione urbana con azioni tattiche di street art

Gli studi e gli interventi di trasformazione della città contemporanea negli ultimi decenni, a partire almeno dagli anni '70 del secolo scorso, si caratterizzano sempre più per azioni di recupero, riqualificazione, rigenerazione, riabilitazione dei suoi spazi degradati e abbandonati. Terminata la fase di espansione delle città nell'Occidente avanzato, la dismissione industriale e il rapido degrado fisico e sociale dei quartieri residenziali periferici hanno determinato la progressiva diffusione di aree inutilizzate e abbandonate. Alla struttura urbana altamente frammentata composta dai siti industriali dismessi e dai quartieri periferici degradati, si aggiungono gli spazi interstiziali naturali inutilizzati (Clement, 2005) tutti contribuenti alla diffusione del *drosscape* (Berger, 2007) tipico del paesaggio urbano metropolitano contemporaneo.

La pianificazione e la progettazione urbanistica si interessano da almeno cinquant'anni della riqualificazione fisica e della rigenerazione sociale di tali spazi negati alla società, vuoti nel continuum fisico, percettivo e funzionale della città contemporanea.

Le politiche urbane e gli interventi di rigenerazione/riqualificazione sono stati rivolti in passato ad azioni di grande scala, le quali si ponevano l'obiettivo del recupero fisico e funzionale di pezzi di città, che hanno segnato in Italia la stagione dei piani di recupero e, successivamente, dei programmi complessi (Contratti di Quartiere, PRU, Progetti URBAN, ecc.). Nonostante il proliferare di piani e progetti urbani, poche sono state le realizzazioni concrete di riqualificazione, soprattutto dei quartieri degradati (De Matteis e Marin, 2013; Fregolent, 2008).

Accanto ai grandi interventi pianificati e gestiti dalle istituzioni dall'alto si sono andate sviluppando negli ultimi due decenni una varietà di azioni promosse dalle comunità locali, attraverso la partecipazione di associazioni e cittadini, che hanno innescato processi virtuosi dal basso capaci talvolta di promuovere pratiche efficaci di rigenerazione sociale e di riqualificazione degli spazi fisici.

Le pratiche dal basso, che si esprimono attraverso piccoli interventi di riqualificazione e cura dello spazio pubblico di aree nevralgiche dell'organismo urbano, sono state definite in diversi modi nell'ultimo decennio: dall'*agopuntura urbana* al *tactical urbanism*. Si tratta di due ampie famiglie di azioni che includono differenti pratiche partecipative e di veloce realizzazione, in grado di rivitalizzare aree abbandonate e degradate della città (De Solà-Morales, 2008; Lerner, 2013; Casagrande, 2013, 2019).

L'*agopuntura urbana* richiama le pratiche dell'omonima tecnica terapeutica orientale che, incidendo con azioni minute e mirate, riesce a diffondere i benefici all'intero organismo urbano. Dell'*agopuntura urbana* sono stati individuati alcuni principi metodologici (Hoogduyn, 2014): l'individuazione dei punti sensibili, ossia dei nodi significativi dell'organismo urbano dove i flussi positivi della città possono incontrare ostruzioni di carattere fisico o sociale in cui bisogna intervenire. Il secondo principio si riferisce alla partecipazione sociale e alla costruzione di uno scenario di trasformazione: il progettista deve illustrare alla popolazione locale le diverse connotazioni che un certo intervento potrà comportare, creando un positivo effetto di coinvolgimento crescente della comunità. Terzo principio si riferisce al *quick act*, ovvero rapidità e precisione nell'intervento in risposta alle esigenze concrete del luogo, pur conservando caratteri di flessibilità e reversibilità. Infine, l'*agopuntura urbana* persegue il principio del *creating places* che si traduce nella capacità di attribuire valore a spazi degradati e negletti, innescando processi di territorializzazione e di costruzione di identità da parte delle comunità locali.

Innanzitutto, le azioni devono essere di rapida realizzazione e a costi contenuti, al fine di rendersi immediatamente visibili nella riqualificazione fisica degli spazi e di trasmettere nella percezione delle comunità locali un senso di riappropriazione di luoghi precedentemente abbandonati e capaci di ricostruzione senso di appartenenza attraverso la ri-significazione degli stessi.

Il Tactical Urbanism, diffusosi nell'ultimo decennio negli Stati Uniti e codificato da Lydon nel suo omonimo volume (Lydon, 2011), comprende numerose e differenti micro-azioni di trasformazione dello spazio urbano, a basso costo e in tempi ristretti. Si punta a migliorare la vivibilità degli spazi pubblici nelle città, intervenendo in maniera incrementale, offrendo un'alternativa ai grandi progetti di trasformazione programmati su larga scala dalla pianificazione urbanistica. L'urbanistica tattica critica alcuni punti deboli riconosciuti della pianificazione urbanistica tradizionale che, intervenendo su territori molto vasti, è incapace di affrontare la velocità delle dinamiche urbane. Lo spazio urbano contemporaneo è in costante mutamento e gli interventi di riqualificazione su vasta scala necessitano di ingenti finanziamenti e lunghi tempi di progettazione nonché di processi complessi di partecipazione sociale. Il Tactical Urbanism costituisce un'alternativa al processo tradizionale della pianificazione urbanistica e mira al coinvolgimento sociale, attraverso numerose micro-pratiche quali il "Guerrilla Urbanism", "pop-up urbanism", "city repair" o "D.I.Y. (Do It Yourself) Urbanism" (Lydon, 2015). In questo ultimo decennio il Tactical Urbanism ha dimostrato di essere in grado di creare laboratori progettuali sociali che spesso diventano permanenti e si prestano ad azioni a scale più vaste e di lunga durata. Se il micro-intervento funziona, allora le municipalità possono verificarne i benefici ottenuti e decidere di investire in più vaste trasformazioni future dell'area. Per questo motivo, l'urbanistica tattica è più efficace quando viene applicata in sinergia con la pianificazione urbanistica, creando sinergie di complementarità tra piccoli progetti e interventi a lungo termine.

Tali micro-azioni sono state applicate spesso ad edifici industriali (*brownfields*) e a contenitori pubblici dismessi, come cinema e teatri, e più in generale ai "vuoti urbani" costituiti da spazi verdi interstiziali, slarghi e piazzali abbandonati generalmente asfaltati (*greyfields*). Alle azioni di recupero delle superfici orizzontali si affiancano anche interventi di valorizzazione di ampie pareti verticali cieche con l'apporto creativo di *street artist*, diffuse soprattutto nei quartieri problematici periferici delle grandi aree urbane.

Il fenomeno della street art si esplica non solo attraverso l'azione creativa degli artisti in grado di mutare e attribuire nuovi valori al paesaggio costruito contemporaneo, ma è accompagnato spesso da azioni dalla forte valenza sociale con l'intento di veicolare innanzi tutto un messaggio di riscatto fisico e sociale dei contesti in cui si realizzano (Irvine, 2012; Lewisohn, 2008). Nel corrente scenario di crisi economica e della finanza pubblica nonché del disimpegno dei governi centrali e locali verso i contesti degradati, per i quali sarebbero indispensabili politiche mirate e l'impegno costante per la costruzione di visioni condivise di lungo periodo atte ad orientare le trasformazioni, le azioni creative di riscatto dal basso rappresentano molto spesso, purtroppo, le uniche opportunità per la rigenerazione. Si tratta di pratiche che integrano azioni artistiche creative, partecipazioni inclusive di gruppi sociali e soprattutto delle giovani generazioni in laboratori di quartiere che si traducono in attribuzione di nuovi valori di comunità.

La street art, in questo campo analitico-interpretativo della città da riqualificare, rappresenta un'azione fortemente legata al contesto in quanto i significati dell'apparato figurativo prodotto sono quasi sempre legati a temi sociali caratterizzanti il sito e la comunità che vi

abita. Inoltre, si esprime attraverso un linguaggio diretto, iconico e di facile lettura per tutti, quindi di comunicazione popolare rivolta al vasto pubblico, dei residenti e dei turisti, che racconta la storia e gli eventi del luogo diffondendo la conoscenza all'esterno e sviluppando senso critico e di appartenenza negli abitanti (Iovino, 2019). La street art emerge come pratica artistica negli anni '60 negli Stati Uniti in una proto-forma che si esprime soprattutto attraverso i *tags* degli autori, solitamente giovani delle periferie degradate che in azioni prossime all'illegalità, lasciano le proprie "tracce di esistenza" sulle pareti vuote degli edifici. Si tratta di una pratica al limite tra il vandalismo e la rivolta sociale, che aspira a denunciare l'anomia dei grandi quartieri funzionalisti costruiti nel secondo dopoguerra fino agli anni '60. Oggi la street art si è notevolmente evoluta e ha abbandonato progressivamente il testo scritto per rivolgersi all'immagine, spesso di alta qualità artistica che ha attirato l'interesse di critici e storici dell'arte, trasformandosi a pieno titolo in una forma di arte fruibile prevalentemente nello spazio pubblico e pertanto urbana. Il ruolo culturale attribuito alla street art è soprattutto riferito alla sua capacità di ri-significazione dei luoghi, ossia all'attribuzione di nuovi valori, spesso estratti dalla cultura e dal contesto locale, a spazi prima negati che vengono valorizzati e diventano talora punti di avvio di riqualificazione fisica e rigenerazione sociale.

Le forti potenzialità della street art, espresse nell'attribuzione di nuovi valori allo spazio e alla sua capacità di catturare l'attenzione del vasto pubblico, hanno attratto anche l'interesse di altri soggetti attivi nella trasformazione urbana. Le associazioni culturali e gli stessi enti locali hanno visto la street art come opportunità di valorizzazione turistica, attraverso la costruzione di percorsi di visita alternativi ai centri città, che potessero ampliare la conoscenza dei contesti locali. Questa tendenza alla commercializzazione e alla turistificazione delle opere d'arte urbana è stata anche criticata ed è oggetto di dibattito all'interno degli stessi street artist "puristi" (De Innocentis, 2017). La principale critica, sviluppata anche in un contesto culturale più ampio della ristretta cerchia degli artisti, si fonda sulla volontà delle amministrazioni locali di utilizzare la street art come strumento gratuito di riqualificazione, soprattutto delle periferie degradate, e autorigenerativo, abbandonando qualsiasi tentativo di azione concreta di riqualificazione fisica e funzionale. Le periferie delle metropoli contemporanee soffrono spesso di cronica carenza di attrezzature, di scarsa manutenzione dello spazio pubblico e delle aree verdi, di limitata mobilità e distanza dai centri vitali urbani. La street art viene allora utilizzata per mascherare il degrado e costruire un'immagine positiva e di riscatto di alcuni quartieri che possa allo stesso tempo attrarre i turisti. Questi interventi, tuttavia, se non sono seguiti poi da investimenti in infrastrutture e opere pubbliche nonché da azioni di supporto sociale, restano sterili e non sono in grado di determinare il reale riscatto dei quartieri. In molti casi si sviluppano anche laboratori di cooperazione sociale, aperti soprattutto alle scuole e alle giovani generazioni che vengono coinvolte attivamente nei processi (Mania et al., 2017).

Identifichiamo due prevalenti caratterizzazioni della street art rispetto agli effetti sulla trasformazione della città: da un lato, la *street art sociale* con cui intendiamo le azioni di arte urbana accompagnate dalla partecipazione attiva degli abitanti che affiancano il processo di riqualificazione con laboratori partecipativi, corsi di formazione per i giovani e istituzione di osservatori delle pratiche artistiche urbane; dall'altro, la *street art turistica* che, a dispetto di un modesto coinvolgimento degli abitanti, punta sulla fruizione turistica e la definizione di musei all'aperto. Talvolta le due caratterizzazioni si integrano con diverso

peso specifico ma risulta interessante valutarne le componenti e la densità delle azioni. In questo articolo si descrivono alcuni esempi di street art nei quali si colgono tali fenomeni in atto, tentando di identificare i segnali della turistificazione che possono frenare la concreta rigenerazione e riqualificazione urbana.

Altra questione centrale nelle pratiche effimere di rigenerazione urbana, che nel caso della street art sono di particolare rilevanza, è il tema della conservazione delle opere. Le tecniche realizzative e l'esposizione agli agenti atmosferici nonché altre cause di decadimento, rendono le opere murali molto fragili e incapaci di durare nel tempo. Una soluzione alla debolezza materica delle opere, dovute soprattutto alle tecniche utilizzate, è individuata nelle potenzialità delle tecnologie di rappresentazione digitale. L'opportunità di fotografare e produrre video nonché di conservarne copie digitali, offerta dalla ICT, diventa non solo strumento di conservazione ma anche di potenziamento delle capacità fruibili attraverso la realtà virtuale e aumentata.

Risulta interessante, ed è questo lo scopo di questo articolo, comprendere le diverse implicazioni connesse agli interventi di street art promossi dalle istituzioni locali a fini rigenerativi e turistici. Si cerca di riflettere sul peso specifico di ciascuna caratterizzazione, nel tentativo di comprendere quanto una iniziativa di street art possa contribuire al successo di politiche e progetti di rigenerazione e riqualificazione urbana. Inoltre, si indaga il contributo di amplificazione della ri-significazione dei luoghi offerto dalle tecnologie digitali, soprattutto la realtà aumentata in grado di aggiungere testi, video, storie, rappresentazioni precedenti alla realizzazione dell'opera in un continuum spazio-temporale del paesaggio urbano.

2. Street Art per la rigenerazione di Ponticelli nella periferia orientale di Napoli

Uno dei più interessanti interventi di street art realizzato nella capitale partenopea, che ha riscosso rapidamente successo e larga notorietà, è certamente quello attuato a Ponticelli nella sua periferia orientale. Si tratta di un quartiere degradato caratterizzato dalla presenza di numerosi mega-isolati residenziali, sorti a partire dagli anni '50 e cresciuti a dismisura nel post-terremoto degli anni '80 con il programma straordinario di edilizia residenziale pubblica, che ha finito col saturare tutti gli spazi aperti rimasti ineditati. Gli isolati residenziali sono stati progettati secondo la consueta logica funzionalista, che ha prodotto una maglia stradale sovradimensionata e fuori scala per la pedonalizzazione, che di fatto è impraticabile. Gli edifici in molti casi si presentano di tipologia a torre multipiano e le attrezzature risultano carenti o di difficile accessibilità. Ne è risultato uno spazio pubblico inaccessibile, se non inesistente, con forti barriere fisiche e percettive che amplificano il senso di insicurezza. Alla deficienza di attrezzature e alla scarsa mobilità a scala di quartiere si è aggiunto, come spesso accade, un degrado sociale segnato da bassi redditi, alta disoccupazione e soffocante presenza di criminalità organizzata che ha visto insediarsi nei decenni numerosi clan. Da anni si attende una rinascita del quartiere e l'amministrazione comunale ha tentato di attivare politiche di rigenerazione fondate su piani attuativi e di recupero, ma scarse sono state le risorse investite per un ampio programma di riqualificazione dello spazio pubblico, di recupero edilizio e di azioni per la promozione di politiche di welfare nel quartiere. Negli ultimi anni la crisi economica e la difficile situazione finanziaria del comune, in stato di pre-dissesto, hanno limitato progressivamente le implementazioni dei piani urbanistici mentre è rimasta attiva la promozione di azioni di partecipazione della comunità locale. Numerose sono state le

iniziative per la creazione di laboratori sociali e corsi di formazione per le giovani generazioni, al fine di attivare micro-azioni dal basso per la rigenerazione del quartiere che conta poco più di 70.000 abitanti e una delle più alte percentuali di popolazione giovane della città, unitamente ad alti tassi di dispersione scolastica, disoccupazione e criminalità.

Fig. 1 – Mappa del quartiere Ponticelli



Ponticelli, a dispetto delle sue forti criticità e problematiche sociali, ha visto insediarsi nel suo territorio il primo Centro Territoriale d'Italia per la Creatività Urbana, coordinato dall'osservatorio Inward (International Network on Writing Art Research and Development) che si occupa di attivare processi di rigenerazione sociale di quartieri degradati, prevalentemente delle grandi aree metropolitane, attraverso azioni di arte urbana. Il primo progetto è stato avviato nello stesso anno, denominato CUNTO (Creatività Urbana Napoli Territorio Orientale), in riferimento alla dimensione creativa tipica del racconto e alla tradizione del "cunto" nella letteratura storica barocca napoletana. Il progetto CUNTO intende infatti proporsi come la versione contemporanea del *"Lo cunto de li cunti ovvero lo trattenemiento de peccerille"*, raccolta di fiabe in lingua napoletana scritte da Giambattista Basile fra il 1634 e il 1636 a Napoli. Nel progetto sono state coinvolte le ACU (Associazioni per la Creatività Urbana) che hanno tenuto corsi per i giovani del quartiere attivati dal CSV (Centro di Servizio per il Volontariato) del Comune. Il progetto ha avviato laboratori creativi con la partecipazione degli abitanti, che hanno appreso elementi della cultura partenopea dai racconti di Basile e dalla letteratura popolare e a loro volta li hanno tradotti in immagini e scritte, realizzando dei graffiti nel quartiere. Gli scopi di queste azioni di progettazione sociale e culturale sono stati l'acquisizione delle capacità di lettura critica del contesto urbano al quale i giovani appartengono e la comprensione dei valori

dell'espressione artistico-letteraria. Il progetto ha perseguito obiettivi di diversa caratterizzazione: la riqualificazione fisica preceduta dal censimento e mappatura delle pareti cieche dei palazzi del quartiere e la successiva scelta di quelle su cui realizzare i graffiti; l'uso della creatività come strumento di appropriazione dell'identità della comunità; il coinvolgimento delle giovani generazioni e, infine, lo sviluppo di una ricerca condotta da diversi dipartimenti di alcuni atenei napoletani.

Fig. 2 – Una delle nove murate realizzate a Ponticelli con il progetto CUNTO



Il progetto ha individuato nove “murate” sulle quali successivamente i giovani hanno realizzato nove distinti graffiti su tematiche sociali concordate con gli altri soggetti e istituzioni coinvolti (scuole, parrocchie, associazioni). La fase conclusiva del progetto ha visto l'attivazione del Centro Studi sulla Creatività Urbana ospitato in un ampio locale della stazione Argine-Palaspport messo a disposizione dalla Circumvesuviana srl.

Al progetto CUNTO è seguito il programma di Street Art sociale del 2015 che ha prodotto l'ormai noto *Parco dei Murales* di Ponticelli. Denominazione originaria dell'area è Parco Merola, piccolo insediamento residenziale ospitante 160 famiglie, sorto subito dopo il terremoto dell'Irpinia del 1980. Nel quartiere otto noti street artist italiani hanno creato otto grandi murales utilizzando lo spazio anonimo di ampie pareti degradate degli edifici del quartiere.

Le opere realizzate nel Parco Merola sono: *Ael. Tutt' equal song' e creatur* di Jorit Agoch; *A mamm' 'e tutt' 'e mamm* di La Fille Bertha; *A pazziella 'n 'man 'e creature* di Zed1; *Chi è volut bene, non s'ò scorda* di Rosk&Loste; *Lo Trattenimento de peccerille* di Mattia Campo dell'Orto; *Je sto vicino a te* di Daniele Nitti; *O sciore cchiù felice* di Fabio Petani; *Cura 'e paure* di Luca Caputo, in arte Zed40.

Si tratta di opere che denunciano la condizione e i sentimenti del popolo napoletano, e in particolare degli abitanti del quartiere, che sono stati spesso presi come modelli per i dipinti e quindi risultano raffigurati nel gigantismo delle immagini. I cittadini residenti sono stati coinvolti negli interventi artistici come protagonisti delle rappresentazioni figurative ma

anche attraverso l'organizzazione di laboratori creativi, corsi di formazione ed educazione per giovani e adulti. Il Parco dei Murales è oggi diventato una delle attrazioni della città partenopea e si organizzano tour turistici per la visita del quartiere, seguendo il percorso che tiene insieme i grandi dipinti.

Si può affermare che il progetto, a soli cinque anni dal suo avvio, sia certamente riuscito in termini di notorietà a livello internazionale e sta attirando un crescente numero di turisti curiosi ed interessati alle opere d'arte urbana di denuncia sociale capaci di raccontare l'altro volto della Napoli, quella delle periferie, e non solo quello della ricchezza dei beni culturali ed archeologici del suo centro storico. Dal punto di vista sociale, al di là dei laboratori attivati, si registrano alcuni interventi di riqualificazione fisica, come la creazione di un campo sportivo in prossimità di un murale e la tinteggiatura da parte dei ragazzi del quartiere degli androni degli edifici, e di rigenerazione sociale con le pratiche di *bookcrossing* condominiale e la creazione di spazi di gioco e interazione dei ragazzi. Non sono stati intrapresi lavori di riqualificazione fisica da parte dell'amministrazione che resta silente da questo punto di vista.

Fig. 3 – Il Parco dei Murales a Ponticelli (da google earth)



3. Street art e ri-significazione dei luoghi

Molti luoghi nelle metropoli contemporanee sono spazi imprecisi e dall'identità imprecisata, pezzi di città disposti frammentariamente: le aree industriali, i quartieri residenziali degradati periferici, gli svincoli stradali, i dintorni dei centri commerciali o anche i prospetti ciechi dei palazzi che diventano muri e non facciate, barriere visive piuttosto che limiti posti a caratterizzare il luogo nella sua forma. Abbandono e conseguente degrado sono frequentemente la scelta che consegue all'incapacità di riconoscere ed attribuire un valore. Nei luoghi abbandonati, negli spazi residuali (Bauman,

2002), nell'edilizia senza qualità e nei "non luoghi" (Augé, 1996) l'arte urbana è un potente strumento capace di riaprire il dialogo con il contesto urbano con il suo invito ad usare l'immaginazione per trasformare questi spazi imprecisi in elementi attivi del paesaggio urbano e sociale. «Graffiti, therefore, performed a critique to architecture, urbanism, economy and social asymmetries that arose in the reconstruction of the Western post-war world» (Simões 2013, p. 65). La modifica di uno spazio abbandonato attraverso l'arte urbana interviene sugli aspetti culturali e percettivi in grado di influenzare sia lo spazio fisico che le abitudini degli individui che lo abitano, sovrapponendo nuovi segni alle preesistenze e creando così un "nuovo spazio" attraverso l'interazione dei volumi fisici e la veste illusoria ad essi sovrapposta.

L'azione prevalente della Street Art è la ri-significazione dell'esistente e assume il ruolo di arte pubblica, piuttosto che autoriale, quando diventa veicolo aggregativo e ricuce le percezioni individuali della realtà, quando è capace di unire in un'unica espressione corale le voci delle comunità locali, quando attraverso il coinvolgimento emotivo rianima il senso di appartenenza in quelle aree caratterizzate dall'assenza d'identità e di significato, rafforzando il legame con il proprio territorio. Partendo dagli elementi fisici dello spazio fisico, l'intervento artistico crea solitamente la narrazione di una storia inespressa di quei luoghi: raccontare significa creare empatia con il pubblico e, quindi, significa suscitare emozioni. L'approccio emotivo allo spazio urbano e la percezione della bellezza riescono a toccare le corde sensibili delle persone, condizionando il loro comportamento e le loro attività quotidiane in quei luoghi. Gli stessi segni del degrado diventano potenzialità, materiale da preservare e integrare nel progetto di riqualificazione cambiandone semplicemente la percezione.

Fig. 4 – La forte capacità illusoria delle immagini dipinte come maestosi *trompe l'oeil* cambiano la geometria delle forme percepite, sovrapponendo nuovi segni alle preesistenze e creando così un "nuovo spazio" alla scala architettonica e anche urbana



Le maestose immagini della street art agiscono come risposta a una mancanza, prendono piede su quei muri abbandonati senza una riconoscibile funzione, forme architettoniche senza scopo né ruolo alla scala urbana, o semplicemente senza manutenzione, che appaiono come cicatrici nella mappa del degrado urbano.

Così i murales adottano quei muri, li trasformano e forniscono loro un ruolo nuovo nello spazio circostante. Forma, dimensione e soggetto di un murale sono dunque una risposta spaziale a una latente questione urbana. Molti studiosi hanno infatti sottolineato l'alterazione del significato dell'opera se avulsa o dislocata al di fuori del suo contesto originario poiché si verrebbe in tal modo a interrompere la dialettica con lo spazio urbano. Nell'ultimo decennio, tuttavia, è sempre più frequente incontrare maestosi murales che usano le vaste porzioni cieche degli edifici come tele d'appoggio per imponenti immagini, spesso caratterizzate da uno stile pop e colori intensi, che finiscono per travalicare il sottile limite tra opera d'arte e manifesto pubblicitario che usa ricoprire superfici molto ampie senza intrattenere alcun rapporto con il suo supporto architettonico e soprattutto con lo spazio urbano circostante, con il solo scopo di veicolare il proprio contenuto comunicativo. Nel presente approfondimento di ricerca, dunque, non esamineremo quelle opere caratterizzate dalla forte autorialità del writer per analizzare, invece, quei progetti di street art che hanno determinato una forte innovazione nelle modalità di interazione con lo spazio architettonico, urbano e sociale nel quale si affermano, con particolare attenzione verso quei fenomeni artistici che sfruttano la capacità delle nuove tecnologie digitali di inventare nuove forme di fruizione, godimento e gestione del patrimonio, fortemente legate alle istanze della contemporaneità.

4. Street Art e Realtà Aumentata per nuovi paesaggi urbani: il “MAUA” e “Augmenting Angri”

Negli ultimi trent'anni l'evoluzione costante delle tecnologie informatiche per la comunicazione (ICT) ne ha garantito un diffuso utilizzo in campo artistico, determinando nuove dinamiche tra essere umano, artefatti digitali e opera d'arte in una “fusione intercategoriale” (Simondon, 2014), in cui le dimensioni vengono mantenute insieme da continue interazioni e implicazioni reciproche. Si illustreranno, dunque, due recenti progetti italiani di arte urbana caratterizzati da un innovativo concetto espositivo open air e dall'implementazione dei contenuti artistici grazie all'utilizzo di app e software per una fruizione immersiva e/o interattiva delle opere. Nonostante la crescente fama raggiunta da alcuni writers internazionali come Banksy, Blue o Millo, accade raramente che un concreto processo di rigenerazione urbana possa essere innescato da una singola opera d'arte urbana in qualità di performance isolata, così come è difficile convogliare un costante flusso turistico verso un singolo murale.

È dunque recentemente sentita la necessità di progettare percorsi narrativi per creare una storia che unisce più luoghi, allo scopo di superare le difficoltà della frammentazione attuale nella città attraverso l'attrattività di un percorso tematico, inteso come un continuum di presenze diffuse. Si tratta di inserire le opere, ma soprattutto gli ambiti urbani che le accolgono e dai quali sono inscindibili, in un transetto tematico, un corridoio trasversale tra luoghi, fatto di spostamenti reali e percorsi virtuali, spazi fisici implementati e immersioni digitali in luoghi solo rappresentati, mediante nuove forme di esperienza spaziale virtuale di natura interattiva e/o immersiva.

5. MAUA - Museum of Augmented Urban Art, Milano

Il MAUA è un progetto di *infoscape* (Iaconesi e Persico, 2015) per la street art che si basa sull'uso integrato di diverse tecnologie digitali, che favoriscono efficaci forme di comunicazione e interazione tra mondo fisico e quello digitale, in una rete di luoghi e percorsi culturali. Ciascun murale diviene un nodo di una rete più ampia, fatta dall'intersezione di percorsi tematici tracciati e volti a ridefinire un nuovo paesaggio, fatto di visite in situ e di esperienze immersive in spazi digitali, di relazioni fisiche tra luoghi e/o connessioni solo di natura culturale, per la produzione di informazioni e conoscenza. Viene così a strutturarsi un nuovo rapporto fra le tecnologie informatiche e l'organizzazione del territorio, con lo scopo primario della valorizzazione. Dal punto di vista squisitamente percettivo, risulta particolarmente interessante la nuova spazialità creata dall'aggiunta di contenuti digitali volti ad espandere e ampliare le tre dimensioni fisiche dello spazio reale. Si tratta di spazialità effimere, di profondità illusorie che esistono solo nell'interazione con uno *smart device*, che tuttavia si afferma sempre più come il nostro filtro verso il mondo, in grado di condizionare in maniera significativa percezioni e azioni. Il tema degli spazi illusori è stato già largamente utilizzato nelle epoche passate, soprattutto a partire dal Rinascimento, ma possiamo affermare che la modifica delle architetture a favore della loro forma percepita era praticata fin dall'antica Grecia con i noti accorgimenti a carico dello stilobate e delle colonne nei templi. È accaduto infatti che fosse necessario mettere in atto un falso spazio, un'illusione prospettica, per correggere, arricchire, aumentare la configurazione reale di architetture o di luoghi urbani. Alcuni esempi particolarmente noti sono la prospettiva rallentata della Piazza del Campidoglio, progettata da Michelangelo con la divergenza delle facciate laterali che riduce la profondità percepita e la grandezza apparente del Palazzo Senatorio sul fondo, o anche quella accelerata della Galleria Prospettica di Palazzo Spada che simula e, dunque, amplifica l'effetto della profondità con la convergenza fisica degli elementi lungo il corridoio (De Rosa, 2019).

Fig. 5 – Spazi illusori e prospettive architettoniche: la finta cupola disegnata nella Chiesa di Sant'Ignazio di Loyola a Roma da Andrea Pozzo (1630 ca.)



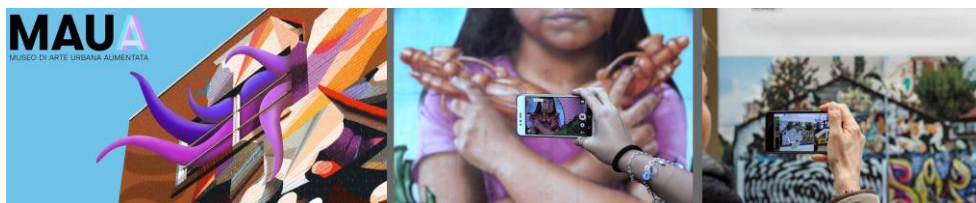
La rappresentazione di forme e profondità illusorie ha contribuito anche ad ampliare gli spazi architettonici a dispetto dei limiti dei limiti fisici dell'edificio, sfondando pareti e/o soffitti con profondità esplorabili solo dallo sguardo (*trompe-l'oeil*), ma non di meno emozionanti per l'esperienza reale di quel luogo. La forte sorpresa dell'osservatore nella percezione di tali spazi prospettici ha da sempre comportato condizionamenti fortissimi nel modo di percorrere e abitare l'ambiente fisico reale nel quale tali immagini introducono nuove empatiche e interattive spazialità.

In maniera analoga, la street art in alcuni casi trasforma la solida volumetria architettonica dei fabbricati ri-disegnandone le forme, i segni e relazioni prospettiche con il contesto urbano. Attraverso un'alterazione del solo percepito tali opere finiscono per condizionare la vivibilità degli spazi circostanti, determinando spostamenti inusuali verso i punti di vista suggeriti dalle nuove forme illusorie. Ma esistono ulteriori dimensioni percettive e cognitive che i contenuti digitali possono aggiungere alla fissità prospettica dei murales tradizionali: si tratta di animazioni che, sovrapponendosi alle forme dipinte, danno vita a una narrazione che espande il significato artistico della singola opera mediante l'interfaccia del proprio smart-device.

Il movimento, lo sviluppo diacronico del racconto, il fattore emotivo dovuto allo stupore dell'epifania visiva e la possibilità di interagire con le nuove configurazioni digitali genera una dimensione ludica legata alla libertà dell'esplorazione individuale, in una *phygital reality* (Zurlo; Arquilla; Carella; Tamburello, 2018) dove lo spazio fisico è integrato e collabora con quello digitale. Ciò permette al fruitore contemporaneo di cambiare il proprio stato da osservatore ad attore di un'interazione individuale. Anche usando lo stesso software e la stessa app, quando lo spazio virtuale si rende esplorabile la modalità dell'interazione di ciascun utente sarà assolutamente personalizzata in base alla propria individualità.

La fruizione ludica dell'opera permette, inoltre, di catturare lo sguardo dell'osservatore frettoloso e di metterlo in relazione con lo spazio attraversato. In tale ottica si colloca il MAUA – Museo di Arte Urbana Aumentata, nato a partire dal progetto Milano Città Aumentata, uno tra i 14 vincitori del Bando alle Periferie promosso appunto dal Comune di Milano per ripensare e valorizzare i quartieri attorno alla città meneghina (Niguarda e Bovisa, Via Padova, Corvetto e Chiaravalle, Giambellino e Gallarate).

Fig. 6 – I murales del MAUA di Milano (2017): i contenuti digitali aumentati interagiscono con le forme dipinte e ne completano il significato, diventando parte integrante del progetto artistico



Fonte: <https://mauamuseum.com/>

MAUA è un museo diffuso che permette al pubblico, tramite un'app di realtà aumentata (AR), di animare e dare vita a circa 50 murales. Le opere del MAUA sono state selezionate dagli abitanti dei quartieri, in una discussione collettiva e partecipata sul significato delle opere e sul loro valore per le strade della città nelle quali andavano ad innestarsi.

Le nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) giocano, all'interno della società odierna, un ruolo predominante e sempre più decisivo; negli ultimi trent'anni l'evoluzione costante delle tecnologie informatiche ne ha garantito un diffuso utilizzo in sempre nuovi settori, determinando una trasformazione ai processi mentali dell'utente odierno. Le opere del MAUA sono liberamente fruibili consultando una mappa e scaricando la relativa app per visualizzare, in perfetta sovrapposizione al dipinto murale, inediti contenuti digitali che animano le opere selezionate, interagendo con le forme dipinte e completandone il significato stesso. Il museo open air viene così a creare un innovativo *art-infoscape* sia per le comunità locali che per il circuito turistico connesso, determinando in tal modo un diverso modo di vivere e percepire quei luoghi, caratterizzato dalla narrazione, dalla creatività e dall'aspetto ludico dell'interattività mediata dalle tecnologie digitali.

6. "Augmenting Angri": arte murale, riqualificazione urbana, memoria storica e nuove tecnologie

"Augmenting Angri" è progetto sviluppato per il centro storico della città di Angri, con la collaborazione degli studenti del corso integrato di Visual Expression (proff. A. Pagliano e P. Vitolo) del Corso di Laurea Magistrale di Design for the Built Environment. L'obiettivo è stato quello di preservare la memoria della florida sperimentazione artistica di cui in borgo medievale di Angri è stato teatro negli anni '80, mediante la progettazione di un innovativo percorso di valorizzazione coadiuvato dalle nuove tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione (ICT). L'area è configurata da due strade ortogonali che formano quattro insule, i cui quattro assi viari sono denominati secondo l'orientamento rispetto ai punti cardinali (Via di mezzo Sud, Via di Mezzo Nord, Via di Mezzo Est, Via di Mezzo Ovest) e si estendono a ridosso del Castello medievale.

I murales realizzati nelle Vie di mezzo, tra il 1982 e il 1983, hanno rappresentato un pionieristico progetto di arte urbana in Italia, che volle riportare l'attenzione collettiva sul valore culturale e identitario del centro storico, afflitto da un grave degrado e dal conseguente abbandono dopo il terremoto del 1980.

L'iniziativa, promossa dall'amministrazione comunale, rispondeva a una sentita esigenza di riscoperta del patrimonio artistico e architettonico, ma anche di valorizzazione dei talenti artistici locali. Venti pittori (E. Alfano, R. Alfano, U. de Angelis, G. Duro, G. Jovino, M. Lanzione, G. Padovano, V. Precenzano, G. Rossi, A. Silvestri, E. Terlizzi, V. Miranda, F. Mainardi, P. Signorino, S. Orso, M. Carotenuto, N. della Corte, V. De Luca, G. Padovano) trasformarono le quattro stradine del borgo in una galleria a cielo aperto dipingendo murales di varia estensione e con differenti soggetti inseriti in maniera opportuna nella morfologia delle pareti. Gli artisti si fecero portavoce del disagio collettivo e personale degli anni post terremoto, o semplicemente rappresentarono gli elementi più caratteristici dell'identità angrese, come la vocazione agricola, la profonda devozione religiosa ed episodi storici locali. Fortemente degradati o in alcuni casi completamente scomparsi, poco rimane oggi degli originali murales, ma una buona documentazione fotografica e le

potenzialità della tecnologia digitale hanno consentito di riproporre le immagini di quelle opere nelle loro collocazioni originarie e, soprattutto, di farle rivivere, animandole.

I problemi relativi alla conservazione dei murales sono una questione ad oggi non ancora risolta, che va dal riconoscimento del bene come opera d'arte alla necessità della sua protezione affinché ne venga preservato e tramandato il valore alle generazioni future. Quando le maestose immagini colorate dei murali sono state socialmente accettate per il loro contributo estetico all'ambiente urbano, avviene un processo di appropriazione dell'opera da parte della cittadinanza, che dunque pone con forza il proprio bisogno di possedere e preservare queste creazioni artistiche, in una richiesta di permanenza emersa a posteriori, grazie a un lento processo di riconoscimento sociale del loro valore.

Il trasferimento dei dipinti nei musei è inappropriato perché il significato stesso del murale sarebbe alterato se allontanato dal proprio contesto, ma anche perché potrebbe essere operato contro la volontà dell'autore, che invece accetta fin dal primo istante la deperibilità dell'opera di cui detiene la paternità ma non la proprietà, essendo stata realizzata lungo superfici murarie altrui. La mancanza di linee guida definite e consolidate, sia per l'elevata variabilità dei materiali utilizzati dagli artisti e dei relativi substrati, sia per le questioni legati connesse alla proprietà delle opere, producono spesso un immobilismo ben più dannoso del degrado stesso dovuto agli agenti atmosferici.

«The conservation of street art must not only affect its aesthetic integrity but also appreciate its intangible meaning, the message conveyed and the urban context it belongs to. Consequently, in order to respect the authenticity of the artistic creation, not only the material preservation as historical document but also the work as a global form of creation must be taken into account abiding by concepts of authenticity, intent, context and intellectual message» (Santabàrbara 2018, p. 160).

Nel caso di Angri, non potendo provvedere a un restauro pittorico delle immagini dipinte sui muri, non ritenendo inoltre corretto il loro rifacimento quando completamente scomparse da tempo, l'istanza di quei luoghi è stata immediatamente espressa in una necessità di conservazione della memoria di quella proficua interazione tra la bellezza delle opere, il loro messaggio sociale e la rigenerazione urbana che furono capaci di attivare in quel concentrato brano di tessuto urbano. A tal fine, grazie a buona documentazione fotografica, le capacità espressive delle Information and Communication Technologies, e in particolare della realtà aumentata, è stato possibile riportare i murales nel proprio contesto d'origine, arricchendo inoltre ciascuna opera di contenuti narrativi aggiuntivi. La realtà aumentata (Augmented Reality_AR) sovrappone i contenuti dello spazio virtuale alla realtà dello spazio fisico, integrandolo con elementi aggiuntivi. Utilizzando uno smart device si ottiene un incremento della percezione sensoriale mediante informazioni aggiuntive che si mischiano con immediata efficacia con ciò che ci circonda e che sarebbe normalmente percepibile dai nostri sensi. Questa tecnologia ha un potenziale molto elevato nell'ambito della valorizzazione culturale perché crea un'interazione unica e innovativa tra l'utenza e il bene e, per questo motivo, risulta essere un grande strumento di attrazione.

Gli studenti del Corso di Design for the Built Environment sono stati indotti a ragionare sul potere evocativo di ciascun murales per ricostruire la dinamica della storia da essi narrata. Le scene ritratte nelle immagini pittoriche sono la rappresentazione di un attimo, che rimane eternamente bloccato e che l'artista sottrae a una lunga sequenza di gesti, posizioni, variazioni suggerite e lasciate intendere dalla stessa tensione del gesto cristallizzato. L'artista ferma il tempo della scena ritratta in un istante sospeso e dilatato, allontanato dal

normale sviluppo temporale, congelato in un istante di fissità. Ciascuna immagine è stata analizzata per la sua capacità di sospendere il tempo, un gesto accennato, un soffio di vento, uno sguardo fugace, un'espressione del volto. Così le azioni, la posizione degli oggetti, gli sguardi sono stati interpretati secondo una lettura in divenire della sequenza temporale dalla quale l'istante ritratto è stato sottratto, lasciando nuovamente libero il tempo di scorrere intorno a quell'attimo sospeso. Le fugaci animazioni progettate per dare vita alla scena dipinta sono variazioni lievi della configurazione ritratta, un'espansione di quell'attimo.

Fig. 7 – Allestimento del pannello espositivo in Realtà Aumentata per il murale, parzialmente scomparso, “I Terrazzani di Angri contrastano Braccio da Montone”, di G. Padovano, 1982



Fig. 8 – Allestimento di alcuni pannelli espositivi in Realtà Aumentata in Via di Mezzo.

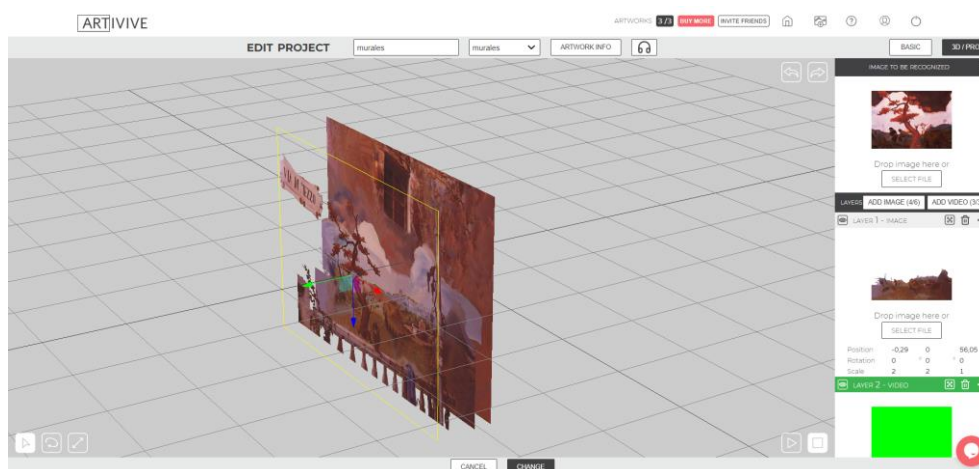


Ma la lettura delle immagini trasposte lungo i muri del borgo angrese è stata condotta anche attraverso un'altra categoria interpretativa della scena dipinta, ovvero quella della spazialità tridimensionale che regola le reciproche posizioni e distanze degli oggetti, degli sfondi, delle architetture e delle figure umane che in esse si trovano ad agire. Lo spazio prospettico del dipinto è stato reso nuovamente esplorabile, al di là del punto di vista scelto dall'artista, grazie alla realtà aumentata e all'interazione che tale tecnologia digitale genera con l'osservatore consentendogli di entrare nello spazio ritratto nell'immagine pittorica grazie alla tridimensionalità restituita al murales nello spazio virtuale.

Fig. 9 – Pannello espositivo in Realtà Aumentata per il murale di V. Miranda.



Fig. 10 – Scomposizione del murale secondo piani paralleli con l'app Artivive



Vengono così a generarsi spazi di convivenza ibrida e multimodale, in cui l'esperienza diretta, fisica e irrinunciabile della visita diviene un percorso interattivo di conoscenza assistita e implementata dall'esperienza attraverso informazioni, spazi e oggetti digitali integrati, in una realtà mista, a quelli reali.

Per ciascuna opera è stata predisposta una sottile fascia orizzontale, da collocarsi in prossimità del murale o di quelle poche tracce che ancora ora sono visibili, contenente tre immagini opportunamente predisposte per essere markers attivatori di contenuti digitali.

Scansionando ciascun marker, opportunamente predisposto con l'app open-source Artivive, l'osservatore può vedere apparire sul proprio dispositivo due tipi di contenuti digitali: brevi clip video narranti la vita e la poetica dell'artista di cui ci si pone al cospetto, un'animazione della storia cristallizzata nell'immagine dipinta (ovvero il suo storytelling grafico) e un modello tridimensionale realizzato secondo piani paralleli al quadro prospettico che, al pari di una scenografia dipinta, restituisce all'immagine prospettica una reale tridimensionalità e profondità spaziale esplorabile.

La mostra, inaugurata ad Angri l'11 ottobre 2020, ha inteso inoltre combinare il progetto di valorizzazione degli studenti napoletani alla realizzazione di un nuovo murale, ad opera dell'artista turco-neerlandese Dünya Atay. Il murale è stato realizzato sulla facciata dell'edificio scolastico dell'Istituto Comprensivo Don Enrico Smaldone di Angri in un quartiere popolare (a ridosso del centro storico) afflitto da gravi problemi sociali (quartiere ex 167), in cui l'Ufficio Servizi Sociali del Comune promuove da tempo attività artistiche e ricreative con finalità formative e di contrasto alla dispersione scolastica.

Fig. 11 – Pannello espositivo in Realtà Aumentata per il nuovo murale di Dünya Atay. Inquadrando la firma e il disegno con l'app Artivive si possono attivare le animazioni connesse

ANIMAZIONE

ARTISTA

Una ragazza pedala decisa e spensierata, con i capelli al vento e un sorriso aperto, in compagnia di un gabbiano. Porta con sé i valori positivi della femminilità, una ottimistica visione del futuro insieme al senso della tradizione, simboleggiato dal colletto ricamato sul suo abito, insieme agli infradito e ad una pettinatura moderna. È un viaggio del quale non è predefinito il cammino, inteso come processo gioioso e carico di prospettive e di futuro. È anche un viaggio attraverso il tempo, tra culture e luoghi, in cui la storia è intesa come processo dinamico di eterna transizione tra epoche, ciascuna con il proprio bagaglio di simboli, esperienze e valori che sedimentando costruiscono il senso di identità personale e collettivo di ciascuno.

In questo murale sono presenti elementi di realtà aumentata, con animazioni che permettono un ulteriore sviluppo narrativo dei principali temi affrontati dall'artista: il viaggio, la mobilità sostenibile, la connessione tra culture diverse. Paesaggi che evocano temi e atmosfere caratteristiche dalla realtà olandese scorrono lentamente simulando l'esperienza del viaggio fino ad Angri.

Il Regno dei Paesi Bassi è non solo la terra di adozione dell'artista, ma anche lo sponsor di questa iniziativa, realizzata con il sostegno dell'Ambasciata di Roma e del Consolato Generale di Milano.

DIARC dipartimento di architettura
Università degli studi di Napoli Federico II
Scuola di architettura e della storia dell'arte
Alessandra Pagliano, Paola Vitolo, Greta Attademo, Anna Lisa Pecora

Scarica e lancia l'app **ARTIVIVE** sul tuo smartphone
Inquadra con lo smartphone, una alla volta, i due riquadri
Osserva le immagini prendere vita con la **Realtà aumentata**
Per una esperienza completa usa gli **auricolari**

Dünya Atay ha realizzato una ridente figura di un personaggio femminile in bicicletta che avanza decisa in compagnia di un gabbiano, vestendo un colletto ricamato tradizionale ma con una pettinatura moderna che simboleggia il legame tra passato e futuro. La bicicletta e

il gabbiano sono elementi dell'immaginario tradizionale olandese, ma al tempo stesso sono simboli universali di una mobilità sostenibile che rispetta l'ambiente. Elementi di realtà aumentata sono presenti anche in questo murale con animazioni che permettono un ulteriore sviluppo narrativo del tema del viaggio e della connessione tra culture diverse. Inquadrando direttamente il murale appaiono in perfetta sovrapposizione con il dipinto alcuni mutevoli paesaggi animati alle spalle della ragazza, che pedala felice godendo della sua esperienza del viaggio verso Angri. Il progetto *Augmenting Angri* ha vinto il bando Open Call Street Art 2020 ed è stato finanziato dall'Ambasciata e dal Consolato generale del Regno dei Paesi Bassi.

Fig. 12 – In murale di Dünya Atay presso l'edificio scolastico dell'Istituto Comprensivo Don Enrico Smaledone di Angri. Inquadrando la foto con l'app Artivive si può attivare l'animazione connessa



7. Conclusioni

L'analisi dei casi studio selezionati, condotta attraverso la descrizione dei caratteri significativi e maggiormente rappresentativi del contesto fisico e sociale, ha messo in evidenza il progressivo attuarsi di un processo di ri-significazione legato alle sue immediate utilizzazioni economiche, in particolare nell'ambito del turismo e delle attività di svago. Il quartiere di Ponticelli rappresenta il caso con maggiore potenzialità di successo nell'ambito della riqualificazione urbana, quale esempio compiuto di agopuntura urbana. Le azioni derivate dal progetto Cunto e la creazione del primo osservatorio dell'arte urbana in Italia mostrano l'efficacia dell'iniziativa delle amministrazioni locali ma, allo stesso tempo, se ne palesa il limite nel medio e lungo periodo. Al momento non sono state programmate azioni di riqualificazione né di rigenerazione sociale e sembra invece consolidarsi la turistificazione del quartiere, in particolare del parco dei murales. Lo studio analitico ha

messo in evidenza il contributo delle tecnologie digitali nell'accelerazione del processo di turistificazione e soprattutto della deviazione di attenzione ed impegno da parte delle amministrazioni locali nonché degli stakeholder coinvolti nel mercato turistico. Il caso di Angri si rivela essere quello più interessante per la storia delle opere e dell'evoluzione dei suoi significati nel tempo. Sorto subito a valle del terremoto si è caricato di una serie di ri-significazioni dall'alto valore sociale e culturale, che ha innescato inizialmente un virtuoso processo di rigenerazione, seguito poi da un periodo di abbandono e scarsa cura dello spazio fisico. Da qualche anno, il borgo angioino ospitante i murales vive una lenta rinascita sebbene caratterizzata prevalentemente da attività di svago serali. La storia recente del borgo dimostra quanto le attività economiche ricettive e di ristorazione prevalgano ancora una volta sui processi di rigenerazione sociale, preludio a quelle di riqualificazione fisica. L'intervento *Augmenting Angri* costituisce un tentativo di recupero dei valori culturali caratterizzanti il sito che, unitamente alle opportunità di visita del percorso espositivo, sta riattivando un processo di costruzione di identità da parte degli abitanti. Le opere di arte urbana, caratterizzate da una diffusa dislocazione nel tessuto urbano hanno da subito beneficiato della possibilità di instaurare nuove relazioni spaziali al fine di generare un nuovo modello di museo diffuso, più inclusivo, in cui le informazioni digitali possono attivare una fruizione del bene di tipo emozionale, mediante esperienze visive e sonore di forte impatto, che stimolano l'immaginazione, permettendo ai visitatori di essere protagonisti attivi durante il percorso personale di conoscenza. La grande capacità attrattiva e comunicativa delle ICT applicate alla street art sta generando una proliferazione di portali, mappe e app finalizzate ad attrarre i flussi turistici verso alcune zone della città fino ad ora meno visitate. Tuttavia, questa tendenza alla commercializzazione e alla turistificazione delle opere d'arte urbana è da criticare se adottata dalle amministrazioni locali come strumento autorigenerativo gratuito di riqualificazione delle periferie degradate, abbandonando qualsiasi tentativo di azione concreta di riqualificazione fisica e funzionale. La recente esposizione progettata per la città di Angri, invece, mostra un ulteriore uso innovativo delle ICT per la conservazione e la trasmissione della memoria dei beni deperibili del patrimonio artistico della street art, che conseguentemente ha attivato un diffuso senso di ritrovata identità e appartenenza della comunità locale a quell'antesignano e virtuoso progetto artistico di riqualificazione urbana messo in atto negli anni Ottanta.

Attribuzioni

Antonio Acierno è autore dei paragrafi 1, 2 e delle conclusioni. Alessandra Pagliano è autrice dei paragrafi 3, 4, 5 e 6.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV. (2009), *Techa 2008. Technologies exploitation for the cultural heritage advancement*, Proceedings of the conference and Catalog of technologies, Gangemi editore, Roma.
- Acierno, A. (2019), "Agopuntura e urbanistica tattica nella rigenerazione delle città", pp.7-16. In *TRIA* - ISSN:2281-4574 vol. 12 (2).
- Augè M. (1996), *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano.
- Bauman Z. (2002), *Modernità liquida*, Laterza editori, Roma-Bari.

- Berger A. (2007), *Drosscape: Wasting Land in Urban America*, Princeton Architectural Press, New York.
- Bianchi C., Viti S. (eds), (2017), “Street art. Iconoclastia e istituzionalizzazione / Iconoclasm and in-stitutionalization”, in *Ocula. Occhio semiotico sui media/ Semiotic eye on media*, n. 18, Settembre 2017.
- Casagrande M. (2013), *Biourban acupuncture—from Treasure Hill of Taipei to Artena*, International Society of Biourbanism, Rome
- Casagrande M. (2019), “From Urban Acupuncture to the Third Generation City”, in Rob Roggema (ed.), *Nature Driven Urbanism*, Springer Press
- De Matteis M., Marin A. (a cura di), *Nuove qualità del vivere in periferia. Percorsi di rigenerazione nei quartieri residenziali pubblici*, Milano, Edicom Edizioni, 2013.
- De Innocentis I. (2017), *Urban Lives. Viaggio alla scoperta della street art in Italia*, Palermo, Dario Flaccovio Editore.
- De Rosa A. (ed), (2019), *Roma anamorfica. Prospettiva e illusionismo in epoca barocca*, Aracne, Roma.
- De Solà-Morales M. (2008), *A Matter of Things*, NAI Publishers, Rotterdam.
- Fregolent L. (2008), (a cura di), *Periferia e periferie*, Roma, Aracne.
- Hoogduyn R. (2014), *Urban acupuncture: revitalizing urban areas by small scale interventions*, PhD thesis, Blekinge Tekniska.
- Högskola, Stockholm, thesis advisor: T. Hellquist; Iovino G. (2019), “Riscritture di paesaggi urbani marginali. La street art a Napoli”, in Cerutti S., Tadini M. (a cura di), *Mosaico/Mosaic, Società e gli studi geografici Memorie geografiche NS 17*.
- Iaconesi S.; Persico O. (2015), *Il Terzo Infoscape. Dati, informazioni e saperi nella città e nuovi paradigmi di interazione urbana*, in Arcagni S. (a cura di.), *I Media Digitali e l’Interazione Uomo-Macchina*, Aracne Ed., Roma.
- Iaconesi S., Persico O. (2017), *Digital Urban Acupuncture. Human Ecosystems and the Life of Cities in the Age of Communication*, Information and Knowledge, Springer, Berlino.
- Irvine M. (2012), *The Work on the Street: Street Art and Visual Culture*, in Sandywell B., Heywood I. (eds), *The Handbook of Visual Culture*. London & New York: Berg.
- Jovino Nicola, Rossi Gianni (eds.), 1982, *I murali di Via di Mezzo*. Angri 1982.
- Lerner J. (2003), *Acupuntura urbana*, Editora Record, Rio de Janeiro.
- Lewisohn C. (2008), *Street Art: The Graffiti Revolution*, New York, Abrams.
- Lydon M. (2015), *Tactical Urbanism: Short-Term Action, Long-Term Change Vol.2*, Island Press, Washington.
- Mania P., Petrilli R., Cristallini E. (a cura di), (2017), *Arte sui muri della città. Street art e urban art: questioni aperte*, Roma, Round Robin Ed.
- Pagliano Alessandra (2019), “Esperimenti artistici di agopuntura urbana”, in *TRIA – Territori della ricerca su insediamenti e ambiente*, n. 23, *Agopuntura urbana & art infoscape*, vol. 12.
- Pastore Vincenzo (1980), *Angri dalla preistoria ai nostri giorni*, Arti Grafiche Palumbo & Esposito, Cava dei Tirreni.
- Ruggiero C. (a cura di), (2016), *Writing on the walls: questo è un racconto per giovani*. Relazione di ricerca sul progetto CUNTO (Creatività Urbana Napoli Territorio Orientale).

- Santabàrbara C. (2018), “Street art conservation: beyond surfaces’ restoration”, in OPUS, Quaderno di storia architettura restauro disegno n. 2/2018, Gagemi editore international, Roma.
- Simões D. (2013), “On graffiti and street art in Lisbon: towards Another Brick in the Wall”, in Borriello, L., Ruggiero, C. (a cura di), *Inopinatum. The Unexpected Impertinence of Urban Creativity*, Arti Grafiche Boccia, Salerno.
- Simondon G. (2014), *Sulla tecno-estetica*, Mimesis, Milano.
- Vecchio N. A. (2017), *A chi appartiene la città? Sulla dialettica fra street art e diritto*. Primiceri editore, Padova.
- Zurlo F., Arquilla V., Carella G., Tamburello M.C. (2018), “Designing acculturated phygital experiences”, in Cumulus Conference Proceedings Wuxi 2018-Diffused Transition & Design Opportunities, Cina, Wuxi Huguang Elegant Print Co.

Antonio Acierno

Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli “Federico II”
Via Forno Vecchio, 36 – 80134 Napoli (Italy)
Tel.: +39-081-2538853; email: antonio.acierno@unina.it

Alessandra Pagliano

Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli “Federico II”
Via Forno Vecchio, 36 – 80134 Napoli (Italy)
Tel.: +39-081-2538415; email: alessandra.pagliano@unina.it

