

Sulla digitalizzazione della street art Linee guida per un'analisi del museo virtuale Reggiane Urban Gallery

di *Damiano Razzoli*

Dipartimento di Comunicazione e Economia

Università di Modena e Reggio Emilia

Abstract

Reggiane Urban Gallery è un museo virtuale basato sull'impianto industriale abbandonata delle ex-Officine Reggiane di Reggio Emilia, ora in restauro. Il luogo è diventato nel corso degli anni uno spazio aperto per la street art locale e nazionale. Lo scopo di questo lavoro è di analizzare l'uso della realtà virtuale e di un'interfaccia navigabile come soluzione per la conservazione della street art, in relazione al fatto che molti pezzi sarebbero stati persi a causa della demolizione di diversi muri. L'analisi propone alcune linee guida per la digitalizzazione della street art che possano offrire occasioni di riflessione sulle operazioni di spostamento di pezzi di street art in situ nei musei e supportare l'elaborazione di locative street art museums, sostenuta da quattro concept - dispositivo, locatività, database topografico, interfaccia - e una caratteristica discorsiva che designa l'esperienza mediata delle pratiche di attraversamento urbano: il rapporto mimetico tra le componenti culturali del software e la street art.

Reggiane Urban Gallery is a virtual museum based on the abandoned industrial plant of ex-Officine Reggiane in Reggio Emilia, now in restoration. Along the years the place has become an open space for local and national street artists. The aim of this paper is to analyze the use of virtual reality and navigable interface as a solution for the conservation of the Street Art, in relation to the fact that many pieces would have been lost due to the demolition of several walls. Also, the analysis proposes guidelines for a digitalization of Street Art that could prevent the displacement of situated Street Art pieces in museums and encourage the creation of street art locative media museum, supported on four concepts – dispositive/device, locativity, topographic database, interface - and one discursive feature designing the mediated experience of urban crossing practices: the mimetical relation between the software cultural components and Street Art.

Parole chiave

Street art, realtà virtuale, città, mapping, museo, digital humanities, dispositivo, locative media, database, interfaccia

Key Words

Street art, virtual reality, city, mapping, museum, digital humanities, dispositive, locative media, database, interface

Sommario

1. Premessa
2. Concetti per un locative media museum della street art
1. Dispositivo
2. Locatività
3. Database
4. Interfaccia
3. Reggiane Urban Gallery: il un rapporto mimetico tra software e street art
4. Conclusioni

1. Premessa

A Reggio Emilia esiste una serranda in metallo che chiude un vano inutilizzato. Sopra di essa, campeggia, ormai quasi del tutto ricoperto da tag e altre scritte, uno stencil che, nel circuito della street art reggiana, ha fatto scuola. Lo ha realizzato qualche tempo fa Gas, artista ritenuto uno dei capostipiti della scena locale dell'arte di strada, almeno da quanto commentano alcuni di essi. Lo stencil, composto da Gas, riporta il disegno di un maialino e le parole "Perle ai porci" (immagine 1).

Il 2 febbraio 2017, un esponente della scena della street art reggiana lancia una provocazione su Facebook, pubblicando la foto della serranda con lo stencil: "Sarò impopolare, ma secondo me questa serranda di Gas sarebbe da staccare e salvare (qui in foto è messa meglio rispetto ad oggi) e mettere ai Musei (ndr. Musei Civici di Reggio Emilia). Questo è un pezzo storico che a Reggio ha provocato un tot di cose".

Dopo la clamorosa scelta di Blu di cancellare alcuni suoi murali a Bologna, in reazione alla mostra curata da Genus Bononiae per cui alcune sue opere erano state letteralmente strappate dal contesto urbano per esporle in un'esibizione temporanea in un museo, la proposta sull'opera di Gas ha scatenato un interessante dibattito intorno alle motivazioni, alle peculiarità, alle modalità e ai limiti di un simile intervento: fino a che punto la captazione dalla strada al museo di un'opera di street art è legittima ai fini della sua conservazione? In che modo la dialettica tra testo-contesto, in questo caso stencil *vs* serranda-strada e stencil *vs* serranda-museo, viene ricostruita, mantenuta e rispettata in un processo di conservazione e museificazione?

Si tratta di domande aperte alle quali il dibattito animatosi sul social media ha permesso di proporre alcune risposte. Tra di esse, è stato citato il caso di Street Art Museum Amsterdam e la collaborazione con gli studenti dell'accademia di conservazione del patrimonio della capitale olandese per affrontare il tema della "salvaguardia e preservazione delle opere appartenenti alla collezione (una serie di novanta pezzi realizzati su commissione sui muri di un quartiere nella zona ovest) (...) Il risultato è stato che la realtà virtuale e l'augmented reality siano le soluzioni migliori ed eticamente più corrette per rispettare l'intenzione degli artisti e il *situ* delle opere anche dopo la loro naturale scomparsa"¹.

L'utilizzo della realtà virtuale e di strategie digitali per la conservazione della street art è stata la scelta opzionata per il mantenimento delle tracce artistiche presenti in un'area industriale abbandonata trasformatasi negli anni in una sorta di cantiere della street art, con centinaia e centinaia di pezzi che

1 Il post è stato caricato da @Simone.Ferrarini il 2 febbraio 2017 alle ore 11.15 am (<http://bit.ly/2mIoWg6>), mentre il commento al cui facciamo riferimento è stato postato da @Matteo.Bidini, uno dei curatori del progetto Street Art Museum Amsterdam, il 6 febbraio 2017 alle ore 12.14 pm (<http://bit.ly/2mh8RjU>)



2 minuti · 🌐

Sarò impopolare, ma secondo me questa serranda di **Gas Urbanart** sarebbe da staccare e salvare (qui in foto è messa molto meglio rispetto ad oggi) e mettere ai Musei. Questo è un pezzo "storico" che a Reggio ha provocato un tot di cose.



Immagine 1

Il post sullo stencil "Perle ai Porci" con una fotografia dell'opera in condizioni sostenibili e una fotografia recente, pubblicata sulla Gazzetta di Reggio, in condizioni degradate.

hanno dato vita a un museo improvvisato, spontaneo e informale, in quanto aggregato di supporti fisici su cui gli street artist, che intervengono su superfici funzionali o non-luoghi visibili (pareti, mura, pali, edifici abbandonati, cavalcavia, piloni, etc.) per farne emergere un nuovo senso, realizzano i loro pezzi. Quest'area è quella delle ex-Officine Reggiane, il luogo di maturazione della scena dell'arte urbana di Reggio Emilia cresciuta con lo stencil di Gas. Proprio Gas guidò un nugolo di artisti che nel 2012 scavalcarono le recinzioni del complesso industriale e diedero vita a un movimento creativo, quello delle ex-Officine Reggiane, che continua a richiamare attenzione a livello internazionale.

Il tema della conservazione delle opere realizzate deriva dal progetto di riqualificazione di una rilevante porzione dell'area da parte del Comune di Reggio Emilia, avviato nel 2016 attraverso la società partecipata STU Reggiane Spa, che si occupa dello sviluppo infrastrutturale dell'area al fine di completare quello che diventerà un polo al servizio delle imprese e della ricerca, il Parco Innovazione. Un aspetto delle azioni di STU Reggiane Spa è il recupero di uno spazio denso di storia non solo dal punto di vista infrastrutturale, ma anche da quello culturale. Se la memoria del passato è legata alla storia industriale delle Officine Reggiane, cardine dell'identità collettiva di Reggio Emilia², e quella del futuro alla creazione di un Parco Innovazione, la storia del presente parla con il linguaggio della street art. Tuttavia, innanzi alla necessità di demolire una serie di pareti perimetrali e interne dei capannoni ora soggetti a recupero, si è palesato il problema della conservazione di una simile memoria del presente. Come salvaguardare pezzi di street art realizzati su supporti in via di demolizione?

La soluzione è stata la creazione del sito web *Reggiane Urban Gallery*³. Si tratta di un esperimento che si presenta come interessante caso di studio in quanto offre una risposta sia a un bisogno reale sia alla questione teorica del rapporto documentale e immersivo tra spazio fisico e spazio digitale. In questa direzione, vogliamo qui proporre non solo un'analisi delle modalità di digitalizzazione della street art, ma anche una riflessione meta-progettuale⁴. Per queste ragioni non sono state prese in considerazione né le proprietà delle singole opere, né le strategie di produzione di contenuti proprie del discorso museale (apparati critici, indici tematici, etc.), argomenti che richiedono un'analisi approfondita a parte.

2 Per una storia delle Officine Reggiane, la documentazione che riguarda il carteggio amministrativo dell'azienda e progetti e disegni originali dei suoi prodotti conservata al Polo Archivistico del Comune di Reggio Emilia – Archivio storico delle Reggiane OMI 1904-1994 (link di consultazione: <http://bit.ly/2mIxSIL>), e l'Archivio Digitale dell'Università di Modena e Reggio Emilia che ha digitalizzato oltre 15.000 reperti provenienti da enti e istituzioni, musei e fondazioni, oltre che da collezionisti e appassionati in Italia e all'estero.

3 Si veda *Reggiane Urban Gallery*, <http://reggianeurbangallery.it>.

4 L'autore ha partecipato al progetto all'interno del comitato scientifico che ha seguito la nascita, la realizzazione e la messa on line della prima versione della gallery, coordinando le attività di raccolta e inserimento delle immagini fotografiche che hanno coinvolto un team di studenti del Dipartimento di Comunicazione ed Economia dell'Università di Modena e Reggio Emilia.

Come si legge dalla pagina di presentazione del sito, “in poco meno di cinque anni, le Reggiane diventano un punto di riferimento per l’arte urbana nazionale e internazionale. Nell’apparente oblio, sono un’officina mantenuta in vita da forme di sperimentazione, contaminazione e collaborazione tra decine di artisti che lavorano con storie e stili diversi e che, con la produzione di centinaia di opere (...) valorizzano e danno nuova identità a quest’area industriale. Proprio la memoria di questo presente estremo è quello che ci sforziamo di custodire qui”.

In che modo è possibile progettare un intervento digitale di conservazione di una quantità massiva di pezzi di street art su un’area di circa ventisei ettari all’interno di tredici capannoni? A quale medium si può pensare di affidare la documentazione della street art e la riproposizione dell’esperienza di fruizione della street art? Si tratta di questioni intorno alle quali è finora mancato un adeguato focus analitico in relazione alle pratiche di conservazione e museificazione, nonostante i numerosi studi sulla città che diventa interfaccia visibile di reti digitali, sul matching tra muri, social media e street art (si veda Mitchell 1996; Brighenti 2007, 2009; Irvine 2012) e, in conseguenza, uno screening ad hoc dei concetti chiave utili per definire un possibile prototipo di museificazione digitale della street art. Intanto, possiamo dire che la proposta di *Reggiane Urban Gallery* si è basata sulla messa a sistema di almeno quattro nodi, sia teorici, sia pratici: dispositivo, località, database, interfaccia.

2. Concetti per un locative media museum della street art

La nascita di *Reggiane Urban Gallery* è dovuta, quindi, alla riqualificazione infrastrutturale dell’area industriale. Parliamo di riqualificazione infrastrutturale in quanto una rigenerazione socio-culturale delle ex-Officine Reggiane era stata anticipata dal recupero dell’archivio storico e digitale delle Reggiane, ma soprattutto dall’animata attività creativa degli street artist che, grazie alle foto dei loro pezzi diffusi su social media e su piattaforme online di condivisione e critica della street art, hanno riacceso i riflettori su un simbolo della storia reggiana, posizionandolo all’incrocio tra la memoria storica e l’arte contemporanea. Come suggerisce la semiotica della cultura, la memoria non è ereditaria, ma prodotta e negoziata. Secondo Lotman, infatti, “solo ciò che viene tradotto in un sistema di segni può diventare patrimonio della memoria” (Lotman 1985: 31).

Il moto osmotico tra muri di spazi inaccessibili al pubblico e lo schermo di computer o device mobili, in cui ingaggiare un’audience, condividere, apprezzare, commentare, salvare e rimontare a piacimento, secondo le tendenze proprie del social remix e della softwarizzazione della cultura (Manovich 2010) si alimenta grazie alle proprietà del consumo mediatico definito dalle nuove tecnologie medialità che permettono agli utenti di partecipare all’archiviazione, annotazione, trasformazione e circolazione dei contenuti (Jenkins 2008). Inoltre, è in linea con l’idea di street art come forma sia locale sia globale, intenzionalmente effimera, tuttavia documentata per il web in modo quasi ossessivo con la fotografia digitale, capace di riappropriarsi e remixare continuamente immaginari, stili e tecniche da ogni possibile fonte (Irvine 2012).

La profezia di Meyrowitz (1986) sull'affievolimento del senso del luogo a causa dei media elettronici viene così smentita, nel tempo, dal fatto che i nuovi media digitali, e locativi, aggiungono nuovi valori ai luoghi reali, duplicandoli in dimensioni virtuali in cui praticare esperienze spaziali mediate, come se avessero ragione Deleuze e Guattari (1980): il territorio non è tanto una mappa, o uno spazio, ma un atto.

A fianco della rigenerazione socio-culturale della rappresentazione condivisa delle ex-Officine Reggiane, già veicolata dai segni discontinui delle foto sui social media o dei post sui blog specializzati, i quali, benché frutto della prolifica attività degli artisti sui social media, hanno reso disponibili singolarità in rete, l'opera nella sua unicità ma non in sistema dinamico con altre, è emerso il bisogno di dare maggiore organicità e sequenzialità ai materiali di questo archivio mobile, soprattutto alla luce dell'imminente abbattimento dei muri. Nel momento in cui scriviamo, due capannoni, il 17 e il 18, oggetto di ristrutturazione, sono stati privati dei muri, con conseguente perdita reale delle opere di street art lì realizzate, che invece ora persistono nello spazio virtuale della *Reggiane Urban Gallery*. La funzione di preservazione di questo museo virtuale si lega a una funzione mostrativa, condizionata dal fatto che lo spazio è inagibile, o per degrado o perché oggetto di ricostruzione. Di fatto l'arte urbana delle Reggiane è un patrimonio non accessibile, se non mediante passeggiate abusive, la cui fruizione "dal vivo" non può essere offerta a tutti, se non dietro enormi interventi di messa in sicurezza dell'area oppure attraverso un ambiente digitale.

La scelta di lavorare sull'ambiente digitale è stata fatta contestualmente a un'attenta analisi sul modo in cui costruirlo e renderlo disponibile. Il primo passo è stato chiarirne gli obiettivi: *Reggiane Urban Gallery* mantiene traccia ed esibisce le opere di street art realizzate sia in capannoni soggetti a riqualificazione sia in quelli non soggetti a interventi immediati.

Se l'intento è stato quello di conservare e mostrare opere di street art, pratica artistica che si adatta a nuove piattaforme, quali i muri con i loro elementi architettonici, per valorizzarne il loro ruolo e significato nel contesto in cui sono situati (Burnham 2010; Irvine 2012), il secondo punto è stato capire le modalità con cui conservare e mostrare opere che sarebbero state cancellate a causa delle demolizioni.

Si è cercato, quindi, di definire quale fosse il modo più opportuno per mantenere la coerenza delle opere e il dialogo tra il discorso degli oggetti – la funzione delle opere –, dell'allestimento – lo spazio in funzione della modalità di mostrazione –, e dell'architettura – lo spazio in funzione della modalità di fruizione (Cervelli, Pezzini 2006). L'attenzione è stata data a quattro livelli: a) il loro essere sempre situate e caratterizzate da un preciso valore *site-specific*; b) il loro essere mimetiche, capaci di adattarsi alle condizioni ambientali; c) il loro essere inserite nello spazio materiale della città, con il tema annesso della visibilità (Brighenti 2007), ovvero di essere visibili; d) la loro contraddizione tra essere materiali e situate in un determinato luogo, e al tempo partecipare alla enciclopedia culturale globale e distribuita sul web (Eco 1975, 1984; Irvine 2012).

2.1 Dispositivo

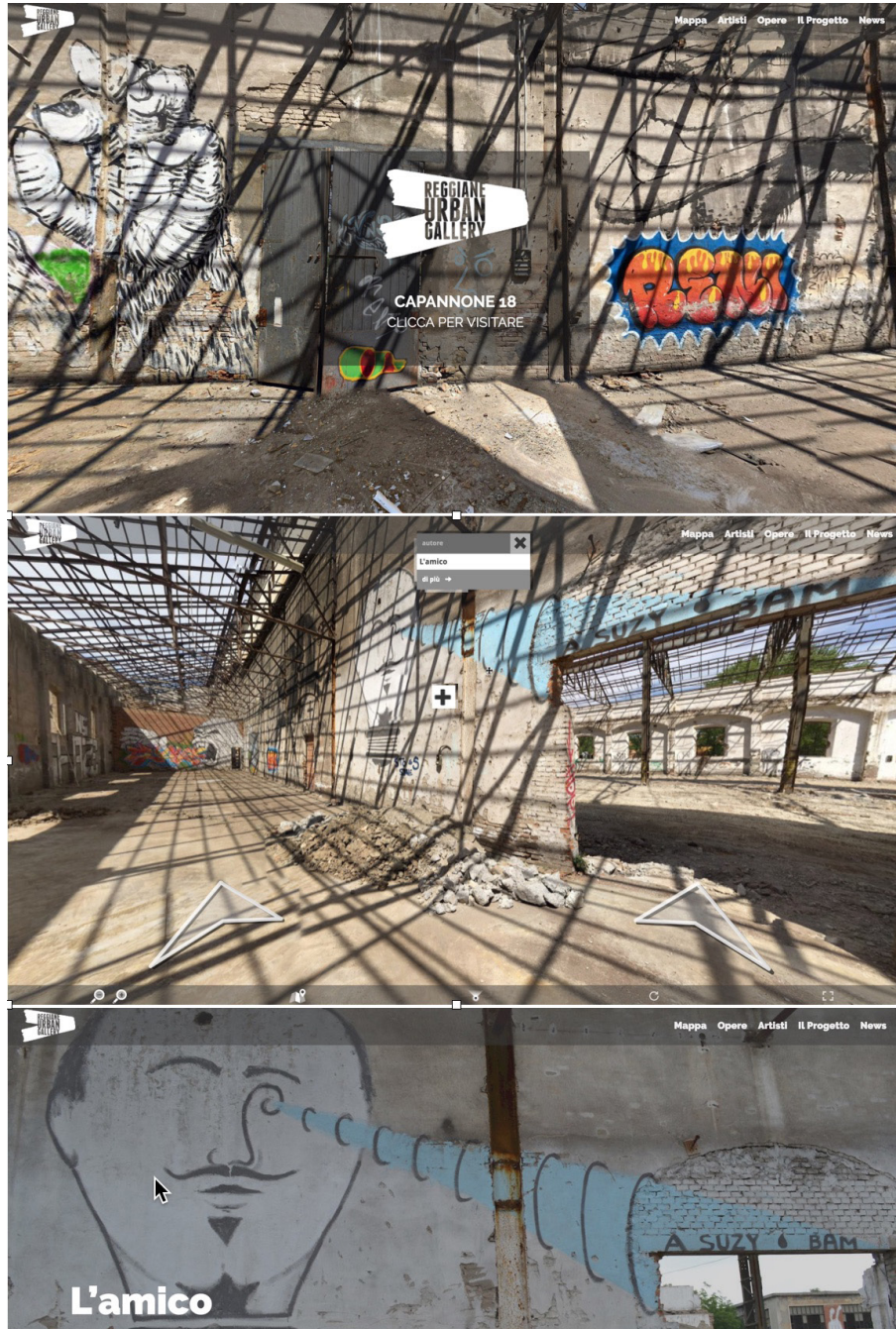
Il museo virtuale si basa su un database di fotografie sferiche, tra loro collegate grazie a una web app creata ad hoc e a un blog supportato da un cms su cui sono inserite le informazioni sugli artisti e sulle opere. Gli utenti potranno così attraversare gli spazi riprodotti a 360°, andare oltre i limiti dell'inquadratura grazie alla mobilità circolare dell'immagine, osservare le opere sui muri, risalire alle informazioni degli artisti, come in un museo reale, ma interagendo con lo schermo per procedere nell'esplorazione (immagine 2).

Come accadeva con la fotografia stereoscopica, che lasciava percepire i volumi degli oggetti rappresentati, in rilievo, così la fotografia sferica è apprezzabile nei termini di quantità visiva resa disponibile, in quanto manovrabile e attraversabile. Nella sua strutturazione su due layer digitali – uno prossemico e cinesico (*web app*) che permette di muoversi all'interno degli spazi, collegando le foto sferiche una all'altra, e uno statico che permette di leggere i contenuti di dettaglio (*cms* per blog) – *Reggiane Urban Gallery* si presenta come dispositivo museale “in grado di parlare dei motivi della propria costituzione” (Pozzato 2011), proponendo una modalità di conservazione e mostrazione mimetica con la pratica artistica della street art, in cui gli oggetti – le opere – non sono “decontestualizzati dal lavoro di ricerca, acquisizione e sintagmatizzazione” (*ibidem*), ma re-situati in uno spazio fotografato navigabile (Manovich 2001).

A tal proposito, diventa utile constatare come tale dispositivo possa avere un carattere esperienziale. In un'accezione foucaultiana, il medium qui descritto, sia come software sia come museo virtuale, presenta una realtà e persegue la verità (Silverstone 1988), in quanto contestualizzata e testualizzata, una sorta di iperrealità (Eco 1986) che è cifra di un ipermondo in cui corpi, reti, città diventano tutt'uno (Codeluppi 2012). In tal senso, esso assembla saperi, discorsi, tecniche e pratiche che riproducono l'esperienza performativa della creazione e dell'osservazione della street art proprio perché ha la capacità di traslarne e rimodularne, in digitale, l'esperienza (Foucault 1970, 1975; Agamben 2006; Eugeni 2010; Zecca 2013).

Esperienza che, alla luce sempre del tratto precipuo della street art di essere in rapporto a un luogo, non può esimersi dall'essere, quindi, sempre localizzata. È interessante vedere come Silverstone (1988) pensasse ai musei come *display* di oggetti reali o contraffatti, con una storia in relazione a un uso o a un luogo, la cui riproduzione, citando Benjamin (1936), ne distruggerebbe l'autenticità. In che modo *Reggiane Urban Gallery*, in quanto display digitale e navigabile mantiene o meno l'autenticità delle opere, essendone una riproduzione digitale?

Vi sono due possibili risposte: la prima è che, agendo su tracce materiali poi distrutte, l'unica traccia visibile disponibile resta proprio la sua riproduzione digitale, che permette di preservarne l'aura; la seconda è che, oltre a una riflessione sullo status dell'opera, diventa pertinente la strategia di visualizzazione cartografica e cinesica che riproduce il luogo e ne rende possibile l'attraversamento spaziale. In altre parole, l'autenticità dell'opera viene mantenuta



L'amico è uno street artist di Reggio Emilia che ha fatto della sperimentazione artistica la sua caratteristica principale. Partendo dall'infanzia, pennarelli, matite, fogli di carta e quanto altro fanno parte dei suoi primi giochi e delle sue prime prove.

Anche i genitori si divertono a disegnare: il padre si concentra più su disegni di camioncini, con uno stile abbastanza statico e ripetitivo, mentre la madre si focalizza su rappresentazioni di gatti, con forme e immagini meno chiuse e monotone.

Il suo interesse per l'arte lo spinge a frequentare il liceo artistico. Al terzo anno, incontra Rhod e Collettivo FX, street artists di spicco della scena reggiana, che lo invitano a provare il mondo del graffitismo e

Immagine 2

La visualizzazione della home page, della web app con frecce e tag, del blog.



Immagine 3
Opera di Collettivo Fx.

in quanto viene riprodotta l'esperienza di fruizione dell'opera stessa, nel suo contesto unico di realizzazione, proprio alla luce della capacità esperienziale di un dispositivo che, a questo punto, si può descrivere anche utilizzando i modi di Deleuze (1986): un concatenamento concreto di elementi che collega un archivio – le fotografie sferiche connesse in rete l'una all'altra – a una cartografia – il loro posizionamento nello spazio, la possibilità di attraversare, navigarle in sequenza (Dusi, Ferretti, Razzoli 2017)⁵.

Nel rapporto mnesico tra luogo e traccia digitale, intervengono così le proprietà del dispositivo di visualizzazione, prime fra tutte, la mappa e la locatività.

2.2 Locatività

Nella progettazione di un museo virtuale legato alla street art abbiamo visto che un elemento rilevante è capire come mantenere traccia e favorire l'esibizione di un pezzo il cui supporto viene o verrà abbattuto, situato in un luogo preciso che non è accessibile, tenendo conto dell'impossibilità di spostare questo pezzo in toto, dal suo contesto.

⁵ Questi spunti di riflessione derivano dalla ricerca condotta insieme e grazie a Nicola Dusi e Ilaria Ferretti per la preparazione di un intervento dal titolo "Dai cineamatori alla street art digitale, percorsi di ricerca su tecnologie mediali e paesaggio urbano" all'interno del convegno *Cinema e paesaggio. Filmare le arti*, a cura di Cristina Jandelli, Chiara Tognolotti, Elisa Bianchi, tenutosi il 25 e 26 gennaio 2017 al Dipartimento SAGAS, Università di Firenze.

Muri e pareti, nella pratica comune dequalificati come supporti artistici, tornano con la street art a parlare *in situ*, come supporti quotidiani che replicano il nostro stare al mondo mostrandoci le possibilità di risemantizzarlo a partire, per esempio, dalla concretezza materiale di un'apertura sul muro trasformata in schermo fotografico (immagine 3).

La loro resa virtuale da un lato ne conserva la stanzialità visiva materiale (il muro viene riprodotto in foto o video, ma l'opera resta nel luogo in cui è realizzata), dall'altro è in linea con le pratiche di mobilità visiva comunicativa che gli stessi street artist alimentano, caricando tali riproduzioni online sui loro siti personali o web magazine di street art, o ancora condividendole sui social media, spesso Facebook o Instagram.

Se il pezzo viene conservato grazie a supporti digitali, nella visualizzazione mediante schermo tali supporti imitano la materialità della visualizzazione *in situ*, ma non riproducendo il contesto, bensì la singolarità del pezzo. Le denominazioni metaforiche degli spazi di condivisione dei social media descrivono tale dimensione singolare: da una parte il *wall* di Facebook riprende l'idea di muro su cui si dipinge, lasciando spazio a inserimenti modulari (il post) che fanno parte di una narrazione personale, in linea con il concetto di *diario*, o di un'esposizione personale (la *gallery*), all'interno sempre e comunque di uno spazio che è connotato, dal punto di vista identitario, in modo esplicito: il *profilo*. Anche la dimensione collettiva e relazionale dei social media, innescata tramite il tagging di altri profili o hashtag a definire un campo semantico di riferimento, non recupera il contesto cinesico e prossemico della creazione e fruizione della street art. Ciò che, quindi, viene lasciato nell'oblio, all'interno delle pratiche di digitalizzazione social della street art, è il contesto spaziale, il luogo con i suoi volumi e le sue discontinuità, la sua densità e le sue soglie, e le possibilità di poterlo attraversare. Da qui, diventa strategico il passaggio dalla riproduzione segnica (la rappresentazione) dell'opera alla sua georeferenzializzazione, all'interno di un ambiente digitale che sfrutta le caratteristiche dei *locative media*. In che senso, allora, un museo virtuale della street art, quale è *Reggiane Urban Gallery*, si può descrivere in termini di locatività?

Come suggerisce Dusi, nell'accezione di locativo vi è insita la dimensione dell'agentività (*agency*): oltre a una localizzazione che implica un moto in luogo, è interessante vedere come si attua uno spostamento dal focus sul luogo dell'azione alle azioni stesse che vengono fatte in un determinato luogo, con annesso il loro sviluppo temporale (Dusi 2014; Dusi, Ferretti, Razzoli 2017). In questi termini, visto che la street art vive in relazione con lo spazio e la sua geografia, una galleria virtuale ha un carattere "spaziale", "georeferenziato" o "locative", che lo rende appunto un "geomedia" (Thielmann 2010), un dispositivo che innesca pratiche riferite a una location non più, quindi, intesa solo come posizione sul territorio, ma spazio in cui situare e attivare atti di localizzazione (Montanari 2016: 159). Nei *locative media*, l'unione tra luogo e attività è un elemento caratterizzante. La mappa o rappresentazione cartografica che ci guida segnalando posizioni e azioni non è altro che l'inserimento di fatti in uno spazio logico (Farinelli 2003: 3) oppure, meglio, una piattaforma (Latour 2010).

Possiamo allora affermare, seguendo le indicazioni di Montanari nel definire i *locative media* come forma di mappatura interattiva e dinamica (Mon-



Immagine 4
Accesso a opere attraverso la mappa planimetrica dell'area.

tanari 2016: 160), che *Reggiane Urban Gallery* va oltre la rappresentazione di spazi e oggetti geolocalizzati, ma in quanto nuova forma di mappatura lavora all'interno di questi spazi e oggetti, rendendoli, appunto, navigabili da un osservatore, in prima persona (immagine 4).

Tuttavia, il primo atto che tale forma di mappatura rende possibile non è quello di navigare, ma quello di conservare, in linea con le esigenze del museo virtuale di cui, qui, stiamo cercando di delinearne le proprietà. Per queste ragioni, è bene distinguere l'idea di spazio da quella di luogo (Farinelli 2009; Montanari 2016), per cui spazio come concetto ha una valenza assoluta, mentre è il luogo a variare, a trasformarsi. Le modalità di conservazione si basano, quindi, sull'idea di spazio, di spazio cartografico, di mappa. Infatti, la mappa non parla della trasformazione di un luogo, ma presenta un modello di organizzazione dello spazio ad esso riferito. Certo, saremmo così pronti a confermare l'assunto di Bateson e Korzybski per cui "la mappa non è il territorio". Tuttavia, se l'atto di conservazione del luogo si basa su uno spazio cartografico, una mappa, che è piattaforma di un locative media, quindi attraversabile, tale mappa diventa un nuovo territorio, che permette di rendere conto di stratificazioni, storiche, materiali e digitali del luogo, quindi di conservarne le tracce, attraverso atti mediati da un interfaccia.

Dopo aver precisato che la conservazione della street art passa non tanto solo da una riproduzione digitale delle singole opere, ma da una restituzione

del contesto spaziale, georeferenziato e reso navigabile, mediante il funzionamento di una mappa interattiva, è bene ricordare quanto scrive Brotton (2012) citato da Montanari nel suo excursus sui locative media. Montanari riporta che, secondo Brotton, “le mappe hanno sempre avuto bisogno di a) un’enciclopedia (raccolta e forma a database); b) di un linguaggio digitale (numeri e parole)” (Montanari 2016: 162).

Sebbene abbiamo anticipato che il linguaggio digitale del nostro museo virtuale si basa su una *web app* che permette di collegare tra loro fotografie sferiche e un *cms* per blog, in cui sono inserite informazioni su autori e opere, quello che ci manca è una riflessione più ampia sul rapporto tra mappa e database, tra mappa e navigazione. In che senso una mappa è un’enciclopedia? In che senso possiamo navigare, attraversandola, una mappa? Per cominciare, vediamo come sia possibile navigare un database.

2.3 Database

Il database è una collezione strutturata di singoli item, dove ogni item ha un significato e un determinato valore, sul quale l’utente può intervenire con varie operazioni: vedere, navigare, ricercare. Secondo Manovich, il database è una forma culturale in se stessa, la forma simbolica dell’era dei computer, così come la prospettiva lineare, nei termini di Panofsky, lo è stata per l’era moderna, “un nuovo modo di strutturare la nostra esperienza per noi stessi e per il mondo” (Manovich 2001: 274 trad. it.). L’esperienza che l’utente ha di questa collezione computerizzata è quindi distinta dalla lettura narrativa o dalla visione di un film o dalla visita a un luogo monumentale. Allo stesso modo, la narrazione letteraria e quella cinematografica, un progetto architettonico e un database digitale presentano un modello differente di come il mondo appare. Laddove in una narrazione o in un progetto ciò che è implicito, *in absentia*, è il paradigma, mentre il sintagma, cioè l’insieme delle unità di un enunciato, è esplicito, *in praesentia*, nei prodotti digitali accade il contrario: “Al database viene data un’esistenza materiale (il paradigma), mentre la narrazione (il sintagma) viene dematerializzata (...) Il paradigma è reale, il sintagma è virtuale” (Manovich 2001: 287 trad. it.). Il caso dei videogiochi è emblematico: ogni possibilità è data e reale, condizione necessaria perché si dia sviluppo a una catena sintagmatica, una successione di dati che può avere una traiettoria oppure un’altra a seconda delle scelte dell’utente. In che modo questa concezione di database è applicabile a un museo virtuale della street art?

Per conservare la street art delle ex-Officine Reggiane sono state scattate fotografie di ogni pezzo e fotografie sferiche di ogni sezione pertinente degli edifici, per fare in modo che la loro concatenazione possa favorire la navigabilità digitale dello spazio. Ogni pezzo è stato poi catalogato rispetto alla mappa planimetrica dell’edificio in cui si trova o si trovava, assegnando alla fotografia sferica di riferimento una determinata posizione.

Se riprendiamo le suggestioni di Brotton, la nostra mappa del museo virtuale risponde a un archivio che permette a questa mappa di avere un senso. I dati di questo archivio, un’enciclopedia circoscritta, laddove enciclopedia è un modello che rende conto di come la cultura viene organizzata (Eco 1984),

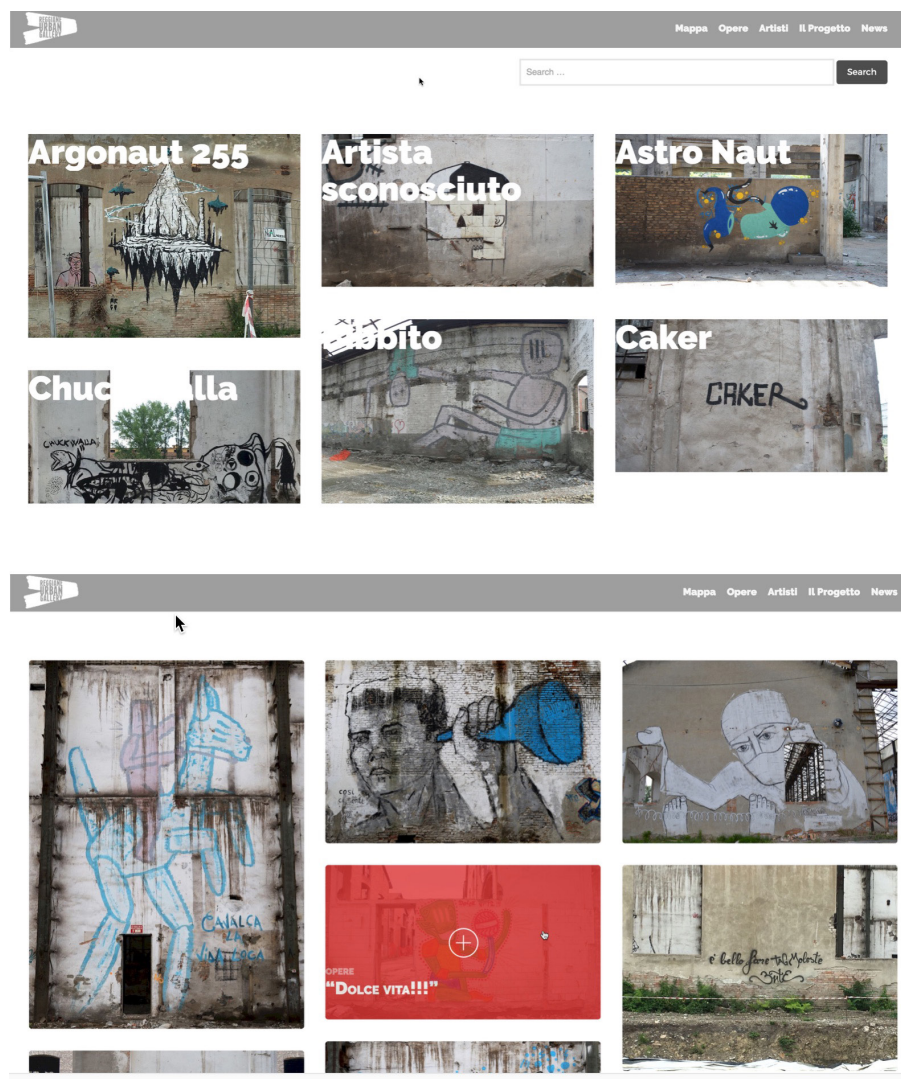


Immagine 5
Le sezioni dedicate agli artisti e alle opere

sono composti dalle riproduzioni fotografiche, presenti nei diversi edifici, dai loro autori, dalle loro storie, dai link ai loro siti web o ai loro profili social media, inseriti nelle pagine a loro dedicati del blog. Tali materiali costituiscono la nostra collezione di item (immagine 5).

Dall'altra parte, tale archivio è formato anche dalle posizioni delle fotografie sferiche realizzate e dai collegamenti pre-impostati da foto sferica a foto sferica. Il fatto che le opere siano indicate su una mappa aggiunge una matrice topografica al database, che è così composto da contenuti georeferenziati che permettono di riconoscere l'area in questione. Il fatto che tale mappa sia cliccabile e interattiva suggerisce l'idea di una delle modalità di accesso e navigazione dello stesso database.

Tuttavia, il concetto di topografia di per se ha qui un valore descrittivo e funzionale: qualifica una proprietà del database in questione. Se volessimo

parlare di topografia nel senso attribuitole dagli studi sulla memoria culturale (Halbwachs 1941; Pethes, Ruchatz 2001), per cui è topografico uno spazio che dà concretezza alla memoria collettiva, allora dovremmo cercare di capire in che senso il nostro database, oltre a situare posizioni, articola una memoria culturale collettiva.

Il database topografico di *Reggiane Urban Gallery* si può intendere come meccanismo esplicito di un dispositivo di conservazione di memoria in quanto contiene fotografie sferiche e collegamenti pre-impostati tra di esse, che rende conto dell'esperienza di posizionamento all'interno di uno spazio, di un luogo riprodotto in un determinato hic et nunc, attivando quindi la possibilità implicita di fare o meno determinati percorsi. In altri termini, il database topografico, che prevede l'attivazione di determinate azioni per favorire l'attraversamento dello spazio a cui si riferisce, coinvolge l'elemento dell'esperienza in un processo di conservazione e collettivizzazione delle tracce di street art contenute nelle ex-Officine Reggiane prima dell'inizio dei lavori di ristrutturazione, quantomeno dei capannoni 17 e 18.

Reggiane Urban Gallery si presenta come un database topografico costruito sulla base di contenuti definiti *in situ* e organizzato secondo un programma di attraversamento, le cui modalità di navigazione sono: per archivio di fotografie sferiche, per geolocalizzazione su una mappa di navigazione, per percorsi prestabiliti da un autore modello, che ha impostato i collegamenti e i passaggi (immagine 6).

In tal senso, la virtualità è il percorso, l'azione, la performance, i cui esiti sintagmatici potenziali sono già elaborati e resi disponibili dal paradigma. Le scelte di fruizione dell'utente definiscono quindi i percorsi di attraversamento del museo virtuale. Dal capannone 17, per esempio, si potrà seguire il percorso indicato da apposite frecce direzionali, oppure cliccare sull'opzione di visualizzazione della mappa planimetrica oppure di tutte le fotografie sferiche. Allo stesso modo, potremmo lasciare l'ambiente prossemico e cinesico gestito dalla web app e accedere ai link del blog, in cui sono raccolte le pagine di ogni artista a cui è stato attribuito un pezzo, e tutte le opere indicizzate.

A proposito, è interessante mostrare come questo database non sia dato una volta per tutte, ma sia aggiornabile in relazione alle trasformazioni inscritte nel luogo. Facciamo un esempio: l'apparizione di nuove opere in aree già mappate, e sulle quali è già stata implementata una concatenazione di fotografie sferiche, può dare adito alla riproduzione delle stesse e a una variazione di tali concatenazioni; se, invece, si ha il caso di un'opera che è stata cancellata e risemantizzata grazie alla realizzazione, sopra di essa, di un'ulteriore, differente, opera, tale sviluppo temporale non è possibile mapparla con fotografie sferiche. Infatti, esse si concentrano sullo status quo delle opere e non sulla loro evoluzione nel corso del tempo, visto che le concatenazioni di fotografie sferiche non permettono la visualizzazione delle variazioni, in quanto lo spazio, non il tempo, è navigabile. In questo caso, quindi, si possono, comunque, raccogliere tracce di queste trasformazioni, sia *in situ*, con riproduzioni fotografiche, sia mediante le immagini caricate dagli artisti sui loro siti o profili social, e pubblicarle nella parte statica del museo virtuale, all'interno della pagina dedicata a quel pezzo specifico soggetto a evoluzione. In appen-



Immagine 6
Le modalità di navigazione attraverso archivio di foto sferiche, mappa interattiva e interfaccia di navigazione.

Damiano Razzoli | Sulla digitalizzazione della street art

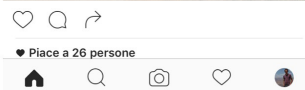
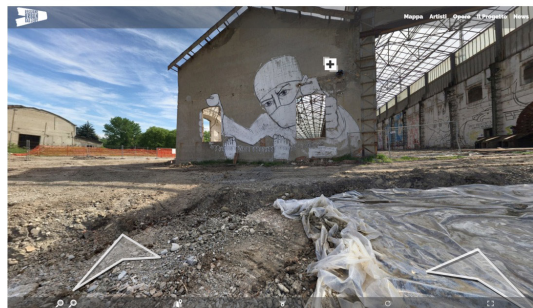


Immagine 7

L'opera del Collettivo Fx come appare nel virtuale, il momento della creazione posta su Instagram, l'opera cancellata riportata sempre su Instagram, infine la fotografia dell'opera ridipinta nello spazio annerito da Bibbitto e Lo Sbienco.

dice vi proponiamo il caso di “Defibrillatore culturale”, murales realizzato dal Collettivo Fx, poi annerito per protesta, poi tornato a vivere, nello spazio nero, grazie a una combo, cioè un'opera collettiva, creata da Bibbitto e Lo Sbienco, a partire dalla visualizzazione proposta dal museo virtuale fino alla condizione attuale (immagine 7).

Rendere disponibile un archivio di contenuti e posizioni su una location ricostruita con concatenazioni di fotografie sferiche, location non accessibile e in corso di rigenerazione, deve quindi considerare le caratteristiche del contesto in cui operiamo, fattori estetici del design e della rappresentazione grafica, la relazione con i social media per tradurli in tipologie di item di un database, al cui centro vi è la matrice topografica. Se abbiamo provato a chiarire meglio il ruolo dell'archivio che fonda una mappa, secondo le indicazioni di Brotton manca, a questo punto, dettagliare il linguaggio digitale che permette di usarla, attivarla.

Pur avendone già anticipato alcuni elementi a grandi linee, ci è mancato finora di discuterne con maggiore precisione. Se una mappa presuppone un database topografico, con informazioni di localizzazione, d'altro canto ha bisogno di un linguaggio digitale che faccia da mediatore tra il database e la mo-

dalità di visualizzazione e attraversamento. Riproponiamo, così, la domanda: in che senso possiamo navigare, attraversandola, una mappa?

La mappa di *Reggiane Urban Gallery* si riferisce allo spazio cartografico di un luogo in trasformazione, mappato e fotografato prima che iniziassero a perdersi i pezzi di street art a causa delle demolizioni.

Tale spazio cartografico, per essere attraversato, deve essere processato mediante un software di visualizzazione. Il contesto in cui operiamo ha sia un valore materico, fisico, urbano, architettonico, sia un valore digitale, nel senso che un software è un ambiente che propone forme di navigabilità, un ambiente di attraversamento sistematizzato – di programmazione e di fruizione, in senso funzionale e operativo. La visualizzazione, vincolata a posizioni spaziali precise, innescata dal concepire la mappa come piattaforma, diventa così parte di un processo di cognizione situata nei limiti imposti dal software e dal database sul quale esso si basa. Questa, che chiameremo *visualizzazione situata*, deriva, in fin dei conti, dalla lezione della street art, in cui l'ambiente come supporto è tratto intrinseco e distintivo dell'opera, intesa nel duplice senso di performance (da operare) e prodotto finale, così che ogni visualizzazione e osservazione di esso sia sempre situata.

La strategia discorsiva alla base della visualizzazione diventa dirimente quando si tratta di visualizzare opere di street art situate in determinati ambienti, per renderle fruibili digitalmente. Il rapporto tra ambiente fisico e digitale, nonché tra opera e sua riproduzione digitale, diventa complesso in quanto sono in gioco: a) estetica del design propria dell'opera d'arte; b) contesto urbano e architettonico; c) visualizzazione situata da duplicare in digitale per mantenere la fedeltà dell'opera e la coerenza del luogo, così da poterlo cogliere nella sua ampiezza e attraversarlo, in ottica user-oriented. Tale processo di duplicazione presuppone la creazione di un archivio che raccolga le riproduzioni delle opere, la commutazione del contesto urbano in uno spazio cartografico e la duplicazione della visualizzazione situata in digitale, che è anche il fulcro del nostro linguaggio digitale capace di tradurre in esperienza mediata la mappa: lo schermo digitale, così come il muro, è un supporto che si interfaccia con la creazione e la fruizione di un'opera, condizione per la sua visualizzazione e osservazione.

2.4 Interfaccia

Come possiamo pensare al nostro museo virtuale come a un dispositivo che permette la “distribuzione della realtà sensibile a domicilio”, oppure la ricostruzione del “sistema di sensazioni (...) provocato in un luogo qualsiasi da un oggetto o da un evento qualsiasi”, per riprendere le parole di Valery (1928) in un testo dedicato alla conquista dell'ubiquità grazie alla riproducibilità tecnica degli oggetti culturali e alla creazione di un sistema mediatico? La risposta è focalizzarsi su ciò che permette di visualizzare e osservare le opere di street art, all'interno del quale navighiamo uno spazio: lo schermo e l'interfaccia grafica che fa compiere azioni all'utente, area in cui si fondono logiche del senso (narrative, figurative) e logiche del sensibile (plastiche, tensive, figurative). È infatti l'interfaccia che condiziona la messa in forma dell'esperienza

(Dusi 2014). Il museo virtuale, grazie a un software che unisce fotografie sferiche, è un dispositivo mediale che chiama in causa le nostre forme di esperienza, digitalizzate, rielaborate dal software stesso mediante un database e un interfaccia, nel rapporto fra media e mondo diretto (Eugeni 2010, 2016; Dusi 2014; Montanari 2016).

Nello specifico, l'interfaccia gestisce una forma di sensibilità per l'utente (Montani 2014): una volta definita la struttura base dell'universo spaziale, basata su un database topografico, è l'utente che può attraversare l'ambiente nella modalità opzionata. L'interfaccia rende così conto di logiche del senso narrative in quanto abilita l'utente non solo a vedere uno spazio riprodotto, secondo il concetto di *mimesis*, ma ad esplorare un ambiente seguendo un itinerario. Come direbbe Manovich (2001), uno spazio navigabile, per esempio quello di un videogioco, è una diegesi, in quanto è l'esperienza di attraversamento dell'utente che diventa narrazione, la storia di un soggetto che si sposta in un ambiente digitale⁶.

Con la visualizzazione in soggettiva e la possibilità di sfruttare lo schermo responsive, nel senso di sensibile, sincronizzato ai movimenti del dito o della mano (nel caso di utilizzo di smartphone) o del mouse (nel caso di utilizzo di computer senza dotazione di schermo touchscreen), oppure dell'occhio (nel caso di utilizzo di cardboard, opportunità ancora in fase di sviluppo per *Reggiane Urban Gallery*), ai quali corrisponde uno spostamento nell'interfaccia, la simulazione del movimento ricrea l'esperienza dell'esplorazione, di una enunciazione pedonale direbbe De Certeau (1980), che è al contempo narrativa (nel senso che produce un'evoluzione da uno stato dato a uno successivo) e mimetico (nel senso che imita l'esperienza reale dell'attraversamento dello spazio).

L'interfaccia di *Reggiane Urban Gallery*, in grado di permettere l'attraversamento di luoghi disposti secondo un database topografico in linea con le peculiarità di un *locative medium*, ci ricorda che siamo di fronte a una co-trasformazione di corpi e spazi (Montanari 2016: 163), esplicitando in che modo risponda, digitalmente, a logiche del sensibile: il fatto che le fotografie sferiche siano concatenate sullo stesso piano, una dietro l'altra, e che vi siano marche topografiche come frecce direzionali, rende coerente, e non disorientante, l'esperienza di navigazione.

Definito il museo virtuale della street art come dispositivo di esperienza mediale che si basa su tre caratteristiche – locatività, database topografico, interfaccia – non ci resta che analizzare quali sono gli elementi per un rapporto mimetico, o sensibile, tra software e street art, affinché l'esperienza di navigazione dello spazio digitale, in termini narrativi e figurativi, abbia senso. Il punto di partenza è ripartire dall'assunto di mappa non come rappresentazione, ma come piattaforma grazie alla quale "enunciare lo spazio sociale e il vissuto dei cittadini". In termini analitici, abbiamo visto grazie a Brotton che una mappa necessita di un'enciclopedia (archivio, database) di riferimento e di un linguaggio digitale. Nel nostro caso, ci sentiamo di dire che il linguaggio

6 Secondo Manovich (2001), il concetto di spazio navigabile è una forma culturale che preesisteva all'avvento dei computer, come il database. Tuttavia, è il computer che ne diventa il medium ideale.

digitale, in gioco nell'attivare la mappa quale interfaccia grafica di attraversamento, non è tanto basato su calcoli e numeri, ma su un set di forme culturali essenziali per comprendere le logiche del sensibile e del senso, che possiamo raggruppare sotto la categoria di interfaccia culturale (Manovich 2001). Per interfaccia culturale, Manovich intende le modalità con cui i computer ci presentano i dati culturali e consentono d'interagire con essi. Tale categoria è utile per descrivere ciò che accade *dentro* e *mediante* lo schermo nel nostro museo virtuale: la *scrittura*, prima di tutto, indica l'iscrizione di una traccia su un supporto, sia esso un muro, una macchina fotografica o una web app che consente di collegare fotografie sferiche e visualizzarle tramite un'interfaccia grafica; in seconda battuta il *cinema*, che offre una grammatica visiva ai movimenti all'interno di uno schermo responsive (carrellate, zoom, campi); infine, l'interazione uomo-macchina, come interoggettività tra corpo e artefatto, sia esso un muro in un luogo reale o un software che ricostruisce l'esperienza di esplorazione dello stesso luogo in digitale (Latour 1996).

3. Reggiane Urban Gallery: verso un rapporto mimetico tra software e street art

La realizzazione di un museo virtuale che possa replicare i percorsi, i muri e le opere di street art all'interno delle ex-Officine Reggiane prima che vengano abbattute si configura come dispositivo grazie al meccanismo della locatività e allo strumento del database topografico applicato a una mappa che funge da supporto per un'interfaccia di attraversamento. Tale dispositivo funziona grazie a una prassi enunciativa (Fontanille, Zilberberg 1998; Marrone 2003) divenuta comune, la navigabilità di uno spazio digitale all'interno di uno schermo che, al suo interno, in quanto sensibile ai movimenti del corpo dell'utente, si mobilita (Manovich 2001). La possibilità di avanzare, alzare lo sguardo, osservare a 360° lo spazio circostante intorno a un asse di rotazione ancorato al punto di vista di un osservatore/utente si può considerare una forma canonica del discorso digitale fissata nell'uso di una particolare applicazione, che definiamo nei termini di modalità *street view*. Lo spazio navigabile grazie ad atti di movimento attivati mediante interfaccia utenti (*user interface*), come il mouse o ai movimenti del corpo agiti sullo schermo con le dita o in relazione alle inclinazioni del polso, attraverso i quali ci spostiamo, possono essere considerati prassemi, blocchi precostituiti, vincoli socioculturali, che agiscono sull'istanza o soggetto dell'enunciazione.

Affinché sia possibile *far essere* tale spazio navigabile e *far fare* al soggetto, che vi si sposta all'interno, l'esperienza di navigazione, sono stati necessari alcuni passaggi.

Reggiane Urban Gallery, lo ribadiamo, è stata costruita prima con una mappatura e archiviazione delle riproduzioni fotografiche delle opere, per poi realizzare fotografie sferiche di ogni sezione degli edifici (a partire prima di tutto da quelli soggetti a ristrutturazione imminente) in cui fossero presenti le opere stesse.

La tecnica delle fotografie sferiche e dell'attraversamento in modalità *street view* coinvolge l'utente in una visione panoramica in soggettiva, favorendo

l'osservazione degli ambienti e, soprattutto, come si legge dall'introduzione del progetto, sul sito, l'osservazione della "relazione dell'opera con il contesto, elemento che caratterizza tutta l'arte di strada, ma in modo particolare quella delle Reggiane, dove le opere dialogano con l'architettura, arrivando ad includerla nella creazione: le aperture, una crepa, un interruttore, un cartello segnaletico entrano a far parte dell'opera". *In un certo senso, è questo il fulcro di un progetto di digitalizzazione della street art: la conservazione non tanto e non solo del singolo pezzo, ma della relazione con il contesto urbano, architettonico, con il quale dialoga.*

Grazie alla web app, le fotografie sferiche sono concatenabili una all'altra per realizzare così un percorso che tiene conto delle soglie (per esempio, dentro vs fuori), degli ostacoli, dei passaggi, propri di uno spazio architettonico. L'applicativo della web app permette di caricare e settare i collegamenti tra fotografie sferiche con puntatori e mappe di direzione, per l'impostazione dell'asse di visualizzazione e l'inserimento delle tag (immagine 8).

Come sostiene Marrone, la posizione di discontinuità spaziale è decisiva per la costruzione di ogni identità topologica, visto che ogni opposizione presuppone un'alternativa di continuità. Si tratta del primo layer digitale del museo virtuale, quello prossemico e cinesico che permette di muoversi all'interno degli spazi con l'inserimento di frecce direzionali, secondo determinati collegamenti indicati dai cursori di navigazione.

In corrispondenza delle opere di street art, appare un tag che è collegato al secondo layer digitale, quello statico, che permette di leggere contenuti di dettaglio riferiti all'artista e all'opera, con eventuali collegamenti a profili social per interagire con gli artisti e i loro post. Ai contenuti del museo si accede in due modalità: lo spazio navigabile supportato da un database topografico da cui è possibile accedere al layer statico, oppure dal layer statico (il blog) con artisti e opere indicizzate, da cui non è possibile accedere allo spazio di navigazione, se non tornando alla mappa planimetrica per rientrare nel capannone desiderato.




Sia la realizzazione sia la fruizione del museo sono dati dall'azione di un *bricoleur*, che costruisce la struttura dei suoi oggetti a partire da frammenti del mondo già forniti di senso (i pezzi di street art, i percorsi di attraversamento) e compiendo questa operazione finisce per ridefinire se stesso, per costruire la propria identità di soggetto enunciante di un'esperienza mediata.

Il museo virtuale come oggetto digitale ha così una sua spendibilità di senso e di sensibilità: da prodotto di design digitale, funzionale a un obiettivo di visualizzazione e conservazione, diventa un sistema di design di navigazione (una piattaforma) che rende possibili atti esplorativi grazie a una rete di hyperlink, eventi e meccanismi di produzione culturale. Come già accennato nella prima parte, stiamo transitando dall'idea di mostrazione all'idea di attraversamento dello schermo: non abbiamo più solo una mappa-guida che ci mostra la dislocazione delle opere e situa la loro posizione, ma un'interfaccia *attraversabile*, attraversabile e tattile, ovvero sensibile all'interazione con il corpo del soggetto enunciante, che innesca un'esperienza mediata (Eugeni 2010; Dusi 2014). Se guardiamo la messa in prospettiva e la focalizzazione espressa dalla determinata prassi enunciativa riscontrabile nel museo vir-

Home Page

	AGGIORNA ELENCO TOUR	+ CREA TOUR
Capannone 15C	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
Capannone 15B	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
Capannone 15 A	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
test 3/11/2016	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
Capannone 17 C	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
Capannone 17 A+B	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA
Capannone 18	PANORAMICHE	MODIFICA ELIMINA

Capannone 18

	+ AGGIUNGI FOTO PANORAMICA	AGGIUNGI PANORAMICHE
 IMG_0231	CONFIGURA	ELIMINA
Vai alla panorami... → IMG_0190 Vai alla panorami... → 18-29 Vai alla panorami... → IMG_0239		
 IMG_0190	CONFIGURA	ELIMINA
Vai alla panorami... → IMG_0230 Vai alla panorami... → IMG_0231 Vai alla panorami... → 18-29		
 IMG_0230	CONFIGURA	ELIMINA
Vai alla panorami... → IMG_0190 Vai alla panorami... → 18-46		
Vai alla panorami... → IMG_0189		

Capannone 18

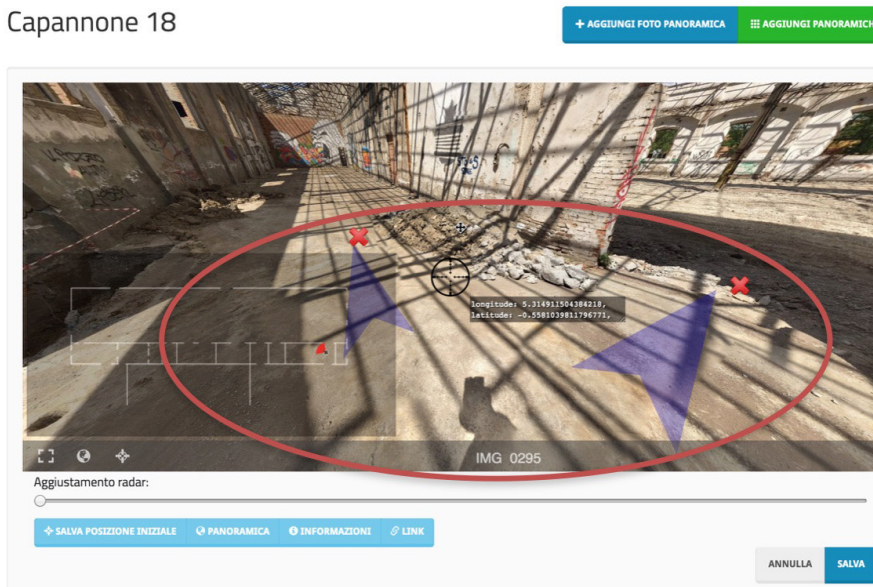


Immagine 8
L'applicativo della web app che permette di caricare e impostare i collegamenti tra fotografie sferiche con puntatori di direzione e inserimento tag.

tuale, l'osservatore è sempre installato nel discorso nella visione in soggettiva della performance di attraversamento ed esplorazione dello spazio. In che modo tale modalità è centrale per conservare non tanto le opere di street art, ma le relazioni che instaurano con il contesto osservatori e opere stesse?

Secondo Lotman, "il punto da cui passa il confine della cultura dipende dalla posizione dell'osservatore" (Lotman 1985: 63 trad. it.) e sono tali confini che intervengono nelle condizioni di costruzione di una memoria culturale. Se intendiamo la memoria culturale come un insieme strutturato e mobile di conoscenze, la posizione dell'osservatore è centrale poiché non è possibile "manifestare una struttura senza orientarla, senza adottare un punto di vista" (Fontanille 1989: 7). Per questo, la conservazione della street art, nella modalità progettata per *Reggiane Urban Gallery*, è tale se rende possibile un'esperienza mediata, in soggettiva, dell'attraversamento di uno spazio, reso navigabile.

La mappa diventa interfaccia esplorabile in soggettiva, grazie a soluzioni immersive di base dovute all'interazione uomo-macchina che attiva movimenti dentro e mediante lo schermo. Per meglio spiegare il funzionamento del software, vogliamo qui proporre che il rapporto tra sparizione e conservazione delle opere di street art, fondativo del progetto *Reggiane Urban Gallery*, che sfrutta un supporto digitale per innescare un'esperienza mediata, una performance, sia allineato al rapporto tra supporto architettonico e performance dello stesso artista nel momento della realizzazione dell'opera.

Il significato sociale della street art è attivare le location urbane come sostrato inseparabile del loro lavoro. L'artista ingaggia un corpo a corpo con la città, dalla quale è interamente coinvolto. Gli street artist sono maestri della semiotica dello spazio in quanto intervengono sulla città come ambiente visivo e supporto al quale adattano collage e assemblaggi di risorse materiali (Irvine 2012). Abbiamo qui il primo contatto tra la città-interfaccia dello street artist e del soggetto che attraversa lo spazio navigabile della mappa-interfaccia del museo virtuale. Entrambi i soggetti (l'artista della strada e il navigatore della mappa) sono *urban navigators* (De Certeau 1980) ed entrambi gli spazi, quello dei muri e quello dell'interfaccia digitale, sono spazi operazionali, praticati non astratti. Dall'esperienza vissuta della performance artistica si passa all'esperienza mediata dell'attraversamento all'interno di uno schermo.

Sebbene costruite da una sostanza diversa, sono esperienze dalla forma e dalla logica simile: la street art opera una rottura dall'accelerata estetica della sparizione, in quanto offre apparizioni improvvise su supporti inaspettati in un paesaggio mediatico il cui regime della visibilità è fondato su schermi e sull'assenza dell'oggetto materiale. Il posizionamento delle opere della street art risponde sempre a un richiamo del luogo e invita a un ritorno al luogo, contro il proliferare di non-luoghi e di terrain vague, guidato dall'estetica della riapparizione materiale (Townsend 2006; Irvine 2012).

Se gli street artist sono maestri della semiotica dello spazio, così il software di gestione del database di fotografie sferiche che costituisce l'interfaccia di attraversamento deve adattarsi all'ambiente visivo e alle logiche che lo hanno generato, costruendo coerenza e coesione, a livello formale e a livello esperienziale, lavorandovi *in*, all'interno, rendendolo navigabile. Tuttavia, precisa Montanari nel rilevare un nodo focale dei locative media, non significa sol-

tanto operare con oggetti tecnologicamente interattivi, ma rendere semioticamente percorribile un ambiente da un soggetto che esperisce lo spazio fisico attraverso un layer digitale che ne riporta il simulacro: *io*, dato dalla visione in soggettiva dell'interfaccia di navigazione, è un soggetto installato nel discorso e legittimato a svolgere una pratica esplorativa – che è al contempo di interpretazione ed enunciazione – di questo oggetto, che in tal senso diventa “navigabile” (Montanari 2016: 161).

In un'ottica di semiotica dell'azione (Greimas, Courtes 1979: 47 trad. it.), la navigazione è descrivibile come una serie di azioni possibili da parte dell'utente, previste e definite nel database topografico di supporto, che convertono in performance un programma. Tale performance si configura come realizzazione di una competenza, allo stesso modo prevista nel database topografico e dalle modalità di rapporto con l'interfaccia, per cui l'interattività è elemento sostanziale e progettata in fase di elaborazione dell'enunciato digitale, ovvero la web app e l'interfaccia di navigazione che ne fonda le condizioni. Tali condizioni sono espresse nel database, che vive su virtualità sintagmatiche (le performance realizzate) che partono da una esplicita matrice paradigmatica (Manovich 2001): la loro realizzazione nasce da scelte determinate (strategie) e da modalità d'utilizzo (tattiche). Il potenziale narrativo, dovuto alla linearità discontinua, per esempio nel videogioco, si smaterializza nel database topografico, che esiste grazie all'esperienza indotta dal software e praticata dall'utente dentro e mediante lo schermo, per consolidarsi *in situ* grazie alle azioni di attraversamento dello spazio navigabile compiute dall'*io* che in soggettiva innesca un'enunciazione, un itinerario. Ogni movimento all'interno dello spazio di navigazione è una trasformazione che produce un nuovo stato di cose, uno spostamento, un altro posizionamento, laddove tutti gli stati di cose, dati nelle riproduzioni del luogo con fotografie sferiche che producono l'effetto di spazializzazione e, concatenati, quello di attraversamento, sono visibili ed esperibili. In tal senso, non vi sono problemi di accettabilità di determinate azioni, in termini di *dover-essere*, in quanto le condizioni della performabilità sono già prefissate.

Sia la street art sia la dimensione digitale dell'attraversamento sono forme interattive di gaming discorsivo *all'interno* e *attraverso* un supporto che funge da interfaccia: il design della street art è ancorata alle deviazioni del tratto e delle forme, delle parole brillanti, dei colori, del rapporto con le forme architettoniche e con le rughe dei muri, mentre una piattaforma digitale che si può attraversare in modalità *street-view* è *playful* di base, in quanto deve essere compresa, manipolata, cliccata. Tuttavia, le metafore visive, i codici ironici, la visual strategy propria della street art costituiscono elementi che appartengono al singolo pezzo o all'opera di un artista, non necessariamente alla tecnologia digitale di fruizione che, piuttosto, deve porre le condizioni per l'uso, la comprensione e la manipolazione da parte dell'utente, per rendere lo spazio navigabile coerente e pertinente in relazione al luogo che riproduce. Ripresentiamo, così, quanto già scritto all'inizio di questa analisi: nel rapporto mnesico tra luogo e traccia digitale intervengono le proprietà del dispositivo di visualizzazione.

Se la street art rompe lo schema della città-concetto, focalizzandosi sulle marginalità e sui residui, riattivando quei non-luoghi, quei *terrain vague* secon-

do un'estetica che Irvine definisce della riapparizione, e la attraversa dal basso, risemantizzandola e riappropriandosene, tale logica viene ripresa dal percorso del museo virtuale su un punto almeno: quello della "enunciazione pedonale" e della "retorica podistica" come arte del fare (De Certeau 1980; Marrone 2009), così come progettato dal software e dai percorsi legittimati dall'autore modello. Per enunciazione pedonale intendiamo processi di "appropriazione del sistema topografico da parte del pedone", dunque una realizzazione individuale del paradigma virtuale presente nell'organizzazione spaziale della città attraverso l'atto – enunciativo, appunto – del camminarvi dentro.

Alle enunciazioni pedonali si aggiungono le retoriche podistiche, le quali sono per De Certeau, invece, la ovvia conseguenza di tutto ciò, la costituzione cioè di stili enunciativi individuali che, a partire da usi condivisi, si costituiscono come scarti dalla norma, trasgressione sistematica di regole date. Nel museo virtuale della street art, l'enunciazione pedonale è la navigazione che permette di attraversare lo spazio, mentre la retorica podistica si ha nella serie di passi attuati dai click o dagli spostamenti nell'interfaccia (Dusi, Ferretti, Razzoli 2017). A proposito, è interessante notare che "per studiare il rapporto fra corpi e tecnologie *mobile*, viene (...) utilizzata la metafora della *coreutica* della danza; non si tratta più di pensare a un movimento continuo, ma di stacchi e attacchi, pause e riprese" (Montanari 2016: 163), come se si trattasse di una retorica podistica che ci consegna un tracciato di movimenti e spostamenti, segmentati, in un ambiente mappato e reso navigabile.

Il nostro interesse non è tanto, qui, come sia possibile appropriarsi ex post di tali "enunciazioni pedonali" digitali, ma come siano state prodotte. Il focus è sull'analisi plastica dell'interfaccia e, in termini espressivi e topografici, del funzionamento del software: la ricostruzione delle possibilità di "enunciazioni pedonali" attraverso funzioni di orientamento e marche deittiche che danno *coerenza* e *coesione* al database topografico. Tale funzione di orientamento è esercitata nell'applicazione gestionale della web app che permette di organizzare tra loro le fotografie sferiche, fissando l'angolazione di partenza e di arrivo per ogni singola fotografia, in modo tale che si possa avere un raccordo sull'asse, nei termini del decoupage cinematografico classico, il più possibile coerente e plausibile rispetto alla riproduzione di un'esperienza pedonale.

Le soglie puntuali che limitano gli spazi visibili e attraversabili, insieme alle marche deittiche che suggeriscono il da farsi, secondo sistemi metalinguistici che disegnano traiettorie narrative o visive, rendono conto di tre sistemi di accesso e di modalità di spostamento: la mappa interattiva, l'elenco delle foto sferiche di un edificio, le frecce direzionali e i tag, ognuna di esse capace di rimandare ai tre concetti chiave della nostra analisi e le proprietà fondative di un museo virtuale della street art, ovvero la locatività, il database, l'interfaccia.

Il fatto che il dispositivo di *Reggiane Urban Gallery* renda praticabile un'esperienza mediata di enunciazione pedonale in soggettiva, grazie all'interazione uomo-macchina, a iscrizioni su supporti reali e digitali, a movimenti all'interno di uno spazio navigabile a 360° – che sono interfacce culturali – fa pensare alla natura del rapporto tra spazio e corpo. In questo senso, vi sono autori che parlano di "spazi incorporati" e di "corpi che si spazializzano" (Farman 2012; Montanari 2016: 163).

Per chiudere, quindi, possiamo riassumere che l'operazione di conservazione della street art non passa solo dalla riproduzione e archiviazione delle riproduzioni fotografiche dei singoli pezzi, ma da un posizionamento di un soggetto dell'enunciazione che osserva e attua azioni in funzione di un potenziale performativo definito da un programma di attraversamento. Il nostro museo virtuale e il luogo a cui esso fa riferimento sono il nostro oggetto, che cambia in quanto "il corpo, nel suo disporsi, ricompona le interazioni con quell'oggetto e con lo spazio stesso, assieme alla tecnologia che accompagna queste interazioni" (Latour 2010; Montanari 2016: 163).

La riproduzione fotografica che conserva il singolo pezzo in digitale e il ruolo del corpo dell'osservatore, palesato dalla prospettiva in soggettiva, sono così gli step principali per giungere alla considerazione finale: è lo sfruttamento dell'idea di mappa come piattaforma e interfaccia, che consente una cognizione sia distribuita (nello spazio digitale) sia incorporata (nell'utente espresso da un *io* enunciante), come spazio navigabile, a permettere di recuperare la relazione dell'opera con il suo contesto e l'esperienza di esplorazione di un determinato luogo, che dovrebbe essere il fulcro di ogni iniziativa tesa a conservare e museificare la street art *in situ*, senza captazione, frammentarietà o decontestualizzazione, ma soprattutto senza ledere il *genius loci* della traccia di ogni singolo pezzo.

4. Conclusioni

Reggiane Urban Gallery è uno dei primi esempi di museo virtuale navigabile della street art in modalità street-view. Al di là di speculare sulla porzione lessicale comune, *street*, di queste due modalità di enunciazione dello spazio, la pratica artistica e la fruizione della strada, comune e al tempo stesso navigabile su livelli diversi – quello della dimensione reale e quello della dimensione virtuale, entrambi sovrapposti grazie a interfaccia che variano per le caratteristiche degli artefatti in gioco (il muro, l'edificio; lo schermo, il software) e tuttavia in stretta correlazione – possiamo affermare che nell'elaborazione dello spazio navigabile e dell'esperienza mediata prodotta, in termini di accessibilità cambia la percezione sia della street art sia del luogo ritenuto inaccessibile (Dusi, Ferretti, Razzoli 2017). Il nostro percorso è partito dalla constatazione che il museo virtuale sia un dispositivo supportato da modalità *locative*, quindi fondato su una mappa che per attivarsi, interattivamente, necessita di un database, topograficamente marcato, di item e funzioni, e di un'interfaccia. La rimediatazione della tecnologia influisce sulla percezione del luogo e sulle condizioni di conservazione delle opere di street art (*ibidem*), condizioni che includono, lo ripetiamo ancora, non solo le riproduzioni fotografiche di singoli pezzi, ma la riproduzione dello spazio accessibile digitalmente e percorribile, *attraversatile*, ovvero la riproduzione della relazione tra opera, contesto e osservatore, o enunciatore pedonale.

Oltre a quanto affermato finora, in che modo possiamo applicare le caratteristiche della street art all'idea di *visualizzazione pubblica* (Claes, Vande Moere 2013), cosa che in effetti è il museo della street art, visto che ridefinisce un regime della visibilità della street art, offrendo al pubblico qualcosa di inac-

cessibile? Possiamo pensare almeno a quattro aree: la *temporalità*, visto che l'apparenza transeunte incoraggia l'esplorazione; l'abilità di essere localizzata ovunque (*locatività* e *ubiquità*), così da essere rilevante secondo le coordinate spazio-temporali; la *spontaneità*: i designers intervengono secondo pratiche condivise e modalità comuni, proprie di una determinata forma culturale spontanea; l'*alterazione* delle condizioni urbane che promuove cambiamento. Il tema che emerge qui è capire in che modo pratiche mobili di produzione possano interfacciarsi con una piattaforma che, per quanto playful e interattiva, resta di documentazione, navigazione e visualizzazione – di creazione e mantenimento di una traccia digitale per contrastare la sparizione dell'opera, senza possibilità di intervenire direttamente per cambiare non tanto la posizione e la visualizzazione del soggetto dell'esplorazione, come già accade, ma piuttosto i segni visibili, creando nell'ambiente digitale nuove opere attraverso l'inserimento di un terzo layer, aperto a *user generated content* grazie a opzioni di *augmented reality*.

In questo ultimo punto, dobbiamo far convergere riflessioni sull'utilità stessa dell'opera e del museo che la conserva: oltre alla questione del mantenimento, della conservazione, è urgente riflettere sulle modalità di fruibilità e vivificazione della memoria del luogo, del concetto di memoria presente, di consapevolezza del ruolo della rigenerazione urbana, dell'abbandono e dei discorsi critici interni alle opere, per favorire un ragionamento sulla riproduzione delle relazioni tra contesto, opera e soggetto dell'enunciazione (sia esso il creatore/produttore dell'opera o il suo osservatore/esploratore) all'interno di un dispositivo che permette la sola navigazione di uno spazio che resta immutabile.

Uno dei primi problemi posto da *Reggiane Urban Gallery*, che è solo un prototipo di locative media museum applicato alla street art, da cui si può avviare un ragionamento sulle strategie di conservazione e museificazione di questa pratica artistica oramai sdoganata e istituzionalizzata in termini di visibilità mediatica in particolare grazie ai social media e all'interessamento delle gallerie d'arte, è ripensare il ruolo della street art nel contesto urbano contemporaneo, in relazione con il paesaggio mediale digitale (*landscape* vs *mediascape*, per dirla con Appadurai) e, quindi, sul rapporto tra memoria, cognizione distribuita, visualizzazione situata e digital humanities.

Un elemento che rende il museo virtuale della street art atipico non è solo il suo voler conservare tracce del passato, ma quello di voler registrare e archiviare le pratiche contemporanee. *Reggiane Urban Gallery* raccoglie non solo l'esistente già prodotto, ma anche quello che sarà prodotto, interfacciandosi con il *social mediascape* della street art, che aggiorna di continuo i flussi di post in relazione alla produzione di nuovi pezzi. Non è, quindi, un museo, almeno in senso tradizionale, che cataloga solo oggetti e produce visualizzazioni di un'archivio del passato immutabile, apparati critici, percorsi tematici, riflessioni per visitatori o per addetti ai lavori, bensì un sito dinamico e dialettico, che cambia e accresce i propri contenuti in relazione alle trasformazioni dello spazio fisico, agli interventi degli artisti, alla partecipazione dei fruitori.

Se da una parte è un museo virtuale che recupera sia opere già demolite (quelle inserite negli edifici coinvolti nel piano di riqualificazione urbana)

offrendone una traccia digitale, sia opere ancora *in situ* o che lo saranno in futuro, alla luce del fatto che le pratiche di street art continuano (all'interno degli edifici non coinvolti, al momento, dal piano di riqualificazione urbana), dall'altra parte, ne definisce una modalità alternativa di esistenza. Non è solo qualcosa che conserva oggetti passati mostrandoli, ma qualcosa che ne mantiene la presenza a fronte di una cancellazione (i murales sui muri abbattuti) e ne valorizza la presenza a fronte di una scoperta (i murales sui muri di edifici non coinvolti da riqualificazione tuttora realizzati e quelli che saranno realizzati in futuro nell'area non soggetta a riqualificazione), permettendone sempre l'attraversamento fisico via interfaccia che, visto come le modalità interattive della fruizione di visioni in modalità street-view dello schermo favoriscano regimi immersivi di cognizione, offre de facto un'esperienza di attraversamento digitale di uno spazio fisico.

Un altro elemento di approfondimento è che *Reggiane Urban Gallery* intende ribaltare una certa idea applicata alle pratiche di digitalizzazione del museo, peraltro di rilevante utilità con ricadute significative nelle politiche di promozione culturale, per cui l'internet delle cose è funzionale a mostrare altrimenti gli stessi oggetti e contenuti, con più informazioni multimediali, a scopo di coinvolgimento o di didattica dei visitatori, messi a disposizione dal museo, che tuttavia spostano l'attenzione dagli spazi reali agli spazi virtuali del museo⁷. In questo senso, la digitalizzazione è un processo di archiviazione digitale o di duplicazione che offre un supporto mostrativo e didattico. L'approccio di *Reggiane Urban Gallery* vorrebbe seguire, invece, la concezione di museo virtuale proattivo che, attraverso l'utilizzo del digitale e delle sue interfacce culturali, si intende offrire non come supporto funzionale, ma come nuovo sistema di produzioni e relazioni che trasformano un luogo soggetto a riqualificazione urbana in Living Museum in espansione, fruibile e attraversabile dagli utenti⁸.

Da questo progetto, si potrebbe così prototipizzare un dispositivo – basato su locatività, database topografico e interfaccia, che unisce un approccio etnografico di catalogazione e raccolta informazione di opere e artisti, una tecnologia di riproduzione (fotografia sferica, web app e blog), un'interfaccia di navigazione, una strategia e pratica di content creation per i social media – applicabile ad altri contesti di museificazione e conservazione di street art. Se nel museo tradizionale la memoria è valorizzata come conservazione statica di oggetti e con il digitale si prova ad animarla, mostrando gli oggetti su altri supporti, nel caso di un *locative media museum* della street art (che riproduce la soggettiva dell'esperienza sotto forma di enunciazione pedonale e si apre via hyperlinking alla rete e ai social media) è la stessa dinamica processuale della

7 Per un approfondimento delle strategie discorsive dei nuovi musei, a partire dal profilo architettonico e dal suo rapporto con le opere, si veda Pezzini 2011.

8 In questo senso, *Reggiane Urban Gallery* deve ancora sviluppare determinate funzionalità che possano renderla riconoscibile non tanto solo come dispositivo digitale di documentazione, ma proprio come living museum dotato di apparati critici e percorsi museali ad hoc, al di là di rendere disponibili, nelle sezioni dedicate alle opere, eventuali variazioni delle stesse in loco o nuovi contenuti tratti dai profili social degli artisti.

memoria a essere in gioco, mettendo in scena proprio le pratiche mnesiche della produzione culturale: presenze *vs* assenze, ricordo *vs* oblio, mostrazione *vs* attraversamento, scelta *vs* rinvio, sintagma *vs* paradigma, pensiero narrativo *vs* discorso narrativo, reale *vs* virtuale, mantenimento *vs* cancellazione.

La penetrazione crescente di media digitali, software e tecnocodici nella nostra esperienza quotidiana, proprio laddove si hanno situazioni ibride che non sono musei, ma meriterebbero di diventarlo perché presentano oggetti/storie/pratiche da raccontare, è una condizione da cui partire per sfruttare soluzioni dinamiche e innovative contemporanee che permettano, come detto, di vivere i processi della memoria, e non solo mostrare oggetti della memoria, poiché le politiche della memoria, in fin dei conti, sono un programma per il futuro basato sul passato e applicato nel presente. Resta un nodo da sciogliere: quale luogo promuove tale applicazione delle politiche della memoria visto che la street art, come richiamo del luogo e ritorno al luogo, fisico, materico, nel caso di una sua digitalizzazione, viene dislocata in uno spazio di navigazione digitale?

La risposta, che non offre un punto d'arrivo, bensì un orizzonte di prospettive da scandagliare, non può che essere un ambiente di soglia, di confine, che *in limine* media tra corpo e spazio, rendendoli entrambi necessari: il muro, soprattutto le sue varianti digitali, lo schermo e l'interfaccia, che moltiplicano in modo esponenziale le occasioni di iscrizione, di produzione, di visualizzazione e di interpretazione del senso, ripropongono l'urgenza di una semiotica del supporto e del rapporto testo/contesto che, tra senso e sensibile, riprenda le indicazioni di Panofsky sulla trasparenza in architettura, per chiarificare non solo il messaggio veicolato dall'immagine, dalla superficie visibile nello spazio navigabile, ma anche la disposizione delle parti rispetto alla totalità, della struttura interna attraverso la struttura esterna, come se l'interno potesse essere deducibile dall'esterno, o la struttura interna da una sezione di un elemento dell'interfaccia, perché la street art, e il suo situarsi nel mondo, è da prendere molto seriamente per ripensare la città come effetto e forma di vita.

Bibliografia

- Agamben, G.
2006 *Che cos'è un dispositivo?*. Roma: Nottetempo.
- Appadurai, A.
1996 *Modernity at Large*. Minneapolis: University of Minnesota Press (trad. it. 2011 *Modernità in polvere*. Roma: Meltemi).
- Benjamin, W.
1936 *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt: Zeitschrift für Sozialforschung (trad. it. 2000, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi).
- Brighenti, A.
2007 "Visibility: A Category for the Social Sciences", in: *Current Sociology*, 55, pp. 323-342.
2009 (ed.) *The Wall and the City*. Trento: Professional Dreamers' Press.
- Brotton, J.
2012 *A history of the world in Twelve Maps*. London: Penguin.
- Burnham, S.
2010 "Scenes & Sounds. The call and response of street art and the city", in: *City*, 14.
- Cervelli P. - Pezzini I.
2006 *Scene del consumo: dallo shopping al museo*. Roma: Meltemi.
- Claes, S. - Vande Moere, A.
2013 "Street infographics: Raising Awareness of Local Issues through a Situated Urban Visualization", in: *Proc. PerDis'13*, ACM, pp. 133-138.
- Codeluppi, V.
2012 *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*. Bari: Laterza.
- De Certeau, M.
1980 *L'Invention du Quotidien. Vol. 1, Arts de Faire*. Paris: Union générale d'éditions (trad. it. 2001 *L'invenzione del quotidiano*. Roma: Edizioni Lavoro).
- Deleuze, G.
1986 *Foucault*. Paris: Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. - Guattari, F.
1980 *Mille Plateaux*. Paris: Éditions de Minuit (trad. it. 2003 *Mille piani*, Roma: Castelvecchi).
- Dusi, N.
2014 *Dal cinema ai media digitali*. Milano: Mimesis.
- Dusi, N. - Ferretti, I. - Razzoli, D.
2017 "Dai cineamatori alla street art digitale, percorsi di ricerca su tecnologie mediatiche e paesaggio urbano", intervento al convegno *Cinema e paesaggio. Filmare le arti*, a cura di Jandelli, C. - Tognolotti, C. - Bianchi, E., 25-26 gennaio 2017, Dipartimento SAGAS, Università di Firenze (atti in corso di pubblicazione per ETS).
- Eco, U.
1975 *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani.
1979 *Lector in Fabula*. Milano: Bompiani.

- 1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Milano: Bompiani.
1987 *Travels in Hyper-Reality*. London: Picador.
- Eugeni, R.
2010 *Semiotica dei media*. Roma: Carocci.
2016 *La condizione postmediale*. Brescia: La Scuola.
- Farinelli, F.
2003 *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*. Torino: Einaudi
2009 *La crisi della ragione cartografica*. Torino: Einaudi.
- Farman, J.
2012 *Mobile Interface Theory*. London, New York: Routledge.
- Fontanille, J.
1989 *Les espaces subjectif*. Paris: Hachette.
- Fontanille, J. - Zilberberg, C.
1998 *Tension et signification*. Mardaga: Sprimont.
- Foucault, M.
1970 *L'ordre du discours*, Paris: Gallimard (trad. it. 2004 *L'ordine del discorso*. Torino: Einaudi).
1975 *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris: Gallimard (trad. it. 1976 *Sorvegliare e punire*. Torino: Einaudi).
- Greimas, A. J. - Courtés, J.
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette (trad. it. 1986 *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Firenze: La casa Usher).
- Halbwachs, M.
1941 *La Topographie légendaire des évangiles en terre sainte: étude de mémoire collective*. Paris: Presses Universitaires de France.
- 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.
- Jenkins, H.
2006 *Convergence Culture*. New York: NYU Press (trad. it. 2008 *Cultura convergente*, Milano: Apogeo).
- Latour B.
1996 "On interobjectivity", in: *Mind, Culture, and Activity: An International Journal Traduction*, 3/4, pp.228-269.
2010 "Entering a risky territory: space in the age of Digital navigation", in: *Environment and Planning*, 28 (4), pp. 581-591.
- Lotman, J.
1985 *La semiosfera*. Venezia: Marsilio.
- Manovich, L.
2001 *The Language of New Media*. Cambridge: MIT press (trad. it. 2002 *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares).
2010 *Software Culture*. Milano: Olivares.

Marrone, G.

2003 “Retorica della notizia. Prassi enunciativa nel telegiornale”, in *Narratività e media, Documenti di lavoro*, Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica, Università di Urbino serie B, n° 320-321-322, pp. 9-23.

2009 “Dieci tesi per uno studio semiotico della città. Appunti, osservazioni, proposte”, in: *Versus*, n° 109-110-111, pp. 11-46.

Meyrowitz, J.

1986 *No Sense of Place*. Oxford: Oxford University Press (trad. it. 1995, *Nessun senso del luogo*. Bologna: Baskerville).

Mitchell, W. J.

1996 *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge: MIT Press.

Montanari, F.

2016 “Ancora un ‘turn’? La svolta Locative nei media e sue possibili implicazioni socio-semiotiche. Casi, esempi, e questioni”, in Ferraro G., Lorusso A. M. (eds), *Nuove forme d’interazione: dal web al mobile*. Lecce: Libellula.

Montani, P.

2014 *Tecnologie della sensibilità*. Milano: Cortina.

Pethes N. - Ruchatz J.

2001 *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexicon*. Reinbeck: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH (trad. it. 2001 *Dizionario della memoria e del ricordo*. Milano: Bruno Mondadori).

Pezzini, I.

2011 *Semiotica dei nuovi musei*. Bari: Laterza.

Pozzato, M. P.

2011 “Recensione a Semiotica dei nuovi musei di Isabella Pezzini”, in: *E/C*, link http://www.isabellapezzini.it/attachments/152_pozzato_18_5_11.pdf

Silverstone, R.

1988 “Museums and the Media A Theoretical and Methodological Exploration”, in: *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, 7, pp. 231-24.

Thielmann, T.

2010 “Locative Media and Mediated Localities: An introduction to Media Geography”, in: *Aether. The journal or media geography*, Vol. V.A. 1-17.

Townsend, A.

2006 *Locative-Media Artists in the Contested-Aware City*, Leonardo, 39/ 4 , pp. 345-347.

Valery, P.

1928 “La conquête de l’ubiquité”, in Valery, P., *Œuvres. Pièces sur l’art*, tome II, Paris: Gallimard, 1960.

Damiano Razzoli insegna Grafica e Videocomunicazione al corso di laurea triennale in Scienze della Comunicazione, all’Università di Modena e Reggio Emilia. Dottore di ricerca in Discipline semiotiche all’Università di Bologna e Istituto Italiano di Scienze Umane, e conduce ricerche sulle modalità di conservazione della street art, sul capitale narrative nelle organizzazioni complesse, sui generi discorsivi nei social media e sulla diversità culturale. Si occupa di comunicazione digitale e consulenza strategica per agenzie e organizzazioni a livello internazionale.