La traccia in fieri

Mappare l'arte urbana, documentare l'assenza tra archivi web e locative media

di Cristina Greco

LARS – Laboratorio Romano di Semiotica, Sapienza Università di Roma

cristina.greco@uniroma1.it<https://uniroma1.academia.edu/CristinaGreco>**Abstract**

Spatial and locative media, Internet archives and on-line and interactive maps using positioning and cartographic visualization technologies allow a migration of urban art, from which often nothing remains except in the memory of the web. This migration makes the invisible in all cities visible, by determining a reduction of the boundaries between local/global and central/peripheral. Just think, for example, of the Flickr image galleries, artists' websites, blogs, collaborative social networks, experiential mapping and Google's platforms for geo-location and geo-annotation. This contribution proposes a reflection on two topics: first, on the transformation of the consumption patterns of art in the urban space, and second, on the role of Internet archives in the selection and organization of the memory (Certeau 1980, Ricoeur 2000) of artistic interventions subject to processes of deletion, deterioration and over-imposition. It does so through the analysis of some exceptional cases: Rome Street Art Map Project, M.U.Ro. (Urban Art Museum of Rome) Map and The Google Street Art Project. It aims to reflect on the practices of communication and on the effects of meaning in the examples where Urban Art acquires greater visibility and where the nature of the work is subject to the transition from a local dimension to a plausible more global dimension selecting the fragments of existing materials, in analogy to the concept of bricolage (Lévi-Strauss 1962).

Parole chiave

Street art, arte urbana, creatività, mappe, media digitali, locative media, spazio urbano, archivio, memoria collettiva

Key Words

Street art, urban art, creativity, maps, digital media, locative media, urban space, archive, collective memory

Sommario

1. Premessa
 2. Dall'attesa alla ricerca: Roma Street Art Map
 - 2.1. La mappa e il collezionista, la App e la dimensione ludica
 3. Ricostruire l'identità, o "far finta di": la mappa di M.U.Ro.
 4. Alla ricerca del "pezzo" perduto: il caso Google Street Art Project
 - 4.1. Dalla spettacolarizzazione all'opacità tra globale e locale
 5. Di un museo web globale in assenza
- Bibliografia

1. Premessa

Caratterizzata da una pluralità di forme, supporti, stili, tipi di intervento e metodi di messa in opera¹, l'arte urbana² si presenta come una manifestazione complessa, capace di cooperare al processo di autodeterminazione dell'identità culturale e di rivalorizzazione delle periferie. Parzialmente riconosciuta nelle sue varie forme e fortemente problematica, essa pone questioni che vanno al di là della riflessione sull'effimero – tratto che la distinguerebbe dalle forme artistiche destinate alla monumetalizzazione e musealizzazione e la accorderebbe al Graffiti Writing cui è prossima, che fa del suo essere temporaneo un principio caratterizzante –, ma da questo prendono avvio.³ Si aprono infatti nuove prospettive tese a una ridefinizione del rapporto tra interventi creativi e spazio pubblico, luogo di messa in forma di una modalità espressiva che permette al visitatore un'esperienza diversa, costantemente in mutamento e partecipata. Ciò ha a che fare con un approccio combinato al territorio, caratterizzato da una lettura multimediale, dove differenti sistemi espressivi e modalità comunicative si fondono nell'impiego delle tecnologie digitali e dei media locativi⁴: dalle App geolocalizzanti ai progetti di mapping esperienziale non convenzionale, dai social network ai sistemi azioni collettive in una prospettiva bottom-up (Townsend 2006). Ciò nonostante non è sufficiente parlare nei termini di un incontro e di una sovrapposizione nell'uso delle tecnologie, poiché si tratta di un sistema trasformativo, che si determina per mezzo delle forme della sua organizzazione (Greimas 1976) per sfruttare al meglio tutte le possibilità offerte da un sistema dinamico fatto di

1 Dalla spray art alla stencil art, dalla poster art alla pittura murale, dalla childstyle alla reverse graffiti e alle installazioni.

2 Nello specifico di questo contributo, ho ritenuto più adatto il termine ombrello *arte urbana*, che raggruppa diverse forme espressive, in quanto faccio riferimento anche a interventi legali o commissionati, in alcuni casi esposti nelle gallerie e nei musei, ma comunque fedeli allo stile della Street Art e del Graffiti Writing. Inoltre, in alcuni passaggi, impiego il concetto di *creatività urbana*, in relazione al ruolo che tali interventi occupano nel discorso della città creativa. La Street Art, e in senso più generale l'arte urbana, è concepita come una delle manifestazioni della creatività urbana. Per un approfondimento del concetto di città creativa si veda Bianchini, Landry 1995. Per un'illustrazione dell'uso del termine *creatività urbana* in relazione alla Street Art e al Writing, si veda Borriello, Ruggiero (2013). Per un approfondimento del lessico e una definizione del termine Urban Art e dei termini affini, come Street Art e Graffiti, si veda Blanché 2015.

3 Si pensi ai pezzi *crossati* o ai casi in cui sono gli stessi writers, ad esempio in un *hall of fame*, a dipingere sullo stesso muro, cancellando l'intervento precedente.

4 Con questo termine si fa riferimento alle tecnologie di comunicazione che coinvolgono la posizione e che forniscono informazioni sul percorso relativamente a un luogo specifico, attraverso tecnologie di posizionamento e visualizzazione quali GPS, RFID (Radio-Frequency Identification), mobile, wireless networks, computer ubiqui, software location-based, bluetooth ecc.

intrusioni semiotiche. Tutto questo va considerato nell'ottica di un processo che non è la *cannibalizzazione* di una forma rispetto a un'altra, ma riguarda la produzione di una testualità formata da tratti inediti e potenzialmente facilitatori di nuovi ambiti di senso.

Questo contributo intende proporre una riflessione sulla relazione tra arte urbana, mappe e archivi digitali, a partire da alcuni casi eccezionali, vale a dire il progetto di mapping della Street Art a Roma, la mappa di M.U.Ro. (Museo Urban Art di Roma) e il caso di Google Street Art Project.

Emergono un certo numero di problemi che riguardano la funzione svolta dalle mappe online e dai locative media nel generare nuovi modelli di fruizione degli spazi urbani e nel consegnare una memoria archiviata (Ricoeur 2003, p. 205 sgg.). Un altro aspetto sul quale riflettere riguarda infatti le strategie partecipate di selezione, diffusione e conservazione di quel ricordo che difficilmente può essere accostato a un fare orientato all'essere sostenibile degli oggetti. Parlare delle mappe vuol dire d'altra parte tenere conto di una testualità in divenire, che contiene potenzialmente tutto ciò che è possibile inscrivere al suo interno e conferma la sua vocazione al digitale e all'interattività. Infine parlare della Street Art, della cartografia e degli archivi digitali implica la necessità di constatare l'oggetto dell'indagine non come elemento isolato, ma come parte di un sistema nel quale stabilisce relazioni con gli altri elementi impegnati nelle dinamiche interattive delle tecnologie collaborative. Il contributo della semiotica allo studio di una testualità di questo tipo potrebbe richiedere allora di non limitarsi alla verifica di una messa in ruolo dell'enunciatorio, ma di porre questioni riguardanti le condizioni di senso, i significati culturali e le possibilità sociali che questi oggetti tendono a condensare e a restituire.

2. Dall'attesa alla ricerca: *Roma Street Art Map*

La mappa rappresenta una delle forme espressive più presenti al nostro ambiente culturale. Essa assume un'importanza fondamentale inserendosi nel vivere quotidiano, come manifestazione che riguarda il linguaggio spaziale, e nell'immaginario sociale, come punto da cui partire per cogliere il *prima* e il *dopo* dei cambiamenti che interessano lo spazio urbano. Questo ci spinge a riflettere su come negli ultimi decenni si sia fatta strada una cartografia digitale basata su supporti informatizzati e sul dato numerico (Fondelli 2004) –, che non è da confondere con la cartografia tradizionale pensata per il supporto cartaceo e diffusa tramite il web.

Il caso del progetto Roma Street Art Map è un punto da cui partire per interrogarci sul ruolo della mappa e del database geografico nella riproduzione di relazioni tra attività di analisi spaziale⁵ e archiviazione degli interventi di arte urbana migrati in configurazione digitali.

5 Con analisi spaziale, in questo passaggio, mi riferisco alle procedure di estrazione di informazione dai dati geografici.

Figura 1 - Roma Street Art Map (© www.turismoroma.it).

2.1. La mappa e il collezionista, la App e la dimensione ludica

Patrocinato dall'Assessorato alla Cultura e al Turismo di Roma Capitale, il progetto mette insieme più modalità di individuazione degli interventi artistici presenti nel tessuto urbano locale: oltre alla mappa in versione cartacea, poi diffusa su Internet, una sezione dedicata al fenomeno sul sito web istituzionale turismoroma.it, una App della Street Art romana⁶, e la digitalizzazione delle opere consultabili tramite il Google Cultural Institute.⁷

Frutto di una selezione di centocinquanta strade e di oltre trecentotrenta murali realizzati tra il 2010 e il 2015, Roma Street Art Map disegna un universo sul corpo della città e così facendo delinea una cartografia che si confronta con la complessità dello spazio urbano e dei saperi che in esso e su di esso circolano, definendo zone confinanti e contrapponendosi a un sistema che si qualifica come globale. Ricalca infatti una divisione esistente, quella dei quindici municipi e dei diversi quartieri di Roma⁸: da quelli centrali, come il Centro Storico e Testaccio, a quelli periferici, come Tor Bella Monaca, Quadraro e San Basilio, con le nomenclature delle strade contrassegnate dalla Street Art.

Se guardiamo al rapporto tra il disegno e il tracciato e alla funzione della componente cromatica, vediamo che le sagome – nelle quali riconosciamo la rappresentazione cartografica della superficie territoriale delle quindici circoscrizioni romane – sono separate da una cornice bianca come delimitazione che isola ed esplicita il confine geografico. I toponimi, presi al di fuori dell'immagine e disposti su tutti e quattro i lati, formano una sorta di cornice seconda. La parte superiore nomina la città e l'oggetto della mappa, mentre in base è posto il testo indicativo e il suo enunciato. Tale disposizione accentra lo sguardo, ma al tempo stesso lo disperde nell'eterogeneità delle forme e della varietà cromatica. La visione della mappa si fonda su queste qualità significanti, per cui sembra che gli elementi appartengano a una stessa cornice. Tuttavia il contorno rompe i collegamenti tra le immagini della Street Art inserite in cornici dissimili, dando luogo a frammenti visivi da ricomporre, per cui istituisce una dimensione finzionale, quasi astratta, grazie alla quale iscrive e mostra il suo oggetto. Sul piano del contenuto, tale composizione rimanda a una tensione fra *presenza* e *assenza* dell'arte nello spazio urbano. Infatti, l'assenza, segnalata dalle uniche due forme su base monocromatica – le due circoscrizioni mancanti della Street Art – fa sorgere la presenza, a partire da un vuoto: iscrive la Street Art a partire dalla sua assenza e così facendo pone un ulteriore confine tra l'evento semiotico e ciò che non lo è.

Riprendendo Certeau (2001), queste figurazioni sembrerebbero marcare gli interventi storici nei quali sono articolate: la divisione in zone urbane indica il frazionamento del territorio di Roma Capitale in municipi, convocando un sapere geografico; di più, sottolineano l'opposizione tra luoghi riconosciuti

6 La App è stata realizzata con il supporto di Toyota Motor Italia S.p.A.

7 A questi strumenti si aggiunge un video promozionale realizzato da Made in Tomorrow srl.

8 I quartieri coinvolti nel progetto sono circa trenta.

in quanto pervenuti dalla tradizione (i nomi delle strade, l'articolazione territoriale, la divisione in zone centrali e periferiche ecc.) e luoghi presenti in quanto pervenuti all'osservazione (dell'arte negli spazi urbani) e, come lo stesso progetto puntualizza, geolocalizzati, fotografati e raccontati. In fondo questo esempio di mappa esplicita quella funzione di delimitazione che sta nello strutturare lo spazio, per cui, come afferma Certeau, «non esiste spazialità che non organizzi la determinazione di confini» (*ivi*, p. 183).

Roma Street Art Map presenta un quadro corredato dalla menzione delle tappe (via Cassia/vicolo Baronale, via Cambellotti, via Cavour, ad esempio), che modalizzano il destinatario secondo un poter-fare. Si tratta di un invito del destinante che agisce sul piano cognitivo: partendo da una toponimia, esorta a cercare i diversi interventi creativi e a intraprendere un percorso per *vedere*. Così composta la mappa, colta come isotopia visuale, immette in una tappa successiva, dove gli interventi di Street Art – la cui realizzazione nel caso romano è spesso sollecitata da istituzioni e associazioni locali – sono enunciati nei diversi aspetti che li caratterizzano. Partendo dalla descrizione di oggetti estetici, il progetto predisponde un inventario delle diverse forme espressive della Street Art, come a voler organizzare una grammatica della produzione di insiemi creativi *non conformi*, che sollecita un percorso turistico inusuale della città, ad esempio quello che interessa alcuni luoghi di attraversamento, come le stazioni della metropolitana.⁹ Nella sezione “scopri Roma” del sito web istituzionale turismoroma.it, una sottosezione dal titolo “Itinerari a

Figura 2 – Itinerari a tema (© www.turismoroma.it).

9 Per un approfondimento sugli spazi di condivisione e gli interventi di writing realizzati in una stazione Metro della periferia di Roma, cfr. Greco 2014.

tema” promette “A ogni turista il suo itinerario”: segnalando la posizione dei murales localizzati tramite google maps, ne descrive genesi e qualità estetiche, classificandoli come percorso *alternativo* al *classico*, *archeologico*, *religioso*.

Pur definendosi *itinerario*, esso non si predispone in quanto tale: segnala le vie e le piazze della città in cui ci si può recare per ammirare i murales, ma non fornisce indicazioni sugli itinerari, sui percorsi possibili, acquisendo tutt'al più i tratti di una *collezione*. Con la App “Street Art Roma”, invece, dispositivo locative utilizzabile tramite smartphone e tablet, il progetto permette di rintracciare i murales geolocalizzati e visualizzarne il percorso: a partire dall'indicazione della propria posizione nello spazio, delinea un itinerario che connette il soggetto alle opere più vicine, calcolando i tempi di percorrenza e costruendo percorsi adeguati al raggiungimento della meta. Ogni opera visualizzata sulla mappa è corredata di schede informative, immagini e clip audio. Tra descrizione e racconto, la App suggerisce la meccanica del movimento, a partire da due dimensioni, quella di natura cognitiva, che riguarda l'acquisizione del *sapere* (sull'opera, sulla sua posizione all'interno della città, sui possibili percorsi da fare per raggiungerla) attribuito al destinatario iscritto nel discorso, e quella di natura pragmatica, che presuppone la prima per via delle domande “Che cosa faccio?”, “Quale strada prendo?”, e si sviluppa tra l'uso del dispositivo e il movimento in strada (ricerca e ritrovamento dell'opera).

Figura 3 – App StreetArt Roma (© www.artequando.it).

Se la mappa e la collezione, pur nel suo rimando a Google Maps, constano di un punto di vista statico per quanto *strategico* e *funzionale*, la App aggiunge una dimensione *ludica*: il passaggio dalla consultazione della App alla

ricerca del muro è un evento fondato sull'incastro tra il senso del luogo, le applicazioni per dispositivi mobili e i processi di fruizione ludica dello spazio urbano. Anche qui vale quella condizione per cui il soggetto che si trova a interagire con oggetti semiotici fortemente implicanti, sperimenta un nuovo modo di recepire, che consiste nel giocare col testo e al testo e a questo restituire una reazione sincretica e produttiva (Lotman 2009).

Le App di questo tipo collegano i locative media e i sistemi di posizionamento nelle applicazioni topografiche su dispositivi mobili all'esperienza tradizionale della fruizione della Street Art e del Graffiti Writing nello spazio pubblico; creano così una sorta di continuità tra l'osservazione delle geoannotazioni su mappa, che appare come un modello di prova, e le pratiche sociali di ricerca e ritrovamento dell'arte urbana nello spazio urbano; l'esperienza del visitatore ne esce profondamente trasformata: il suo fare da *accidentale* si trasforma in *programmato*. Se nel caso della fruizione tradizionale delle diverse forme di arte urbana, possiamo parlare di "un'attesa dell'inatteso" (Greimas 1987), che trasferisce sul soggetto un carico euforico dato dall'imprevedibile, nel caso delle pratiche sociali che utilizzano i locative media, questo aspetto è invalidato da un circuito di reazioni complesse non solo motorie, ma anche emozionali e tensive, che va dal soggetto all'interfaccia del dispositivo e da questo – oltre la sua cornice – all'oggetto desiderato, dove il carico euforico è dato dalla ricerca e raggiungimento del "tanto atteso". Potremmo allora paragonare l'esperienza del fruitore di Street Art che si serve di dispositivi locative che gli permettono di instaurare un rapporto con l'ambiente circostante (Finocchi 2016) a quella del visitatore di un museo che si reca a vedere una mostra spinto dal desiderio di contemplare le opere esposte, già dotato di informazioni, più o meno parziali, che completerà grazie alle iscrizioni presenti nel museo. Tuttavia, rispetto a quest'ultimo, il soggetto che si reca a visitare gli interventi creativi nello spazio urbano rischia di imbattersi in oggetti inaspettati. A differenza dell'arte nello spazio convenzionale del museo, gli interventi di arte urbana sono infatti in grado di modificare il senso di oggetti già presenti nella città e richiedere al visitatore, casuale o meno, di eseguire nuove procedure interpretative, che modificano l'esperienza e la percezione dello spazio, creando nuovi ambiti di senso.

Un altro aspetto che rende interessante questo caso rispetto ad altri progetti simili, è la possibilità di collegare l'esperienza molteplice avviata dalla mappa, dalla sezione di approfondimento on line e dall'interazione tramite il dispositivo locativo, all'esperienza immersiva della visita virtuale della Street Art romana tramite la piattaforma Google: da Google Art Project Street Art a Google Street Arts & Culture¹⁰, che prevede anche l'utilizzo di una App. L'Outdoor Project – così si chiama il progetto nato dalla collaborazione tra Nufactory¹¹ e Google Cultural Institute – permette di visualizzare in gallerie digitali

10 Il progetto, prima conosciuto come Google Art Project, è stato lanciato nel febbraio del 2011.

11 Fondata nel 2009, la Nufactory è un'agenzia creativa e di comunicazione, che si occupa di organizzare eventi culturali e artistici e cogliere i fermenti creativi della città di Roma, anche per soggetti privati (<http://www.nufactory.it/outdoor-2015/>). Nel 2010 ha lanciato il progetto Outdoor Festival (<http://www.out-door.it/>).

gli interventi artistici realizzati a partire dal 2010¹², la cui ricerca interna al sito è organizzata per popolarità, data e colore; inoltre consente all'utente di visualizzare non solo il testo estetico, ma di esplorare lo spazio circostante mediante l'uso del cursore e di una serie di operazioni: ampliare la visuale, modificare la prospettiva e zoommare sulle opere per osservare il dettaglio.

3. Ricostruire l'identità, o "far finta di": la mappa di M.U.Ro.

M.U.Ro., Museo Urban Art di Roma¹³, è il primo progetto di museo interamente integrato nel tessuto urbano, sito nel quartiere Quadraro, nell'area Sud-Est di Roma, all'intersezione tra il VI e il X municipio, che nella mappa precedente occupa la parte in basso a destra. Ideato dall'artista Diavù e fondato ufficialmente nel 2012 nel corso del Festival dell'arte urbana, M.U.Ro. conta diversi murales realizzati da artisti internazionali in una collezione basata su una curatela che, contrariamente al museo convenzionale, è libera d'accesso. Un progetto i cui interventi dialogano con l'ambiente circostante e raccontano la storia del quartiere e dei suoi abitanti.

Figura 4 – tour M.U.Ro. (© muromuseum.blogspot.com).

L'aspetto interessante è dato proprio dalle strategie discorsive di rivalorizzazione della memoria collettiva dello spazio condiviso. In tal senso, M.U.Ro. contribuisce a creare un nuovo livello culturale. Attraverso gli interventi artistici riuniti sotto il nome di M.U.Ro. si è manifestata infatti quella tendenza nel creare non solo uno spazio di contemplazione della monumentalità del murale

¹² Il progetto, che nasce con l'idea di catalogare le opere realizzate in occasione delle edizioni dell'Outdoor Festival, ha tra i suoi obiettivi quello di portare Roma ai primi posti in Europa al seguito di Parigi e Londra per quantità di materiale inerente alla creatività urbana, digitalizzato su piattaforma Google (www.nufactory.it).

¹³ Per un approfondimento, vedi Greco 2015.

nello spazio urbano, ma anche una sua raffigurazione come narrazione. L'organizzazione del ricordo non passa dalla commemorazione, ma si attiva in modo duplice: attraverso la *memoria intima* e attraverso la *memoria collettiva* e la *post-memoria* (Hirsch 2008). Nel primo caso, lo spazio urbano torna a essere luogo di testimonianza dell'identità e memoria di un'antica romanità popolare, per cui la traduzione tra le diverse semiotiche rinnova la tradizione popolare del racconto orale. Il sito web stesso di M.U.R.o. ci racconta che

Se ti fermi da Gino Scarano in via dei Quintili 65 lui ti racconta il Quadraro degli anni 50 e 60, di quando questa era la via dello "struscio", piena di negozi e osterie dove venivano Pasolini, Sordi, Mastroianni, la Vitti e tanti altri divi del 'cinematografo' e dove lavoravano gli artigiani dei set di Cinecittà. Qua i registi, anche quelli dei kolossal americani, ne trovavano a mucchi di caratteristi e comparse. Fu il cinema a salvare la gente del Quadraro, con la fame che c'era qua nel dopoguerra (...).¹⁴

Nel secondo caso, la pratica della passeggiata¹⁵ e della visita riabilitano un patrimonio archeologico dimenticato, paragonabile a quel testo di cui parla Ricoeur (2000) – vale a dire il documento –, "orfano" sino alla sua consultazione. Allo stesso modo, quell'eredità archeologica diventa inaspettata: dagli Acquedotti Felice, Claudio e Alessandrino alla Torre del Fiscale, dal Parco delle Tombe Latine al Mausoleo di Sant'Elena e alle Catacombe dei Santi Marcelino e Pietro.

Figura 5 – Mappa M.U.R.o. (© muromuseum.blogspot.com).

¹⁴ <http://muromuseum.blogspot.it/>.

¹⁵ Lo stesso M.U.R.o. organizza escursioni a piedi o bike tour.

Il sito web del M.U.Ro., dal quale è possibile consultare la mappa, rappresenta una figura essenziale del processo di messa in scena dello spazio urbano e di ricostruzione e riorganizzazione del ricordo. La cartografia di M.U.Ro. contiene una serie di elementi che fanno da corredo alla raffigurazione della mappa e che schematizzano un luogo specifico: la legenda, i simboli, i nomi delle strade, quelli del patrimonio archeologico e gli elementi che ci permettono di riconoscere l'enunciatore. Essa costruisce dunque sia una dimensione transitiva, in quanto rappresenta un determinato spazio urbano, sia una dimensione riflessiva, dal momento che «si (rap)presenta rappresentando qualcosa – il suo soggetto.» (Marin 2001, p. 76), per cui, nel caso specifico, l'enunciazione si rintraccia proprio nelle modalità deontiche, ad esempio nella prescrizione.

A differenza di Google Maps, a cui si può accedere da un link sul sito web, e della precedente mappa rispetto alla quale presenta una complessità crescente, in quella proposta da M.U.Ro. sono presenti elementi e codici di rappresentazione che attivano un processo di riconoscimento, grazie alle nostre abitudini interpretative e alle nostre esperienze pratiche: siamo in grado di riconoscere la M di Metro per mezzo di particolari caratteristiche plastiche oppure il simbolo degli acquedotti nel disegno degli archi o la prescrizione della “x” che ci permette di individuare i murales e che segnala una sorta di “violazione della verosimiglianza” (Lotman 2009, p. 59). In questo esempio riconosciamo l'attività di selezione delle mappe, che mette in risalto alcuni aspetti, tralasciandone altri.¹⁶ A questo si affianca un sapere più complesso, che non passa necessariamente da una maggiore densità figurativa: possiamo vedere frammenti di murales, la loro posizione, i nomi degli artisti e i luoghi di interesse archeologico, sociale e gastronomico del Quadraro. I toponimi mostrano così delle singolarità e creano l'illusione referenziale innescando la costruzione di codici eterogenei: turistici, storici, contemporanei, gastronomici ecc. I nomi della legenda (nomi di artisti, di esercizi commerciali, di siti storici ecc.), inclusi nello spazio della mappa, sono provvisti di numeri che ne indicano la posizione; sono indicatori di percorsi possibili, di sequenze narrative non direttamente nominate. Nel fare ciò, il soggetto è invitato a compiere un percorso labirintico per le strade del quartiere, dove il labirinto metaforizza la ricerca del sapere, che riguarda non solo la Street Art, ma anche quegli spazi della tradizione presenti eppure inosservati.

Così configurata, la mappa diventa una veduta ibrida (mappa e profilo) su una porzione circoscritta della città, in cui mi oriento, capisco come muovermi, secondo l'attitudine pragmatico-cognitiva sollecitata dalla mappa, ma al tempo stesso posso osservare l'opera nei suoi frammenti. Il percorso appare come suggerimento ad attraversare il territorio e a leggerlo in un determinato modo, secondo un potere deontico, appunto. La mappa non è solo dunque un punto di osservazione più o meno dettagliato, caratterizzato da soggettività più o meno rivelate, ma diventa metafora della struttura stessa del M.U.Ro., scrittura del suo progetto: il “far finta di” del Museo che non è un *museo* trova

16 Ci ricorda un po' quelle vedute pittoriche – ad esempio *Civitates orbis terrarum*, “Le città del mondo” – e la loro capacità di innescare un'attitudine di tipo estetico-contemplativa.

la sua realizzazione proprio nella mappa, promotrice di una nuova centralità. L'effetto dedalo generato da questa veduta e dalla pratica dello spazio modifica l'idea di museo tradizionalmente inteso, che investe innanzitutto il *sentire*. Difatti, se nei percorsi urbani della Street Art, l'assenza di informazione fa sì che il visitatore più o meno casuale si imbatta nell'opera artistica, facendo un'esperienza senza soluzione di intermediazione caratterizzata dal sentire, qui la relazione tra arte e spazi urbani riguarda l'orientamento dello spettatore, il quale sente lo spazio non solo in senso pitturale – come suggerito da Lotman (2009) –, ma anche in senso teatrale. Ciò provocherebbe una ricezione dinamica del testo a partire da alcune esperienze, di libertà di movimento, di vivere spazi già propri ma con una ridefinizione dei ruoli, di un testo che è in divenire e fugace, dove la grandezza di questo sperimentare risiede nell'effetto di senso generato dalla rimediazione di concetti già conosciuti, come quello di *museo*, e dal “far finta di”. L'esplorazione diventa dunque non solo un girovagare a partire da una mappa già percorsa, ma un'indagine ulteriore, che ha come obiettivo il guardare da vicino le opere prima intraviste su mappa. Di più, essa diventa una pratica che amplifica la conoscenza, dal momento che offre una rappresentazione del senso comunitario, convocando la memoria collettiva e del luogo. Ci si imbatte dunque non solo nei murales, ma anche in quei siti archeologici destinati all'oblio come parte di un presente non essenziale alla centralità.

4. Alla ricerca del “pezzo” perduto: il caso Google Street Art Project

The Street Art Project è il database del Google Cultural Institute dedicato agli interventi di artisti nello spazio urbano. Attraverso l'uso della tecnologia di StreetView cattura e mappa le immagini creando una vera e propria collezione. Il video di presentazione del Google Cultural Institute elenca i tratti distintivi di questa forma espressiva e pone l'accento sull'operazione di diffusione, organizzazione e conservazione dell'archivio digitale e del mapping on line enunciando prima in apertura, «Street Art is Global», poi in chiusura, «Street Art is now Preserved.».¹⁷

A partire da una digitalizzazione di 13.003 elementi, il Google Cultural Institute invita a un approfondimento tramite un link a The Street Art Project; è una collezione in divenire, corredata da clip audio e video e descrizioni delle opere, questa volta non prive delle istruzioni necessarie a una completa lettura (Pezzini 2013). La navigazione offre all'utente la possibilità di creare gallerie, testi, link e feedback in una configurazione dinamica e costantemente orientata al nuovo. Oltre a questo, il significante sonoro e quello visivo dispongono l'utente verso una conoscenza più profonda dell'opera e dell'ambiente circostante: la sezione “Storie da ascoltare” presenta una galleria di audio-tour che permettono di esplorare visivamente lo spazio urbano mediante lo scrolling e le frecce direzionali, mentre in “Storia di un'idea” è possibile guardare brevi documentari che raccontano i retroscena dei singoli interventi artistici.

17 <https://www.youtube.com/watch?v=6WyxAfm-BfU>.

Figura 6 – “Storie da ascoltare”, The Street Art Project (© streetart.withgoogle.com).

Con la “Street Art su misura per il web”, invece, i muri si animano, trasformati in gif animate, mentre il comando “sorprendimi” della sezione “Storie da tutto il mondo” ricostruisce l’esperienza dell’inatteso propria dell’arte urbana, portando l’utente su un sito a scelta del dispositivo, visualizzando i dettagli dell’opera al passaggio del mouse e aprendo alla condivisione della propria ricerca su Google+, Twitter e Facebook.

Potremmo parlare di un sistema tutto centrato sul poter vedere e sul far vedere, come suggerito da Pezzini nella sua riflessione sul museo immaginario e su Google Art Project (*ivi*, p. 40). Tuttavia, nel caso di The Street Art

Figura 7 – “Storie da tutto il mondo”, The Street Art Project (© streetart.withgoogle.com).

Project, la questione non riguarda solo la possibilità di fruire l'opera libero da costrizioni, ma si apre anche sulla dimensione temporale di forme espressive che nella maggior parte dei casi saranno cancellate, sostituite, e i supporti riportati al fondo originario. In questo processo che, come detto in precedenza, non definiremmo di cannibalizzazione di una forma espressiva nei confronti di un'altra, l'ibrido si fa portatore di un paradosso: esso non implica una ripetizione della struttura dell'opera, ma una sua prosecuzione, anche in assenza, investita da una funzione di creazione/selezione memoriale. Se da una parte, ad esempio, impiega la funzione della fotografia come testimone di un autentico, dall'altra la ingloba in un sistema in cui gli aspetti dello spazio e del tempo generano nuove e diverse forme ritmiche di percezione, di pensiero e di azione, che aprono a nuovi usi, a un ridimensionamento dei gradi di intermediazione e a un incremento della sensazione di identità tra il presente della fruizione e il presente dell'evento narrato, aumentandone la dimensione passionale e timica. Da questo punto di vista, il contratto comunicativo ha un ruolo decisivo nella circolazione dei saperi. Se è vero che la funzione della fotografia è utile all'autenticazione, è anche vero che nel caso dell'arte urbana l'oblio provocato dalla materiale assenza è sostituito da un'alterità dell'assenza presentificata dalla memoria archiviata dei media digitali. La questione della veridizione, fondata sul rapporto io-tu e sull'*io dico e lì c'è stato o c'è un pezzo*, è legata dunque al duplice ruolo di enunciatore ed enunciatario che il soggetto dell'enunciazione assume. In questo destreggiarsi dell'utente tra determinazioni spaziali, piani temporali e sovrapposizioni di voci, si costituisce una sorta di percorso in cui il soggetto sperimenta il desiderio di scoperta della Street Art, pur non accedendovi direttamente, poiché *non qui e non ora*. Le immagini nelle quali ci si può letteralmente immergere e osservare ogni dettaglio, anche a partire da una sua localizzazione sulla mappa, fanno parte di quel sapere relativo alle opere (informazioni dettagliate, biografie degli artisti, mappe, foto, interviste) che fonda la verità; l'esperienza del fruitore non è più solo cognitiva/spettacolare, ma anche corporea, di un soggetto virtuale attualizzato secondo il *sapere* e il *potere*. Di più, il significante sonoro sostiene quel *creder-vero*, in quanto è come se affermasse che qualcuno è stato in strada, ha fotografato, ha fatto un'esperienza. L'*andare* e il *vedere*, separati per Certeau (2001), sono qui inesorabilmente fusi nell'uso dei media digitali. L'effetto di continuità con lo spazio della città che ne deriva è insito in quella disposizione non perfetta del *vedere*, *toccare* e *sentire*, che si nutre dell'*immaginare* e ha inizio già nell'atto interattivo sollecitato da The Street Art Project, in cui l'utente-visitatore è iscritto sin dal principio: già prima di attraversare gli spazi dell'evento, avvia un processo di riorganizzazione della memoria tramite l'esplorazione delle mappe on line e degli archivi digitali.

Tutti questi elementi, i percorsi, le indicazioni della mappa, la descrizione degli oggetti, i racconti di pratiche e gesti, fungono sia da *memorandum* che prescrive delle azioni (Certeau 2001, p. 180), le quali si sviluppano potenzialmente nello spazio urbano e nell'uso delle mappe e degli archivi digitali, sia da *documento* in cui sono *con-segnate* le cose da ricordare e da vedere, non necessariamente da raggiungere. Sono parti di un'insieme che contribuisce a fissare uno stato del sapere geografico sulla Street Art. D'altra parte, quella

caratteristica che contraddistingue le mappe on line dell'arte urbana, di un database in formazione, di descrizioni e racconti non finiti, ne impedisce il passaggio a oggetti museografici.

4.1. Dalla spettacolarizzazione all'opacità tra globale e locale

Sul versante italiano, la mappa segnala centosettantatre interventi artistici, distribuiti geograficamente in Piemonte, nella città di Torino (67), nel Lazio, a Roma (56), e in Sicilia, nella zona di Catania (50). Nel primo caso, ad esempio, la disposizione dei vari elementi non segue le logiche della mappa, poiché la rilevazione è restituita mediante un tour virtuale in forma di video curato da SAM (Street Art Museum) di Torino. Nella sezione Street Art del Google Arts & Culture, che a oggi conta 10.551 elementi alla voce Street Art, troviamo invece una collezione e un'esposizione di interventi artistici a sostegno del progetto di rigenerazione temporanea dello zoo di Torino.¹⁸ Oltre alla possibilità di scorrere le immagini e leggerne le didascalie, la mappa, posta nella parte inferiore della pagina, ci riporta mediante il click del mouse al Google Map, localizzando gli oggetti artistici. Nel caso della città di Roma, il piano di catalogazione è affidato a Nufactory (Cfr. par. 2.1), nasce da una partnership con il Google Cultural Institute e riguarda gli interventi artistici realizzati nel corso delle edizioni dell'Outdoor Festival.

Figura 8 – “Arte internazionale” (Roma, Italia), The Street Art Project (© streetart.withgoogle.com. Ultima consultazione: 4 aprile 2017).

Il quartiere di Ostiense ne è un esempio, destinatario del primo Street Art District di Roma, catalogato e segnalato su The Street Art Project e nella sezione dedicata all'arte urbana all'interno del portale di Google Arts & Culture. Oltre a questo, troviamo due progetti di recupero di edifici in disuso e spazi vuoti, che hanno perduto la loro destinazione d'uso originaria, per acquisirne una nuova: l'Ex Dogana Ferroviaria¹⁹ e l'Ex Caserma Guido Reni²⁰, entrambi ridestinati alla creatività e alla cultura urbana in un tentativo di conservazione della memoria del luogo.

18 Realizzati tra il mese di aprile e il mese di novembre 2012.

19 Sita nel quartiere San Lorenzo, l'Ex Dogana è stata riaperta nel 2014 dopo dieci anni di inattività.

20 Situata nel quartiere Flaminio, di fronte al MAXXI e non distante dal Parco della Musica.

Attraverso l'utilizzo della tecnologia impiegata dal sistema Street View di Google Inc., come per i musei inclusi nel progetto, l'utente può esplorare lo spazio interno e, nel caso della Street Art, percorrere quello esterno; alla pari degli altri spazi espositivi²¹, anche qui l'utente può compiere una visita virtuale e soffermarsi sulle immagini ad alta risoluzione.²² Inoltre, le risorse catalogate sono accessibili attraverso l'uso di una App e con una fruizione a 360 gradi, grazie all'ausilio del visore VR tramite il Cardboard²³ di Google e la relativa applicazione.

Figura 9 - "1979-1982" (2015 - 2015) di Lucamaleonte, *Outdoor Project* (© google arts & culture).

Il processo di musealizzazione avviene mediante una digitalizzazione espositiva. Ma c'è qualcosa che si aggiunge nel discorso della Street Art e dell'arte urbana in generale: è possibile infatti che se la documentazione e la mappatura on line della Street Art possano svelare quel processo di stratificazione dei significati, che si erge sulla contrapposizione tra la *durabilità* del supporto e la *transitorietà* del testo estetico, dall'altra, la programmazione, come nel caso romano degli spazi chiusi destinati all'arte urbana dall'*Outdoor Project* o delle opere autorizzate, ne coglie non solo le condizioni spaziali, ma anche quelle temporali, fotografando e serbandone traccia delle fasi di preparazione del supporto e di realizzazione ed esposizione dell'intervento e, come nel caso dell'*Ex Caserma Guido Reni*, ascoltarne le clip audio, che nella loro musealizzazione on line, ne riproducono memorie personali (fig. 9). Nell'uso del supporto digitale, l'immaterialità diventa materialità espositiva, istituendo un discorso del patrimonio e delle preservazione di opere di cui si mantengono

21 Dalla Tate Gallery di Londra al Metropolitan Museum of Art di New York, dagli Uffizi di Firenze alla Galleria Tret'jakov di Mosca.

22 Le immagini raccolte, visualizzabili online, hanno una risoluzione di 7 gigapixel.

23 Occhiali per la realtà virtuale che richiedono l'uso dello smartphone e di una App dedicata.

gli aspetti tecnologici, estetici e storici, e in cui l'utente deve operare il proprio fare interpretativo dinanzi a un'argomentazione articolata su un'eterogeneità di materiali d'archivio.

Se guardiamo al caso di The Street Art Project come a una visione globale adattata alle qualità locali, emerge una disparità tra la spettacolarizzazione di strategie globalizzanti e l'opacizzazione dei processi di documentazione dell'arte urbana locale. Nella mappa romana del progetto di Google, viene a mancare un sistema di descrizione che prenda in carico l'esistenza degli interventi artistici in una dimensione oggettiva da restituire poi in un discorso globalmente efficace. Se guardiamo a questo come a un processo di costruzione della memoria culturale, la questione dell'auto-determinazione e auto-descrizione dei collettivi culturali assume un ruolo centrale, in relazione all'idea che «il tema della descrizione (...) ha già del resto aperto il passaggio verso quel livello delle "rappresentazioni" che danno "esistenza" alle dimensioni locali e globali del vivere oltre il loro apparirci come dati o fatti semplicemente depositati nel senso comune» (Sedda 2004, p. 237). Una selezione di questo tipo, non solo non può che separare alcuni elementi a discapito di altri, ma si pone in netto contrasto con una dimensione locale costruita a partire dal punto di vista dell'osservatore. L'eterogeneità delle parti resta non documentata, contrariamente all'idea di una produzione di sistemi locali in rapporto di *isomorfismo* con un intero (Lotman 1985).

5. Di un museo web globale in assenza

La natura artistica dell'arte urbana si articola intorno all'eccentricità dell'atto creativo, che si fonde al gioco, aggiunge nuovi dettagli allo spazio urbano, li sovrappone, li stratifica, li affianca, marca la tensione fra interno ed esterno dei musei, delle gallerie, della strada; d'altra parte l'uso delle tecnologie di posizionamento e visualizzazione e dei media locativi associa modelli di fruizione diversi, dove la strada e le gallerie di arte urbana diventano oggetto di rimaneggiamento delle nostre protesi digitali, per cui *aperto* e *chiuso* sono visitabili anche da un altrove e da un altro tempo. Un numero sempre più ampio di sostenitori e fautori converge in questo *new glocal* dell'arte urbana contribuendo a mappare ogni territorio e a catalogare gli interventi artistici sul web, dando vita a un archivio molteplice.

L'arte urbana rimane un'importante azione sociale, la cui funzione muta nel tempo e assume un carattere sempre meno nazionale. La riflessione sulle mappe, sui media locativi e gli archivi digitali apre a una serie di questioni che vanno dai processi di conservazione e organizzazione del ricordo alla trasformazione dei modelli di fruizione e percezione dello spazio urbano. Dal locale di Roma Street Art Map alla centralità della mappa di M.U.Ro., sino a una visione globale e sempre più immersiva di The Street Art Project e di Google Arts & Culture Street Art, le mappe e i database digitali, la loro estensione verso i sistemi di posizionamento e i dispositivi mobili, la loro capacità di determinare un lascito culturale della creatività urbana, richiedono, come il lubok per Lotman (2009), una ricezione che sia al tempo stesso *attiva* e *sincretica*. Se di per sé, l'arte urbana è partecipata, in quanto può essere completata o

modificata in qualsiasi momento, per via del suo essere vulnerabile e fuori da ogni controllo, questo aspetto è aumentato dalla possibilità per il passante/visitatore/utente di condividere visioni urbane comuni e informazioni georeferenziate, di partecipare a un sistema cooperativo fondato sul web e su una filosofia inclusiva; tra pratiche e rappresentazioni, questo *bricoleur* produce oggetti culturali situati, registrandone i mutamenti e ricostruendo così la globalità, in opposizione a un piano di lavoro parziale e meno partecipato, come quello portato da Google Inc.²⁴ Potremmo forse parlare di museo/archivio web globale in *assenza*, dove gli interventi sono renderizzati in visualizzazioni digitali multiple. Si determina così una configurazione dialogica dalla quale scaturiscono, in un continuum di pratiche dell'arte *in* e *per* la strada, nuovi generi e nuove posizioni, che mostrano come l'arte urbana costituisca un nodo provvisorio di relazioni, un punto in una rete di affiliazioni, configurate secondo un ordine contingente. La selezione del materiale mnemonico avviene proprio nel tracciato tra passato e presente, dove ritroviamo le tracce di chi ha operato, e da cui possiamo ricostruire non solo una dimensione nascosta della città, ma anche una dimensione *invisibile* – come in quelle città invisibili di Calvino – (ad es. nella mappa di M.U.Ro.), o *scomparsa* (ad es. in The Street Art Project). La possibilità di visualizzare la propria posizione rispetto a un altrove (attraverso l'uso delle App geolocalizzanti), costruire una propria galleria da condividere, consultare e perfezionare, quel gesto di mettere da parte consiste nell'atto di trasformare in documenti alcuni oggetti prima suddivisi in altro modo, o del tutto e finalmente non più organizzabili. È una suddivisione culturale ed è il luogo a garantirla. L'archivio appare allora, come suggerisce Ricoeur quando cita Certeau, sia come uno spazio fisico in grado di proteggere la traccia, sia come luogo sociale, da qui le collezioni digitali e i media locative.²⁵ Così non si tratta più di ragionare nei termini di una testualità reversibile, i cui sistemi di senso non possono dirsi risolti, rinforzati da una moltiplicazione di codici eterogenei (Barthes 1970). Una testualità che si rivela traccia di un passato che permane e struttura di un futuro da realizzare (Marin 2001, p. 78).

Nel futuro della ricerca sull'arte urbana si prospetta allora un'operazione non solo opportuna ma necessaria, soprattutto alla luce del costante e rinnovato interesse con cui i diversi ambiti disciplinari – dall'urbanistica alla semiotica, dall'etnografia alla sociologia del territorio – e le diverse espressioni sociali guardano al fenomeno: c'è da chiedersi come la sua presenza, e non solo, la sua cancellazione, le pratiche dello spazio che incoraggia e le reazioni attive determinate dai media digitali con cui il soggetto interagisce, soddisfino le esigenze di chi vive quegli spazi, rispondano a quella tensione, a una mappatura di un vissuto e di un sentito più locale; di come sia percepita dai visitatori nel suo essere ludico-estetica e di come invece sia colta in modo funzionale o critico dalle amministrazioni locali e dagli abitanti; del ruolo che occupiamo nel discorso dell'arte urbana come *bricoleur*, come fautori di una

24 Esempio è il sistema di mappatura collaborativa bottom-up di Openstreetmap.

25 Nel momento stesso in cui si definisce tale, l'archivio supera il concetto di documentazione, edificando la complessità di uno spazio di scambio, nei termini di Greimas e Courtés (1979), e dunque di un contratto fatto di compromessi e proposte.

creatività del quotidiano (Certeau 2001), che risiede nell'uso e nella capacità di rimodellare le abitudini, e che costituisce una globalità composta da emozioni, aspirazioni e intenzioni²⁶.

Il che vuol dire anche prendere atto del rapporto tra creatività urbana più in generale, media locativi e archivi digitali a partire dagli effetti che produce sull'investimento dell'utente/abitante nello spazio sociale intersoggettivo, questione sollevata già in riferimento a un'arte della mappatura come *atlante delle emozioni* (Bruno 2002).

Ciò che rende difficile una sistematizzazione tematica dell'arte urbana e delle relazioni che intrattiene con gli altri elementi della semiosfera sta proprio nella contaminazione tra i diversi linguaggi espressivi, nei filtri fissati dall'ambiente sociale e culturale non sempre adattabili a un fenomeno così profondamente variabile, in quelle identità dei luoghi che meglio emergono da un processo di crowdmapping; ma è anche nella varietà delle soggettività messe in gioco, negli effetti di senso che produce, da cui dobbiamo partire, per quanto faticosamente constatabili nella natura stessa di una testualità che non può dirsi stabilizzata.

Bibliografia

Barthes, R.
1970 *S/Z*, Paris, Seuil.

Barthes, R.
2002c *Comment vivre ensemble*, cours et séminaire au collège de France (1976-1977)

Blanché, U.
2015 "Street Art and related terms – discussion and working definition", in *Street Art & Urban Creativity Scientific Journal, Methodologies for Research*, Vol. 1, n. 1, Soares Neves, P., de Freitas Simões, D. V. (a cura di), Lisbon, Urbancreativity.org.

Blanché, U.
2015 "Qu'est-ce que le Street art ? Essai et discussion des définitions", *Cahiers de Narratologie* [Online], 29 | 2015, Online since 31 January 2016, URL : <http://narratologie.revues.org/7397>.

Borriello, L., Ruggiero, C. (a cura di)
2013 *Inopinatum. The Unexpected Impertinence of Urban Creativity*, Salerno, Arti Grafiche Boccia.

Bruno, G.
2002 *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, New York, Verso.

Calvino, I.
1972 *Le città invisibili*, Supercoralli, 182, Torino, Einaudi.

²⁶ In riferimento alla creatività urbana, Bianchini, Landry pongono l'accento sull'importanza di pensare a «New ways of mapping. New forms of local research and monitoring are needed to define local aspirations, desires, actual and potential problems and trends» (Bianchini, Landry 1995, p. 55).

Certeau de, M.

1980 *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Gallimard, Paris (tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro 2001).

Finocchi, R.

2016 *Ipermedia e locative media. Cronologia, semiotica, estetica*, Roma, Nuova Cultura.

Fondelli, M.

2004 "La cartografia numerica", in *L'evoluzione della geografia dalla carta geografica al digitale in nove passi descritti dai maggiori esperti del settore*, Roma, MondoGIS, pp. 47-58.

Greco C.

2015 "Street Art ludica. Il gioco e la creatività urbana come spazio di confine e riconquista di una dimensione collettiva", in *Arti del vivere e semiotica: tendenze, gusti, estetiche del quotidiano*, E|C, Rivista on line dell'Associazione Italiana Studi Semiotici, 18/19, 2015, Roma, Nuova Cultura.

Greco, C.

2014 "Street Art. Il caso della stazione metro Pietralata" in Tani I. (a cura di), *Paesaggi metropolitani*, Macerata, Quodlibet, pp. 203-216.

Greimas, A. J.

1976 *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Le Seuil (tr. it. *Semiotica e scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore 1991).

Greimas, A. J., Courtés J.

1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

Greimas, A. J.

1987 *De l'imperfection*, Paris, P. Fanlac.

Hirsch, M.

2008 "The Generation of Postmemory", *Poetics Today* 29(1), pp. 103-28.

Landry, C., Bianchini, F.

1995 *The Creative City*, Londra, Domus.

Lotman, J. M.

1985 *La semiosfera*, Venezia, Marsilio.

Lotman, J. M.

2009 *La natura artistica delle stampe popolari russe*, L. Giudici (a cura di), Milano, BookTime.

Marin, L.

2001 "La mappa della città e il suo ritratto. Proposte di ricerca", in *Della rappresentazione*, L. Corrain (a cura di), Roma, Meltemi, pp. 74-94.

Pezzini, I.

2013 "I nuovi musei immaginari. A partire da Google Art Project", *Reti, Saperi, Linguaggi*, 2, pp. 40-43.

Ricoeur, P.

2000 *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris, Seuil.

Sedda, F.

2004 “Riflessioni sul glocal a partire dallo studio semiotico della cultura”, in *Glocal. Sul presente a venire*, F. Sedda (a cura di), Roma, Luca Sossella, pp. 231-251.

Townsend, A.

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

Cristina Greco, PhD in Comunicazione presso la Sapienza Università di Roma, è cultrice della materia per l'insegnamento di Scienze semiotiche del testo e dei linguaggi e di Semiotica della città e dei luoghi del consumo. È co-fondatrice del LARS (Laboratorio Romano di Semiotica) e coordinatrice dell'Osservatorio sulla Creatività Urbana del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza. È coordinatrice della rubrica on line *ReThink Urban Space* per Lavoro culturale e del workshop su arte pubblica e creatività urbana della Biennale dello Spazio Pubblico di Roma (2015 e 2017). La sua ultima monografia è *Graphic novel. Confini e forme inedite nel sistema attuale dei generi* (Nuova Cultura 2014). Gli articoli recenti sono: “Ricostruire l'identità, tradurre il conflitto: creatività urbana a Roma”, in Pezzini I., ed. (Nuova Cultura 2016); “Translating Cultural Identities, Permeating Boundaries. Autobiographical and Testimonial Narratives of Second-Generation Immigrant Women”, in Olivito E., ed. (Routledge 2015); “Street Art. Il caso della stazione metro Pietralata” in I. Tani, ed. (Quodlibet 2014).