



Caterina Palestini
Architect, PhD, Associate professor of Design, disciplinary sector 08-E1, at the Department of Architecture of Pescara, University "G. d'Annunzio". She has conducted studies and research in the field of architectural survey and representation with particular reference to the analysis of image based detection systems, photomodeling and related to the relationships between representation and digital technologies to improve and communicate the cultural, architectural and environmental Heritage.

The city of Millo. The wall as urban highlighter

The contribution proposes an analysis conducted on the drawings made, in many walls of peripheral neighborhoods in Italy and in the world, by Millo, the street artist architect that as a recurrent theme depicts an anonymous and infinitely replicable city on which to highlight themes that make one reflect. The interpretation of the city comes from his studies, the architecture constitutes the distinctive element of the works and is used as an urban backdrop, as a regulating path of a three-dimensional spatiality generated by a clear and sure sign that with constant monochrome refers to limits and dysfunctions of an unplanned urban planning, of ungreen urban contexts, that are dense of traffic, of tangled streets around buildings crossed by planes that cross the skies skimming skyscrapers. Within the three-dimensional pattern that as in a chained lego multiplies the building volumes, the human presence intervenes. The latter is fundamental in the number: one or two at most; in

the forms of giant proportion; in the species: the man, the woman, the child, stylized figures that like "pure beings" aliens inhabit the city. The scenes are inspired by the critical observation of the context in which the artist works by expressing through simple daily gestures that everyone can understand, thoughts, dreams, sometimes outlined with the addition of a few colored elements that intervene to focus attention, to catch the eye of the observer and make him reflect on the meaning of the communicated theme. In summary the contribution aims at the conceptual graphic analysis of Millo's works, investigated with a methodology that examines them by drawing, breaking down the images into abacus of components and then reassembling them in the digital dimension. The innovative aspect, supported by the digital language, allows exploring the spaces painted on the walls in three dimensions, to enter the city of Millo as if in a game, virtually following it.

Keywords:
Street art, City, Urban regeneration, Millo, 3D model.

INTRODUCTION

Street art has generated a museum without limits, neither physical nor ideological, composed of permanent open-air exhibitions where it is possible to contemplate, without timetables or tickets, the work impressed on the wall.

The street art phenomenon quickly managed to transform its initial arbitrariness into full artistic recognition. The assumption of the role of social catalyst is linked to the intellectual commitment of numerous involved artists who have supported, with their creative force, the graphic-conceptual mutation of these spontaneous forms of artistic expression.

The empathy generated by large-scale images, perceptible from afar, capture interest by helping to understand the moods of those who live in disadvantaged places, turn the spotlight on neighborhoods on the edge of the city, promoting urban regeneration triggered by the bursting force of these alternative artistic communications.

The expressive power of these works delivers messages that invite us to think, passing in front of us with a quick glance or stopping to observe them let us stay involved in many ways. These reflections push us to scientifically investigate the phenomenon, analyzing the works of these artists on several levels to document their iconic and cultural contents, to be also considered in function of their deteriorability.

MILLO

Millo pseudonym of Francesco Camillo Giorgino, originally from Mesagne in the province of Brindisi, considers Pescara, the city where his training as an architect takes place, as an adoptive place. A young man, like many Apulian boys, who after high school chooses to study in the small Adriatic metropolis, where he lives, falls in love, meets friends in the streets of old Pescara, in the native places of Gabriele D'Annunzio and Ennio Flaiano, who are currently re-trained swarming with clubs frequented by young university students.

The city that welcomes is characterized by a little

planned conurbation produced after the Second World War, crossed by an imposing infrastructure "l'asse attrezzato" that intersects it, crossing the homonymous river and the old buildings of Corso Manthonè, the original route flanked on the right bank from the Bourbon prison. A city sui generis that demolished the Bastions and the traces of its fortified structure, devoid of a canonical historical center, formed by a generic building fabric, little identifying that well lends itself to accepting alternative art forms. In which it is no coincidence that several editions of "fuori uso" a contemporary art review that has been focusing attention on interstitial spaces since the 1990s, and areas of neglected and abandoned which the city abounds with. Environmental factors common in the globalized extension of the suburbs which somehow stimulate the sensitivity of the young artist who visually assimilates the dysfunctions of the urban environment that surrounds it; specifically the abandoned spaces under the powerful pylons of the busy vehicular link wedging into the urban fabric, touching the roofs of the buildings on the riverside, where the writers climb to draw, where the "fuori uso" del 2000 has set up the provocative review transforming it into a space of art and meeting returned to the community.

In this provincial context, his first works take shape, of which traces still remain on degraded walls of the city. In two walled doors of an abandoned building in Via Vespucci the drawings remain etched, they are two boys who emerge from the anonymous building plot, a sort of self-portrait are "M" and "E" as initialed on the shirts, the protagonists Millo and Eleonora, his partner whom he confronts and shares artistic choices with (Fig.1).

The scenes portrayed in the walls frame social issues projected on a large scale, represented with the efficacy of the expressive synthesis of the comic book sign capable of capturing the attention of the first overall look, and then involving the observer in understanding, scrutinizing the many elements present in the repeated urban space. While the latter constitutes a distinctive uniformity of the works that expand three-dimensionally on the walls including what they encounter is never identical, on

closer inspection it contains many variations, suggested by the architectural conditions, by the environment that each time can inspire the street artist based on the subject to be depicted.

The building plot is usually shaped on the surface of the walls to set the theme of communication, to host the main subject: the human being who impressively makes space inside the anonymous city to transmit iconic messages which, as the author says, can find multiple reading keys based on who observes and interprets them.

The titles as keywords offer input to reflect on the evident and hidden meanings contained in the images which mainly show the dysfunctions of everyday life, depicted however with sensitivity and grace, to also show signs of trust.

The scenes portrayed by Millo are never aggressive, although they signal difficult situations in spaces to be redeveloped, they are delicately incisive, high-light critical issues and hopes, union, signs of affection, of love revealed by the characters who open their minds, they throw hearts from a building to the other, they dream, they take shelter under a too short blanket while preserving the feelings in anticipation of a better future.

With the aim of carrying out an iconographic investigation of the murals produced by Millo over a decade, to interpret some of them from the point

Fig. 1 - Wall in via Vespucci Pescara "M" and "E"



of view of representation, it is necessary to specify that despite the stylistic continuity that distinguishes its artistic path, each wall is unique, and is an emotional experience to explore.

EXCURSUS ARTISTIC PRODUCTION

From the retrospective observation of the works, collected first on the website <https://www.millo.biz>, we can see the differences between the first and subsequent phases.

The initial experiments have comics graphics reproduced with cyclostyle, and are defined by a very schematic sign. In *"Quick Sand"* of 2010, the shapes of the city that the girl first observes do not have contour lines, the compact built emerges through the strong contrasts of the black shadows determined by the building volumes (Fig. 2).

The most identifying sequence of the artistic path starts from the walls of the Post Bar created in 2011 in a club in old Pescara. The walls show in embryonic form what will then be developed in Street Art festivals, on international job opportunities, on the transition to a different scale.

In the wall sequence of the Post Bar the scenes

Fig. 2 - *"Quick Sand"*



<http://disegnarecon.univaq.it>

are adapted to the spaces between the windows, the size is limited, on average 1,20 wide and 2,00-2,50 m. high, they are completely monochromatic, synthetic in sign and seem to express greater restlessness expressed by the characters as in *"Guerra di periferia"* (Fig. 3).

"Le cose che non dico" portrays a girl, probably Eleonora, leaning on one of the skyscrapers which as in an X-ray, reveals her skeleton with the inhibited words stored inside it, a comic adds the comment: *"I felt them slip in the darkness of my throat"*. In the other scenes the protagonist is a boy, probably portraying himself, who in *"Twister"* appears unnaturally arched and incorporated in the condensed city with chimneys that give off a dense black cloud. The subject overwhelmed by an internal tornado thus becomes part of the tangled infrastructure. An intricate flyover on which roads branch off, crossing strange hills to get to the mountains in the background, where a bear portrayed as a teddy bear sitting in a zoo appears as indicated by a small sign positioned among many parked cars, in an environmental scenario that could refer to the landscape of Abruzzo. *"Diver"* also depicts a moment of relaxation on a plausibly local beach, where the diver appears perplexed before entering a puddle sea within the city. *"Dangerous game"*, seems to reflect the climate of those years with the radio and the thoughts expressed in the Arabic language comics to recall dangerous terrorist attacks, also for the presence of the boy who plays with planes in the middle of the skyscrapers, it would be interesting to know if it was made before 11 September, in which case it would appear prophetic.

The same malaise of urban living appears in *"Chasm"*, created in 2012 in Rome in the self-managed social center of Fort Prenestino within Crack! the International Underground Comic Festival, in which the city is sucked into an abyss as the inscription on the vortex declares *"Then the night devours everything... Everything except its evil"*. An analogous city is vomited in the London sequence *"Puke City #1"* and *"#2"* and shouted in *"Communication probs"* painted as part of the Festival organized by Global Street Art



Fig. 3 - *"Guerra di periferia"*

for Sydenham Street Art in 2013 in London, where he participates with Renato Hunto, the Italian street artist, influenced by cubism that operates in the British city, with whom he shares not only his love for art but also his city of birth. The white hominid stands out on the red background of the wall regurgitating a tangled network of streets, from which cars fall like flies, into the wide-open mouth of the colorful Picassian character typical of Hunto's style. A transmission between external probes externalized with a metaphorical graphic scream, with the disruptive image of a wordless dialectical river.

In the same years the theme of couple relationship emerged making one of the first appearances in *Heart look*, on the gate of a London Kebab in which the protagonists, in this case a little estranged from the usual context, shyly open their respective hearts.

The man and the woman start to gently observe each other, sitting in the tangle of the city with hearts crossed by roads like roller coasters in *"Roller Coaster"*, made in 2013 on the panels of a stop bus in Terracina, for the project *(In) Attesa* where the bus stops, often ruined by vandalism and have become creative galleries of open-air art galleries in various municipalities in Lazio. Back again to Gaeta for *Memorie Urbane*, a series

of events that invoke the “memory” as a starting point for an innovative process that looks to the future, launched through the adrenaline-fueled art for all, on the walls of an disused shed, the two intent characters appear to look for something that can be hidden under the inspected city through the piece of a puzzle that makes up the repeated urban fabric. The affective symbiosis accompanies many scenes that describe everyday life, offering a reassuring message with respect to thoughts in solitude, represented in a more alienated way. Emotions become a top to hold on to and make one’s heart spin as in “*You make my heart spin around*” (Safi 2016) which uses one of the simplest and most traditional children’s games in Morocco to offer a rescue buoy to feelings.

The red of the hearts introduces the color element used sparingly to focus attention on the subject to be represented, but increasingly involved in the works produced from 2015 onwards.

2014 marks a turning point for the artistic career of the street artist who with the “*Habitat*” project, presented in the *B.ART Arte in Barrier* competition, sees 13 murals assigned to be created within as many blind facades in the *Barriera di Milan* district in Turin.

An international public art call promoted by a Turin committee with the aim of providing graphic narratives connected to the theme of living in the urban hinterland, interpreted by Millo through a series of incisive large-scale scenes, on walls that exceed 20 meters in height, in which human beings adapt silently (*Quiet*); roaring in the mirror albeit with an intimate pair of blue pajamas made of the same city elements (*Mirror Roar*); they dominate like the king with a crown, scepter and red shirt sitting on one of the usual skyscrapers (*King of Barriera*) or make space emerging from the city fabric that expands out of it as if it were elastic (*Live through this*).

Banal degraded walls perceptively conquer the urban and architectural space in which they are placed, assimilating their characteristics, retracing the silhouettes that become part of the exciting scenes as in “*Breath*”, in which the character breathes attached to the pipes of the chimneys placed on the building which when they smoke

contribute to make the symbiotic effect more real. The empathy of the scenes, the enthralling search for free interpretations to understand the problems of the contemporary city and the moods of its inhabitants, through alternative representations that do not need verbal communication, constitute the strength of street art and in the specific to Millo’s success, that with commitment and lightness signals to us uncomfortable situations. The weight of urban living is explicitly communicated in “*Heavy*” where the petite, but strong girl holds the city tangled in itself in the form of a globe.

The construction of the Turin walls defines an important communicative development for Millo’s artistic interventions, from which the phase of international works begins which, while maintaining the model of the city globally available for its morphological-environmental characteristics, generates specific references to the physical and cultural contexts in which it is placed, always keeping the social theme as its main objective. On the other hand, who more than a street artist is a citizen of the world, of a global city now similar and approved throughout the hemisphere as the characters of Millo who live inside it remind us, making space, trying not to get overwhelmed, emerging through the manifestation of thoughts, of pure values externalized in the spaces of everyday life.

The white walls that meet on the suburbs loom over the life of the neighborhood, they are part of the monotony, of the perceptive habituation that very often deprives degraded areas of the city of aesthetics and the needs they need. In this sense, the creation of a mural can rekindle attention to underline a problem of urban and social unease, to activate redevelopment processes, highlighting the specific themes of the places without geographical limits.

The message can work in the outskirts of Pescara, in the degraded Fontanelle district where a project to reorganize the city’s cultural policies of which the wall is part has been launched; in the enormous housing of Shanghai, in the suburbs of Buenos Aires or in the buildings of Mumbai, wherever there are difficulties to report, on which to pay attention to solicit solutions.

THE CITY IN THE WALLS OF THE WORLD

The amplification of the artistic production at an international level defines a more specific connotation of the places that intervene, in the replicated city plot, to reveal their peculiarities. The artist manages to sensitively grasp the most intimate essence of the countries, of the sites where he places his works, without ever neglecting the social message to be transmitted.

This aspect can be seen in multiple walls, in Finland (*Keep me*, Upea Art Festival 2017) where the landscape beauties that surround the context penetrate the scene mitigating urban density, in this case, pervaded by taller trees than the houses, by which leaves fall that the characters collect in a jar like small treasures to be kept. (Fig. 4)

In Vilnius, Lithuania, many wooden birdhouses invade the usual city, including the actual windows of the building in a metaphorical mimesis of freedom, represented by blue paper birds formed by origami that take flight, incited by the character’s whistle, apparently joining the real ones (*Freedom*, 2015 Vilnius Street Art Festival).

In Polynesia the purest meaning of nature and the importance of its respect is symbolically represented by the embrace of a red hibiscus from which yellow pistils spring forth which propagates beneficially carried by the wind. (*Aute Ma’Ohi*, 2019 Papeete Tahiti).

In Mexico (*The legend of Agave*, 2018 Valle de Santiago) where Aloe plants sprout within the city fabric, which for the indigenous people have a divine and legendary meaning such as masks and the folkloric cult of death (*Above the Masks*, 2018 Mexico City).

The material values of nature intervene without bypassing the interiority of the immaterial meanings of the places that are iconically represented in the scenes in a way, more or less tangible, but always appropriate (Fig.5).

In “*Revolution*” (Saint Petersburg 2017) he plays on the double meaning of the word to figuratively represent the physical and inner revolution of the character, placed at the center of a planetary system from which it is physically and intimate-



Fig. 4 - *Keep me*, Upea Art Festival 2017 in Finland

ly traversed, as also suggested by the poster in which the brain appears with a 'M', his mind.

THE DESIGN OF THE CITY

Entering the merits of the aspects related to the design of the urban scenography that welcomes the huge inhabitants, the city appears depicted in isometric axonometric in most of the walls. The prevailing choice of this method of representation is probably dictated by the immediacy of the construction of the layout which, maintaining the same dimensions, allows to have a volumetric

<http://disegnarecon.univaq.it>



Fig. 5 - *Future*, 2019 in Dharavi, Mumbai India

control of the buildings reproducible indefinitely. The axonometric visual language, compared to the more realistic views obtained from perspective, gives a more abstract three-dimensional image that is well suited to the modern and incisive graphics of the street artist. The parallel projections provide modular support for the configuration of urban spatiality, also adopted in cities simulated in video-games and pixel art, the three-dimensional grid is also useful for perceptual control from long to short distance. Millo's representations are almost always framed with views portrayed by the other, to offer

a wide visual capable of grasping the urban complex in its entirety.

The characters are generally inserted at the center of the scene, placed to interpret the theme of the work that emerges from the context as if it were ideally illuminated by a spotlight.

The use of color, initially sporadic, enhances the visual effect by intervening more and more over the years to highlight the scene with elements of appeal, sometimes simple clothing or elements on which to pay attention on.

The blue dress becomes the sea on which a small wooden boat moves *In You*, painted on the wall of a shed of the shipyards of Civitanova Marche, which composes one of the few representations in which it uses the central perspective with observer placed vertically to the scene to frame the character lying down from above, as happens in *Childhood Dream* in Shanghai, where goldfish float on the boy who lies asleep in urban space, portrayed in honor of the emblematic and auspicious Chinese symbol.

Turning to some observations on the graphic modalities that Millo uses to transfer the engaging design ideas to the walls, it is necessary to specify that the interpretations are deduced from the direct analysis of the technical phases used to make some works and from the dialogue with the artist who does not like to tell much about himself, preferring to leave the exegesis of communication to the observer.

In particular, by participating in the work in progress in the steps for the realization of the work, *"Il mio posto sicuro"* done in 2018 on the wall of an elementary school in Pescara, for a project aimed at the safety of school structures promoted by the Abruzzo Resilient Pact Association, it was possible to observe how the image of the scene, elaborated by the artist with a synthetic sketch on a piece of paper, translates into a natural graphic transposition of thought (Fig.6).

A more mental than graphic note guides the artist who with fluency manages to have a graphic-perceptive control of the space to be represented, also thanks to his training as an architect, tracing a slight sinopia on which the image that starts

from the main subject is built and then to move on to the elements that surround it.

The composition is sketched directly on the wall with a thin brush tied to a rod that allows him to draw at a distance from a mobile scaffold enabling him to move, rise, approach and move away from the wall, in the specific case in a self-managed way due to its non-excessive wall dimensions of only two floors above ground.

The drawing begins to take shape through the pattern of shadows, of the surfaces that outline the shape of the objects. In the case in question, the blue cover of the book acts as a roof, sheltering the child below, lying inside a red case that welcomes him protecting him as in a sleeping bag (Fig.7 a-b).

Methodically, the painting is composed for successive levels, starting from the homogeneous drafts, from the light gray of the shadows determined by the elements that define the scene, as can be found in the realization of the work in question and in other videos published by the artist. From the configurative brushstrokes, the drawing gradually revealing the connotative elements of the main scene, the yellow pencil and the bic pen in this case placed to support the pages of the book which inside shows the image of an alternative city, also three-dimensional but made up of small neat houses with gardens. The next step is that of the urban setting which conforms

to the spaces surrounding the fulcrum of the composition. Many details contribute to animate the city pattern with tangled streets around skyscrapers, with cartoon clouds, with planes that cross, with vans, ambulances, sometimes upside down, or crashed cars, situations that unite the frenetic rhythms of metropolitan life. The design ends with the detailed finishes, with the insertion of many meticulous objects placed on the ground floor, small houses, trees of different types, pylons, igloo hills, animals, foods such as cheeseburgers, donuts, consumer products, advertising such as the posters in which he often portrays himself or Eleonora constantly accompanies him in daring graphic performances, assisting him in the organization of engaging walls and sometimes even in the drafting of color.

From these observations the idea arose to analyze in more depth some walls extrapolating the recurring elements, the layers used to compose the replicated urban context, to put together a possible abacus aimed at the hypothesis of a three-dimensional reconstruction of the imaginary city of Millo.

TOWARDS AN ABACUS

From the observations shown, it clearly emerges that each wall, although characterized by repeated images that establish a clear stylistic identity,



Fig. 6 – “Il mio posto sicuro” Borgo Marino Primary School in Pescara.



Fig. 7 – Implementation steps for the construction of the “Il mio posto sicuro” wall.



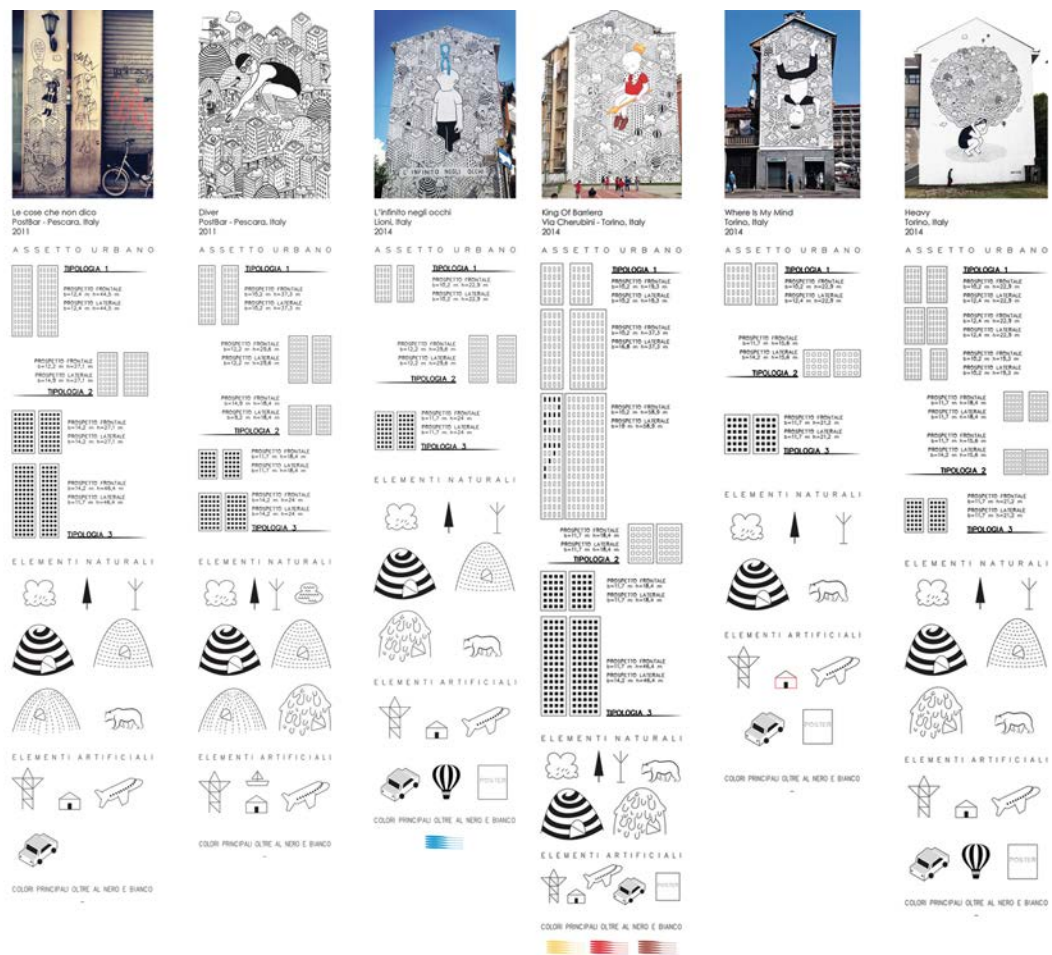


Fig. 8 – Abacus with main elements of the city painted by Millo.

constitutes a work of its own to be investigated, from which to extrapolate graphic connotations, elements, details, schematized and reported in schedules that do not have the ambition of wanting to be exhaustive, but functional to the possibility of building a three-dimensional model of the city, that can be virtually explorable.

As can be found in the sheets that examine the case studies, twenty-one works have been selected on which the graphic analysis was carried out, which partly traces the excursus of the works.

In particular, each individual card shows the constitutive image that composes it. The urban layout, the types of skyscrapers with the possible dimensions, the presence of natural and artificial elements, the small houses out of scale compared to the skyscrapers, the posters that occupy the façades of the buildings and other details related to the scene taken into consideration. The use of the colors shown in the legend was also considered as described below to facilitate the reading of the graphic cards (figg. 8-11).

1. Urban layout

The replicated skyscrapers, which could belong to any city, are approximately four to sixteen floors in height, mainly square or rectangular, in some cases cross-shaped. There are two basic types, one with square windows and one with rectangular openings, sometimes represented only in the outlines, sometimes blackened inside to obtain an effect of greater depth.

The approximate dimensions of the buildings have been deducted modularly in proportion to the levels of the buildings. The roof, always flat for the skyscrapers, shows the volumes of the elevator shafts, the access ramps to the stairs, tanks, swimming pools, advertising signs that often bear its acronym. The traditional houses that are lost among the tiny elements of the city background follow the prototype of the house with a gable roof.

The city is constantly crossed by infrastructures, that are mostly elevated, which develop in intricate paths and junctions around the buildings.



Fig. 9 – Abacus with main elements of the city painted by Millo.

2. Natural elements

Between the works of 2011 and those of 2018 it is noted that some of the natural elements are less present. In the first works, different types of hills are distinguished which in many cases become galleries, crossed by the road layout. Differently animals: bears, deer, tapirs, are always inserted

with the two main types of trees, cuneiform and with three bare branches, and the inevitable comic clouds.

3. Artificial elements

The elements included are the most disparate, their location is random, especially those placed

at ground level which seem to have a filling purpose with references to Pop Art, in which everyday objects are combined according to the author's taste in the urban context. A meticulous examination always reveals new ones; the case history is very wide and also hides its signature camouflaged between the urban walls. In the sky there

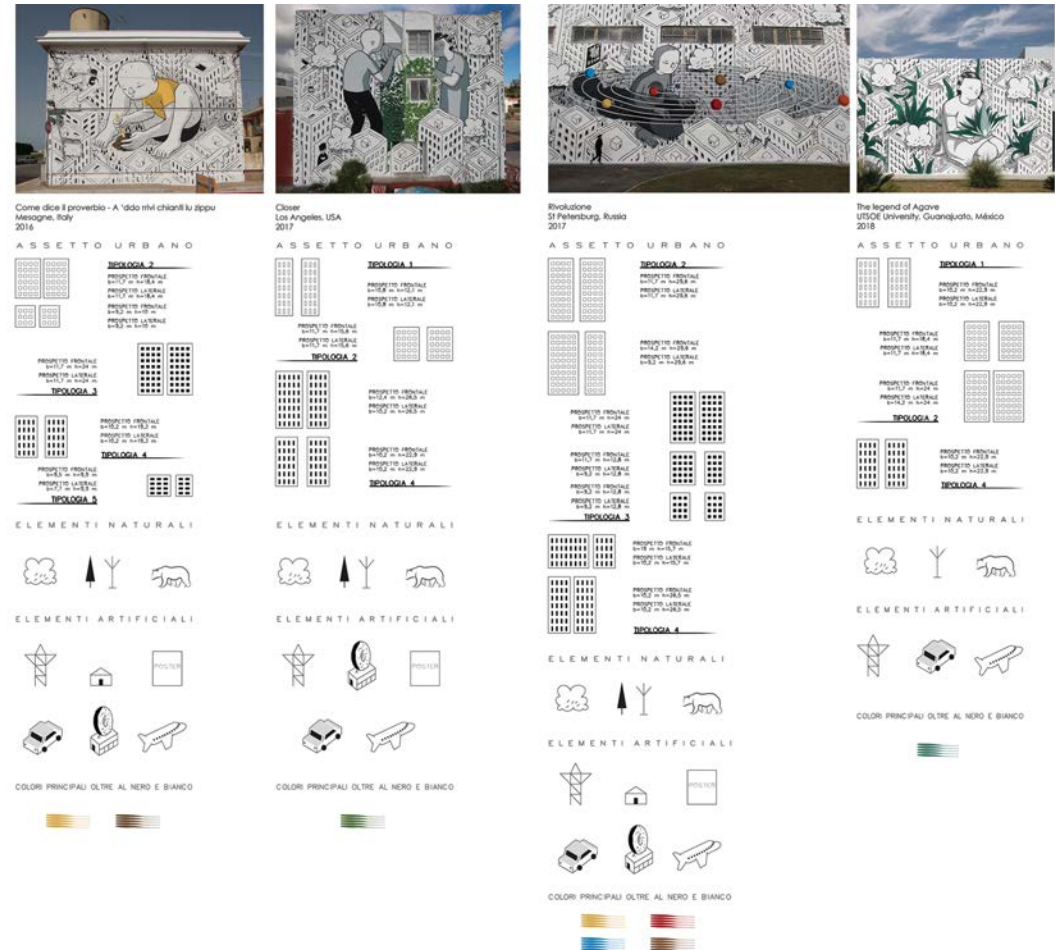


Fig. 10 – Abacus with main elements of the city painted by Millo.

are mainly airplanes, hot-air balloons, airships; power lines, automobiles of various kinds from small cars to limousines, advertising vans, with sirens, ambulances and small houses appear on the ground. On the facades are posters that in various forms represent sarcastic self-portraits, from Millo becoming Batman or Millo mouse, to heads with planets in orbit or uncovered with the brain in

sight. There are also numerous references to hot dogs, commercial food, hamburgers, inserted in various ways.

4. Colors

In the works the use of black and white prevails, a choice that always outlines the design of the city, that is anonymous and without color. The use of

chromaticism, as previously described, appears from 2014 and essentially includes primary colors. It intensifies with the inclusion of other ranges; including red prevails, from 2017. Leaving the images to clarify the analysis conducted, it is interesting to note how the artist himself in a serigraphy reproduces in a single graphic composition the elements used recurrently, assembled in a 35x50

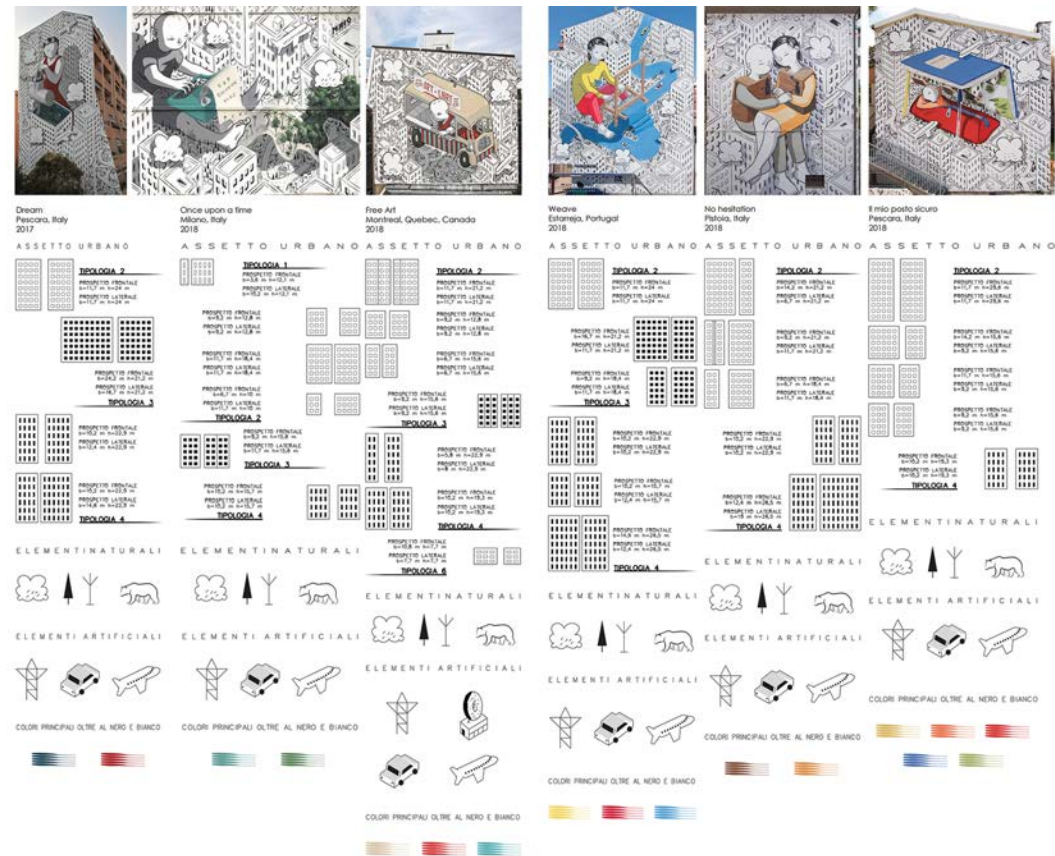


Fig. 11 – Abacus with main elements of the city painted by Millo.

sheet, a graphic note that becomes itself a work of art.

FROM THE WALL TO THE VIRTUAL DIMENSION

The analysis carried out has allowed to support the experimental project, to offer the city of

<http://disegnarecon.univaq.it>

Millo another dimension, that of virtual space, making it the three-dimensional and explorable urban context.

The digital model, built on the basis of the graphic deductions shown in the schedules, recomposes an urban position taken from the recurring elements in the scenes, of which maintain connota-

tions of style and proportions (Fig. 12).

The idea, born for cultural purposes of university research, shared with the artist, has as its objective the interactive transposition of social problems communicated by street art, applied to a case study like that of Millo who, proposing an urban prototype in which one can read the dysfunc-

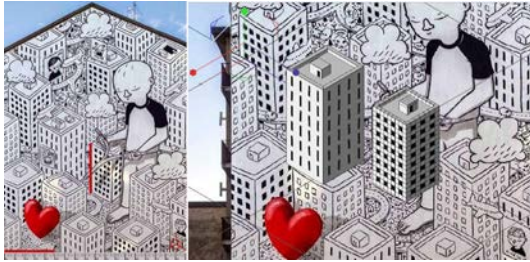


Fig. 12 – Construction phases 3d model, building proportioning.

tions of the metropolitan city, it is also well suited to disseminate, also in other ways, the message of the redevelopment of the anonymous peripheral areas that we find all over the world, and to direct the attention towards more sustainable forms of living. The construction of the digital model was started on the basis of the representations portrayed in the walls, taking as a sample some types of skyscraper from which to obtain in a proportional way, the dimensions and information necessary for the modeling, so as to return, in addition, to the physical aspect also the cultural essence of the works (Fig. 13-14).

With the aid of three-dimensional modeling software, individual buildings were preliminarily elaborated, starting from a generic cube. The entire encumbrance was built and then it proceeds to create the openings, obtained by Boolean subtraction, and to insert the complementary elements like the roof, the billboards that contribute to th characterization of the design (Fig. 15).

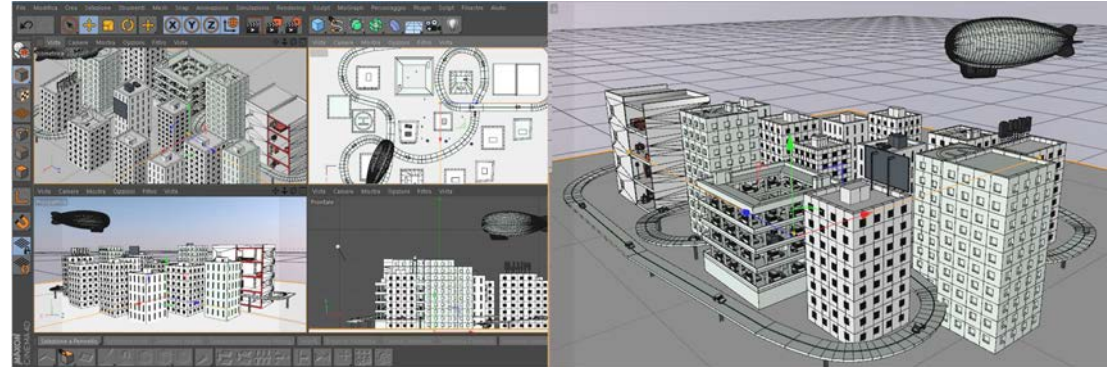


Fig. 13 – 3d model construction phases.

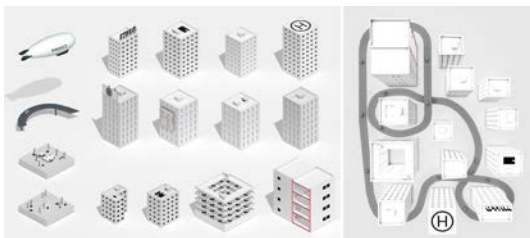


Fig. 14 – 3d model construction phases, abacus and urban composition.



Fig. 15 – Views of a possible urban scene.

The next phase was that of the urban composition hypothesized through an imaginary planimetric scheme of a possible city, with some reference drawn from the painted scenes and others that simulate a coastal city crossed by a river and infrastructure, a bit like the Adriatic metropolis that reflects the image of speculation and unplanned construction. For the insertion of the roads, extrusion on splines was used, first drawn in plan and then modeled in 3D.

The model is completed by inserting further details, cars, trees, clouds, peculiar connotations of Millo's works and other elements that combine to give plasticity to the design.

Once the three-dimensional model is obtained, it

is easily possible to have multiple views of the city, freely choosing the method of representation, in axonometry or perspective, to explore it virtually by entering it and walking its streets that will determine new urban perceptions and images from different heights and different points of view. Additional films will be able to show further settings with the inclusion of the characters that move within the scene, at different times of the day and night.

CONCLUSIONS

Trying to conclude this excursus on the incisive works of Millo, on the compelling world that leads us to reflect through the force of the images im-

pressed on the walls, on the problems concerning the many sensitive themes faced by the artist, we cannot fail to mention the last dedicated work and the difficult time that we are living because of the pandemic. Not being able to move from his studio, given the seriousness of the health emergency, he launched a fundraiser in favor of the Santo Spirito Hospital in Pescara, to help the region in which he built his career and his life, creating live in Facebook and Instagram a work "*The heart above all*" which will then be donated to medical aid. A smaller work, made with an alternative method on a cardboard hanging on the wall of his room, but of great ethical value for the initiative that in a very short time has collected and already donated

a higher sum of money than expected, thanks to the help of his tenacious companion who filmed him live, responding to comments and encouraging the donations of the many followers who follow him on social media (Figg.16-17).

The image is that of a large red heart shattered as part of the city that welcomes it, which the two characters patiently try to reassemble reuniting the pieces with love, made up of shreds of the urban fabric.

The purest part of the artist emerges in all his works, his feelings expressed in symbiosis with the alien characters who carry the baggage of life with them, revealed in *Backpack Home* (Ascoli Piceno 2016) where the memories and inner contents of the human being remain imprinted in themselves regardless of the physical place where he lives or is forced to stay, specifically the deprivation of his house for the effects of the earthquake. Also interesting in this wall is the fusion with the existing architecture that becomes part of the work, a recurrent trick in which one reads his being an architect. Professionalism that clearly transpires also in the representation of sectioned walls, as well as in the way of seeing in a critical sense the structure, material and immaterial, of the city. The most intimate roots of his way of being were expressed in his native land, in the sequence exposed in the five consecutive walls of social housing in Mesagne *As the saying goes* (2016) in which he reports proverbs in local dialect, placed to translate teachings of a simple and sincere life that reveals great truths expressed metaphorically through the design that associates aphorisms. The works always end with messages of hope, one must never stop desiring, seeking, being close (Closer, Los Angeles 2017) to aspire to something different, to fantasize, as in *Dream* (Pescara 2017) which invites us to never stop dreaming, shredding small objects, memories of the past and present the girl in the red dress who scatters a stardust on the sleeping boy, so that by waking up he can and translate his wishes into reality to have a better future.

Concluding this roundup on Millo's interesting artistic production – who has decided to put aside



Fig. 16 – Pescara Hospital Fundraising Phases, from live Facebook.t

Fig. 17 – “The heart above all” work



the bureaucracy linked to the increasingly difficult profession of architect to tell about the city by representing it on the same facades that built it in an incongruent way, to express through a different art what can be useful to society- it is hoped to have provided a key for understanding and a possible interpretation from the graphic point of view of these engaging works which make the drawing the undisputed protagonist for their realization, for the interpretation, and the further possible communications that may derive from it through digital language.

ACKNOWLEDGEMENTS

The digital elaborations were carried out with the collaboration of Angelica Nanni, who drew up the data sheet, and Gianbattista Ciarmoli, who built the three-dimensional model..

REFERENCES

Colantonio, R. (2017). *La Street Art è illegale? Il diritto dell'arte di strada*. Napoli: Piano B Lemme Ed.

De Innocentis, I. (2017). *Urban Lives. Viaggio alla scoperta della Street Art in Italia*. Palermo: Flaccovio Ed.

Dogheria, D. (2015). *Street art*. Firenze: Giunti Ed.

Palestini, C., Basso, A. *Utopie contemporanee della città fragile. In Atti del Convegno Cirice La città altra*.(pagg. 1141- 1150). Napoli: Federico II University Press.

Zerlenga, O. (2017). *Imaging Naples Today. The Urban-Scale. Construction of the Visual Image*, in *Proceedings 2017*,1, 922. MDPI publisher.

Unali, M. (2014). *Atlante dell'abitare virtuale, il disegno della città virtuale fra ricerca e didattica*. Roma: Gangemi Ed.

<https://www.millo.biz/>

<https://www.facebook.com/millo27/>

<https://www.art-vibes.com/street-art/millo-street-art/>

<https://www.pinterest.it/apuliac-ontemporary/millo/>

https://www.huffingtonpost.it/2015/07/08/intervista-millo-street-art-bianco-nero_n_7751976.html

<https://terzopianeta.info/arte/arte-contemporanea/arte-urbana-millo/>

<https://www.premioceleste.it/millo>

La città di Millo. Il muro come evidenziatore urbano

INTRODUZIONE

La street art ha generato un museo senza limiti, né fisici né ideologici, composto da esposizioni permanenti a cielo aperto dove è possibile contemplare, senza orari né biglietto, l'opera impressa nella parete.

Il fenomeno dell'arte di strada è riuscito rapidamente a trasformare la sua arbitrarietà iniziale in pieno riconoscimento artistico. L'assunzione del ruolo di catalizzatore sociale è legato all'impegno intellettuale di numerosi artisti coinvolti che hanno sostenuto con la loro forza creativa la mutazione grafico-concettuale di queste forme spontanee di espressione artistica.

L'empatia generata dalle immagini a grande scala, percepibili da lontano, catturano l'interesse aiutando a comprendere gli stati d'animo di chi vive in luoghi disagiati, accendono

i riflettori su quartieri ai margini della città, favorendo la rigenerazione urbana innescata dalla forza prorompente di queste comunicazioni artistiche alternative.

Il potere espressivo di questi lavori consegna messaggi che invitano a pensare, passandoci davanti con uno sguardo veloce o fermandosi a osservarli si rimane in vario modo coinvolti. Queste riflessioni spingono a indagare scientificamente il fenomeno, analizzando a più livelli le opere di questi artisti per documentarne i contenuti iconico e culturali, da considerare anche in funzione della loro deteriorabilità.

MILLO

Millo pseudonimo di Francesco Camillo Giorgino, originario di Mesagne in provincia di Brindisi, considera Pescara, città in cui avviene la sua formazione di architetto,

come adottiva.

Un giovane come tanti ragazzi pugliesi che dopo le scuole superiori scelgono di studiare nella piccola metropoli adriatica, in cui vive si innamora, incontra amici tra le strade della Pescara vecchia, nei luoghi nativi di Gabriele d'Annunzio e Ennio Flaiano, che attualmente riqualificati brulicano di locali frequentati da giovani universitari.

La città che lo accoglie è connotata da una poco pianificata conurbazione prodotta nel secondo dopoguerra, attraversata da un'imponente infrastruttura "l'asse attrezzato" che la interseca scavalcano l'omonimo fiume e i vecchi edifici del Corso Manthonè, l'originario tracciato fiancheggiato sulla riva destra dal carcere borbonico. Una città sui generis che ha demolito i Bastioni e le tracce del suo impianto fortificato, priva di un canonico centro storico, formata da un tessuto edilizio ge-

nerico, poco identificativo che ben si presta ad accogliere forme di arte alternativa. In cui non a caso si sono svolte diverse edizioni di "fuori uso" una rassegna di arte contemporanea che dagli anni 90 rivolge l'attenzione a spazi interstiziali, aree di risulta trascurate e dismesse di cui la città abbonda. Fattori ambientali comuni nell'estensione globalizzata delle periferie che in qualche modo stimolano la sensibilità del giovane artista che assimila visivamente le disfunzioni dell'ambiente urbano che lo circonda; nello specifico degli spazi abbandonati sotto i possenti piloni del traffico raccordo veicolare che si incunea nel tessuto urbano sfiorando i tetti dei palazzi sul lungofiume, dove i writer si arrampicano a disegnare, dove il "fuori uso del 2000" ha allestito la provocatoria rassegna trasformandola in spazio di arte e incontro restituito alla collettività.

In questo contesto di provincia prendono forma le sue prime opere di cui restano ancora tracce su pareti degradate della città.

In due porte murate di un edificio abbandonato in via Vespucci rimangono impressi i disegni dell'inizio, sono due ragazzi che spuntano dall'anonima trama edilizia, una sorta di autoritratto sono "M" e "E" come siglato sulle magliette, i protagonisti Millo e Eleonora, la sua compagna con cui si confronta e condivide le scelte artistiche.

Le scene ritratte nei muri inquadrano questioni sociali proiettate a grande scala, rappresentate con l'efficacia della sintesi espressiva del segno fumettistico capace di catturare l'attenzione del primo sguardo d'insieme, per poi coinvolgere l'osservatore a capire, a scrutare i tanti elementi presenti nel reiterato spazio urbano. Quest'ultimo pur costituendo un'uniformità distintiva delle opere che si espandono tridimensionalmente sulle pareti includendo ciò che incontrano non è mai identico, a ben guardare contiene molte varianti, suggerite dalle condizioni architettoniche, dall'ambiente che ogni volta può ispirare lo street artist in base al sog-

getto da raffigurare.

La trama edilizia viene solitamente conformata sulla superficie dei muri per ambientare il tema della comunicazione, per ospitare il soggetto principale: l'essere umano che con imponenza si fa spazio all'interno dell'anonima città per trasmettere messaggi iconici che, come asserisce l'autore può trovare più chiavi di lettura in base a chi li osserva e interpreta. I titoli come parole chiave offrono input per riflettere sui significati evidenti e reconditi contenuti nelle immagini che prevalentemente mostrano le disfunzioni del vivere quotidiano, raffigurate però con sensibilità e garbo, per manifestare anche segnali di fiducia.

Le scene ritratte da Millo non risultano mai aggressive, pur segnalando situazioni difficili in spazi da riqualificare, sono delicatamente incisive, evidenziano criticità e speranze, unione, segnali di affetto, di amore svelato dai personaggi che aprono i loro animi, si lanciano cuori da un edificio all'altro, sognano, si riparano sotto una coperta troppo corta preservando però i sentimenti, in attesa di un futuro migliore.

Con l'obiettivo di effettuare un'indagine iconografica dei murals prodotti da Millo nell'arco di un decennio, per interpretare dal punto di vista della rappresentazione alcuni di essi, occorre precisare che pur nella continuità stilistica che contraddistingue il suo percorso artistico, ogni muro costituisce un unicum, un'esperienza emotiva da esplorare.

EXCURSUS PRODUZIONE ARTISTICA

Dall'osservazione retrospettiva delle opere, raccolte innanzitutto nel sito <https://www.millo.biz>, si colgono delle differenze tra le prime fasi e le successive.

Le sperimentazioni iniziali hanno una grafica da fumetto riprodotto con ciclostile, sono definite da un segno molto schematico. In "Quick Sand" del 2010 le forme della città che la ragazza in primo osserva, non hanno linee di contorno, il compatto edificato emerge attra-

verso i forti contrasti delle nere ombre determinate dai volumi edilizi.

La sequenza più identificativa del percorso artistico prende l'avvio dalle pareti del Post Bar realizzate nel 2011 in un locale della vecchia Pescara. I muri mostrano in forma embrionale quello che sarà poi sviluppato nei festival di Street art, nelle occasioni di lavoro internazionale, nel passaggio ad una scala differente.

Nella sequenza parietale del Post Bar le scene sono adattate agli spazi tra le vetrine, la dimensione risulta limitata, mediamente 1,20 di larghezza e 2,00-2,50 mt. di altezza, sono completamente monocromatiche, sintetiche nel segno e sembrano esprimere una maggiore inquietudine esternata dai personaggi come in "Guerra di periferia".

"Le cose che non dico" ritrae una ragazza, probabilmente Eleonora, appoggiata su uno dei grattacieli che come in una radiografia, lascia trasparire il suo scheletro con le parole inibite serbate al suo interno, un fumetto aggiunge il commento: "Le ho sentite scivolare nel buio della mia gola". Nelle altre scene il protagonista è un ragazzo, verosimilmente ritrae se stesso, che in "Twister" appare innaturalmente inarcato e inglobato nella condensata città con ciminiere che sprigionano una densa nube nera. Il soggetto travolto da un tornado interiore diventa così parte dell'ingarbugliata infrastruttura. Un intricato cavalcavia su cui scorrono strade che si diramano attraversando strane colline per arrivare alle montagne di sfondo, in cui compare un orso ritratto come un orsacchiotto seduto in uno zoo come indica un piccolo cartello posizionato tra tante macchine parcheggiate, in uno scenario ambientale che potrebbe riferirsi al paesaggio abruzzese. Anche "Diver" raffigura un momento di relax in una spiaggia, plausibilmente locale, in cui il tuffatore appare perplesso prima di immergersi in un mare poz-zanghera all'interno della città. "Dangerous game" sembra riflettere il clima di quegli anni con la radio e i pensieri espressi nei fumetti in lingua araba per richiamare i pericolosi

gli attentati terroristici, anche per la presenza del ragazzo che gioca con gli aerei in mezzo ai grattacieli, sarebbe interessante sapere se è stato realizzato prima dell'11 settembre, in tal caso apparirebbe profetico.

Lo stesso malessere del vivere urbano compare in *"Chasm"* realizzato nel 2012 a Roma nel centro sociale autogestito di Forte Prenestino all'interno di Crack! il Festival internazionale del fumetto underground, in cui la città viene risucchiata in un abisso come dichiara la scritta posta sul vortice "Poi la notte divora ogni cosa. ... Tutto tranne il suo male".

Un'analoga città viene vomitata nella sequenza londinese *"Puke City #1"* e *"#2"* e urlata in *Communication probs*, dipinto nell'ambito del Festival organizzato da Global Street Art per Sydenham Street Art nel 2013 a Londra, dove partecipa con Renato Hunto lo street artist italiano influenzato dal cubismo che opera nella città britannica, con cui condivide oltre all'amore per l'arte la città di nascita. L'ominide bianco spicca sul fondo rosso della parete rigurgitando un'aggrovigliata rete di strade, da cui le macchine cadono come mosche, nella bocca spalancata del coloratissimo personaggio picassiano tipico dello stile di Hunto. Una trasmissione tra probi esternata con un metaforico urlo grafico, con l'immagine dirompente di un fiume dialettico senza parole.

Negli stessi anni emerge il tema del rapporto di coppia che fa una delle prime apparizioni in *Heart look*, sulla saracinesca di un Kebab londinese in cui i protagonisti, in questo caso un po' estraniati dal solito contesto, timidamente aprono i rispettivi cuori.

L'uomo e la donna riprendono a osservarsi dolcemente seduti nel groviglio cittadino con i cuori attraversati da strade come montagne russe in *"Roller Coaster"* realizzato nel 2013 sui pannelli di una fermata dell'autobus a Terracina, per il progetto *(In)Attesa* in cui le fermate dei bus, spesso rovinate da atti vandalici sono diventate creative gallerie d'arte

a cielo aperto in diversi comuni del Lazio. Di nuovo a Gaeta per *Memorie Urbane* una serie di manifestazioni che invocano la "memoria" come punto di partenza per un processo innovativo che guarda al futuro, avviato attraverso l'adrenalinica arte per tutti, sulle pareti di un capannone dismesso appaiono i due personaggi intenti a cercare qualcosa che può celarsi sotto la città ispezionata attraverso il tassello di un puzzle che compone il reiterato tessuto urbano.

La simbiosi affettiva accompagna molte scene che descrivono il vivere quotidiano, offrendo un messaggio rassicurante rispetto ai pensieri in solitudine, rappresentati in maniera più alienata.

Le emozioni diventano una trottola a cui aggrapparsi e far girare il cuore come in *"You make my hear spin around"* (Safi 2016) che impiega uno dei più semplici e tradizionali giochi dei bambini in Marocco per offrire una boa di salvataggio ai sentimenti.

Il rosso dei cuori introduce l'elemento colore usato con parsimonia per focalizzare l'attenzione sul soggetto da rappresentare, ma sempre più partecipe nei lavori prodotti dal 2015 in poi.

Il 2014 segna una svolta per la carriera artistica dello street artist che con il progetto *"Habitat"*, presentato nella competizione *B.ART Arte in Barriera*, si vede assegnati 13 murali da realizzare all'interno di altrettante facciate cieche nel quartiere *Barriera di Milano* a Torino.

Un bando internazionale di arte pubblica promosso da un comitato torinese con l'obiettivo di fornire narrazioni grafiche collegate al tema dell'abitare nell'hinterland urbano, interpretato da Millo attraverso una serie di incisive scene a grande scala, su pareti che superano i 20 metri di altezza, in cui gli esseri umani vivono adattandosi silenziosamente (*Quiet*); ruggendosi allo specchio seppur con un intimo pigiamino azzurro fatto degli stessi elementi cittadini (*Mirror roar*); troneggiano come il re con tanto di corona, scettro e ma-

glietta rossa seduto su uno dei soliti grattacieli (*King of Barriera*) o si fanno spazio sbucando dal tessuto cittadino che si dilata come se fosse elastico (*Live through this*).

Banali muri degradati conquistano percettivamente lo spazio urbano e architettonico in cui si collocano assimilandone le caratteristiche, ripercorrendone le sagome che diventano parte delle emozionanti scene come in *"Breath"* in cui il personaggio respira attaccato ai tubi delle ciminiere poste sull'edificio che quando fumano contribuiscono a rendere più reale l'effetto simbiotico.

L'empatia delle scene, la coinvolgente ricerca di libere interpretazioni per comprendere i problemi della città contemporanea e gli stati d'animo dei suoi abitanti, attraverso le alternative rappresentazioni che non hanno bisogno della comunicazione verbale, costituiscono il punto forza della street art e nello specifico del successo di Millo che con impegno e leggerezza ci segnala situazioni di disagio. Il peso del vivere urbano è comunicato esplicitamente in *"Heavy"* dove la minuta, ma forte ragazza sorregge la città aggrovigliata su sé stessa in forma di globo.

La realizzazione dei muri torinesi definisce uno sviluppo comunicativo importante per gli interventi artistici di Millo, da cui si avvia la fase dei lavori internazionali che, pur mantenendo il modello della città riproponibile globalmente per le sue caratteristiche morfologico-ambientali, genera dei puntuali riferimenti ai contesti fisici e culturali in cui si colloca, mantenendo sempre come obiettivo principale il tema sociale. D'altronde chi più di uno street artist è un cittadino del modo, di una città globale ormai simile e omologata in tutto l'emisfero come ci ricordano i personaggi di Millo che vivono al suo interno, facendosi spazio, cercando di non farsi sopraffare, emergendo attraverso la manifestazione di pensieri, di valori puri esternati negli spazi della quotidianità.

I muri bianchi che si incontrano in periferia incombono sulla vita del quartiere, fan-

no parte della monotonia, dell'assuefazione percettiva che molto spesso priva zone degradate della città dell'estetica e delle necessità di cui hanno bisogno. In tal senso la realizzazione di un murales può riaccendere l'attenzione per sottolineare un problema di disagio urbano e sociale, per attivare processi di riqualificazione, evidenziando le tematiche proprie dei luoghi senza limiti geografici. Il messaggio può funzionare nella periferia di Pescara, nel degradato quartiere di Fontanelle dove è stato avviato un progetto di riorganizzazione di politiche culturali cittadine di cui il muro fa parte; negli enormi alloggiamenti di Shanghai, nei sobborghi di Buenos Aires o negli edifici di Mumbai, ovunque ci siano difficoltà da segnalare, su cui porre l'attenzione per sollecitare soluzioni.

LA CITTÀ NEI MURI DEL MONDO

L'amplificazione della produzione artistica a livello internazionale definisce una connotazione più specifica dei luoghi che intervengono, nella replicata trama cittadina, per rivelare le loro peculiarità. L'artista riesce a cogliere con sensibilità l'essenza più intima dei paesi, dei siti in cui colloca le sue opere, senza mai trascurare il messaggio sociale da trasmettere.

Questo aspetto si coglie in molteplici muri, in Finlandia (*Keep me*, Festival d'arte Upea 2017) dove le bellezze paesaggistiche che circondano il contesto penetrano nella scena mitigando la densità urbana, in questo caso, pervasa da alberi più alti delle case, da cui scendono foglie che i personaggi raccolgono in un barattolo come piccoli tesori da custodire.

A Vilnius in Lituania tante cassette in legno per uccelli invadono la solita città, includendo le finestre reali dell'edificio in una mimesi metaforica della libertà, figurata da azzurri volatili di carta formati da origami che spiccano il volo incitati dal fischietto del personaggio, unendosi apparentemente a quelli reali (*Freedom*, 2015 Vilnius Street Art Festival).

In Polinesia il significato più puro della natura e l'importanza del suo rispetto viene simbolicamente rappresentato dall'abbraccio di un ibisco rosso dal cui interno si sprigionano gialli pistilli che si propagano beneficamente trasportati dal vento. (*Aute Ma'ohi*, 2019 Papeete Tahiti).

In Messico (*The legend of Agave*, 2018 Valle de Santiago) dove all'interno del tessuto cittadino spuntano piante di Aloe che per il popolo autoctono hanno un significato divino e leggendario come le maschere e il culto folkloristico della morte (*Above the Masks*, 2018 Città del Messico).

Le valenze materiali della natura intervengono senza bypassare l'interiorità dei significati immateriali e paradigmatici dei luoghi che vengono iconicamente rappresentati nelle scene in maniera, più o meno tangibile, ma sempre appropriata.

In "*Rivoluzione*" (San Pietroburgo 2017) gioca sul duplice significato della parola per rappresentare figurativamente la rivoluzione fisica e interiore del personaggio, collocato al centro di un sistema planetario da cui è attraversato fisicamente e intimamente come suggerisce anche il poster in cui appare il cervello con una "M", la sua mente.

IL DISEGNO DELLA CITTÀ

Entrando nel merito degli aspetti relativi al disegno della scenografia urbana che accoglie gli enormi abitanti, la città appare raffigurata nella maggior parte dei muri in assonometria isometrica. La scelta prevalente di questo metodo di rappresentazione è verosimilmente dettata dall'immediatezza costruttiva del tracciato che mantenendo le stesse dimensioni permette di avere un controllo volumetrico degli edifici riproducibili all'infinito.

Il linguaggio visivo assonometrico, rispetto alle più realistiche viste ricavate dalla prospettiva, restituisce un'immagine tridimensionale più astratta che ben si presta alla grafica moderna e incisiva dello street artist. Le proiezioni pa-

rallele forniscono un supporto modulare per la configurazione della spazialità urbana, adottata anche nelle città simulate nei video-game e nella pixel art, la griglia tridimensionale risulta inoltre utile per il controllo percettivo da lunga a breve distanza.

Le rappresentazioni di Millo sono quasi sempre inquadrare con viste ritratte dall'altro, per offrire un campo visivo ampio capace di cogliere il complesso urbano nella sua interezza.

I personaggi sono generalmente inseriti al centro della scena, posti a interpretare la tematica dell'opera che emerge dal contesto come se fosse idealmente illuminata da un riflettore.

L'uso del colore, inizialmente sporadico, potenzia l'effetto visivo intervenendo in misura sempre maggiore nel corso degli anni per evidenziare la scena con elementi di richiamo, a volte semplici indumenti o elementi su cui porre l'attenzione.

L'abito blu diventa il mare su cui si muove una piccola barchetta in legno *In You*, dipinto sul muro di un capannone dei cantieri navali di Civitanova Marche, che compone una delle poche rappresentazioni in cui impiega la prospettiva centrale con osservatore posto verticalmente alla scena per inquadrare dall'alto il personaggio sdraiato, come accade in *Childhood Dream* a Shanghai, dove sul ragazzo che giace addormentato nello spazio urbano fluttuano pesci rossi, effigiati in onore dell'emblematico e benaugurante simbolo cinese.

Passando ad alcune osservazioni sulle modalità grafiche che Millo impiega per trasferire sui muri le coinvolgenti idee progettuali, occorre specificare che le interpretazioni sono dedotte dall'analisi diretta delle fasi tecniche usate per realizzare alcune opere e dal dialogo con l'artista che non ama raccontarsi troppo, preferendo lasciare all'osservatore l'esegesi della comunicazione.

In particolare partecipando work in progress agli steps per la realizzazione dell'opera "*Il mio posto sicuro*" eseguita nel 2018 sulla parete di una scuola elementare di Pescara, per

un progetto rivolto alla sicurezza delle strutture scolastiche promosso dall'Associazione Patto Abruzzo Resiliente, si è potuto osservare come l'immagine della scena, elaborata dall'artista con un sintetico schizzo su un foglietto, si traduce in una naturale trasposizione grafica del pensiero.

Un appunto più mentale che grafico guida l'artista che con scioltezza riesce ad avere un controllo grafico-percettivo dello spazio da rappresentare, merito anche della sua formazione di architetto, tracciando una leggera sinopia su cui si costruisce l'immagine che parte dal soggetto principale per poi passare agli elementi che lo circondano.

La composizione viene abbozzata direttamente sulla parete con un pennello sottile legato ad un asta che gli consente di disegnare a distanza da un ponteggio mobile per potersi muovere, elevandosi, avvicinandosi e allontanandosi dal muro, nel caso specifico in maniera autogestita per le dimensioni non eccessive della parete di soli due piani fuori terra.

Il disegno inizia a prendere forma attraverso la campitura delle ombre, delle superfici che delineano la forma degli oggetti. Nel caso in questione la copertina azzurra del libro funge da tetto riparando il bambino sottostante, sdraiato all'interno di un astuccio rosso che lo accoglie proteggendolo come in un sacco a pelo.

Metodicamente il dipinto viene composto per livelli successivi, partendo dalle stesure omogenee, dal grigio chiaro delle ombre determinate dagli elementi che definiscono la scena, come è possibile riscontrare nella realizzazione dell'opera in questione e in altri video pubblicati dall'artista. Dalle pennellate figurative il disegno inizia a delinearsi rivelando man mano gli elementi connotativi della scena principale, la matita gialla e la penna bic in questo caso poste a sorreggere le pagine del libro che al suo interno mostra l'immagine di una città alternativa, anch'essa tridimensionale ma fatta di piccole case ordinate con giardino.

Il passaggio successivo è quello dell'ambientazione urbana che come si conforma agli spazi circondando il fulcro della composizione. Molti particolari concorrono ad animare la città pattern con strade aggrovigliate intorno ai grattacieli, con nuvole fumetto, con aerei che si incrociano, con furgoni, ambulanze, macchine a volte capovolte o incidentate, situazioni che accomunano i ritmi frenetici della vita metropolitana.

Il disegno si conclude con le rifiniture di dettaglio, con l'inserimento di tanti minuscoli oggetti posti sul piano di terra, piccole case, alberi di diversa tipologia, tralicci, colline igloo, animali, alimenti come ceesburgher, donuts, prodotti del consumismo, della pubblicità come i poster in cui spesso ritrae se stesso o Eleonora che lo accompagna costantemente nelle ardite performance grafiche, coadiuvandolo nell'organizzazione dei coinvolgenti muri e a volte anche nella stesura del colore.

Da queste riflessioni nasce l'idea di analizzare in maniera più approfondita alcuni muri estrapolando gli elementi ricorrenti, i layer impiegati per comporre il replicato contesto urbano, per mettere insieme un possibile abaco finalizzato all'ipotesi di una ricostruzione tridimensionale dell'immaginaria città di Millo.

VERSO UN ABACO

Dalle osservazioni esposte emerge con chiarezza che ogni muro, se pur caratterizzato da immagini reiterate che fissano una chiara identità stilistica, costituisce un'opera a sé stante da indagare, da cui estrapolare connotazioni grafiche, elementi, dettagli, schematizzati e riportati in abachi che non hanno l'ambizione di voler essere esaustivi, ma funzionali alla possibilità di costruire un modello tridimensionale della città, esplorabile virtualmente.

Come riscontrabile nelle schede che esaminano i casi studio, sono state selezionate ventuno opere su cui è stata condotta l'analisi grafica che in parte ripercorre l'excur-

sus dei lavori.

In particolare ogni singola scheda riporta l'immagine del muro esaminato e gli elementi costitutivi che lo compongono. L'assetto urbano, le tipologie dei grattacieli con le possibili dimensioni, la presenza degli elementi naturali e artificiali, le piccole case fuori scala rispetto ai grattacieli, i poster che occupano le facciate degli edifici e altri dettagli relativi alla scena presa in considerazione. È stato inoltre considerato l'impiego dei colori riportati in legenda come di seguito descritto per agevolare la lettura delle schede grafiche.

1. Assetto urbano

I replicati grattacieli, che potrebbero appartenere ad una qualsiasi città, risultano essere di altezza variabile indicativamente dai quattro ai sedici piani, principalmente a pianta quadrata o rettangolare, in alcuni casi a croce. Si distinguono due tipologie basilari una con finestre quadrate e una con aperture rettangolari, rappresentate a volte solo nei contorni, a volte annerite all'interno per ottenere un effetto di maggiore profondità.

Le dimensioni approssimative dei fabbricati sono state dedotte modularmente in proporzione ai livelli degli edifici. La copertura, sempre piana per i grattacieli, riporta superiormente i volumi dei vani ascensore, le rampe di accesso alle scale, serbatoi, piscine, insegne pubblicitarie che spesso riportano il suo acronimo. Le abitazioni tradizionali che si perdono tra i minuscoli elementi del fondo cittadino seguono invece il prototipo della casetta con il tetto a due falde.

La città è costantemente attraversata da infrastrutture, per lo più sopraelevate, che si sviluppano in intricati percorsi e svincoli intorno agli edifici.

2. Elementi naturali

Tra le opere del 2011 e quelle del 2018 si nota come alcuni degli elementi naturali siano meno presenti. Nelle prime opere si di-

stinguono differenti tipologie di colline che in molti casi diventano gallerie, attraversate dal tracciato stradale. Differentemente gli animali: orsi, cervi, tapiri, sono sempre inseriti con le due tipologie principali di alberi, cuneiformi e a tre rami spogli, e alle immancabili nuvole fumetto.

3. Elementi artificiali

Gli elementi inseriti sono i più disparati, la loro collocazione è casuale, soprattutto quelli posti a quota terreno che sembrano avere un fine riempitivo con richiami alla Pop Art, in cui oggetti della quotidianità vengono accostati in base al gusto dell'autore nel contesto urbano. A un esame minuzioso se ne scoprono sempre di nuovi, la casistica è molto ampia e cela anche la sua firma mimetizzata tra le pareti urbane. Nel cielo si trovano principalmente gli aerei, le mongolfiere, i dirigibili; sul suolo compaiono in maniera ricorrente elettrodotti, automobili di vario genere dall'utilitaria alla limousine, furgoni pubblicitari, con sirene, ambulanze e le piccole dimore. Sulle facciate si inseriscono i poster che in varie declinazioni rappresentano dei sarcastici autoritratti, da Millo che diventa Batman o Millo mouse, a teste con pianeti in orbita o scoperchiate con il cervello in vista. Abbondano inoltre numerosi riferimenti al cibo commerciale hot dog, hamburger, inseriti in vario modo.

4. Colori

Nelle opere prevale l'impiego del bianco e del nero, scelta che delinea sempre il disegno della città, anonima e senza colore. L'uso del cromatismo, come descritto in precedenza, compare dal 2014 e accoglie essenzialmente colori primari, dal 2017 si intensifica con l'inserimento di altre gamme tra cui prevale il rosso.

Lasciando alle immagini il compito di chiarire l'analisi condotta è interessante notare come lo stesso artista in una serigrafia riproduca in un'unica composizione grafica

gli elementi usati in maniera ricorrente, assemblati in un foglio 35x50, un appunto grafico che diventa esso stesso un'opera d'arte.

DAL MURO ALLA DIMENSIONE VIRTUALE

L'analisi condotta ha permesso di sostenere il progetto sperimentale, di offrire alla città di Millo un'altra dimensione quella dello spazio virtuale, rendendo il contesto urbano tridimensionale ed esplorabile.

Il modello digitale, costruito sulla base delle deduzioni grafiche riportate negli abachi, ricomponde una porzione urbana desunta dagli elementi ricorrenti nelle scene, di cui mantengono connotazioni stile e proporzioni.

L'idea nata per finalità culturali di ricerca universitaria, condivisa con l'artista, ha come obiettivo la trasposizione interattiva delle problematiche sociali comunicate dalla street art, applicate a un caso studio come quello di Millo che, proponendo un prototipo urbano in cui si leggono le disfunzioni della città metropolitana, ben si presta a divulgare, anche con altre modalità, il messaggio della riqualificazione delle anonime aree periferiche che troviamo in tutto il mondo, per indirizzare l'attenzione verso forme di abitare più sostenibili.

La costruzione del modello digitale è stata avviata sulla base delle rappresentazioni ritratte nei muri, prendendo a campione alcune tipologie di grattacielo da cui ricavare in maniera proporzionale le dimensioni e le informazioni necessarie alla modellazione, in modo da restituire oltre all'aspetto fisico anche l'essenza culturale delle opere.

Con l'ausilio di software di modellazione tridimensionale sono stati elaborati preliminarmente i singoli edifici, partendo da un cubo generico è stato costruito l'intero ingombro per poi procedere alla creazione delle aperture, ottenute per sottrazione booleana, e all'inserimento degli elementi complementari come il tetto, i poster che concorrono alla caratterizzazione del disegno.

La fase successiva è stata quella della composizione urbana ipotizzata attraverso uno schema planimetrico immaginario di una città possibile, con qualche riferimento desunto dalle scene dipinte e altri che simulano una città costiera attraversata da un fiume e da infrastrutture, un po' come la metropoli adriatica che rispecchia l'immagine della speculazione e di un'edilizia non pianificata. Per l'inserimento delle strade è stata utilizzata l'estrusione su spline, disegnata prima in pianta e poi modellata in 3D. Il modello si completa inserendo ulteriori dettagli, automobili, alberi, nuvole, connotazioni peculiari nelle opere di Millo e altri elementi che concorrono a dare plasticità al disegno.

Ottenuto il modello tridimensionale si potranno facilmente avere molteplici viste della città, scegliendo liberamente il metodo di rappresentazione, in assonometria o prospettiva, per esplorarla virtualmente entrandoci e percorrendo le sue strade che determineranno nuove percezioni urbane e immagini da quote e punti di vista diversi.

Filmati supplementari potranno mostrare ulteriori ambientazioni con l'inserimento dei personaggi che si muovono all'interno della scena, in diverse ore del giorno e della notte.

CONCLUSIONI

Cercando di concludere questo excursus sulle incisive opere di Millo, sull'avvincente mondo che ci conduce a riflettere attraverso la forza delle immagini impresse sui muri, sulle problematiche riguardanti i tanti temi sensibili affrontati dall'artista, non si può non citare l'ultima opera dedicata al difficile momento che stiamo vivendo a causa della pandemia. Non potendo muoversi dal suo studio, vista la gravità dell'emergenza sanitaria ha lanciato una raccolta fondi in favore dell'Ospedale Santo Spirito di Pescara, per aiutare la regione in cui ha costruito la sua carriera e la sua vita, realizzando in dirette Facebook e Instagram un'opera *The heart above all* che sarà poi

donata al presidio medico.

Un'opera di dimensioni più ridotte, realizzata con una modalità alternativa su un cartone appeso al muro della sua stanza, ma di grande valore etico per l'iniziativa che in brevissimo tempo ha raccolto e già donato una somma di denaro più alta del previsto, grazie all'ausilio della tenace compagna che in diretta lo ha filmato, rispondendo ai commenti e incentivato le donazioni dei tanti follower che lo seguono sui social.

L'immagine è quella di un grande cuore rosso andato in frantumi come parte della città che lo accoglie, che i due personaggi pazientemente cercano di ricomporre ricongiungendo con amore i pezzi, costituiti da brandelli del tessuto urbano.

In tutte le opere emerge la parte più pura dell'artista, i suoi sentimenti esternati in simbiosi con gli alieni personaggi che portano con sé il bagaglio della vita, palesato in *Backpack Home* (Ascoli Piceno 2016) dove i ricordi e i contenuti interiori dell'essere umano rimangono impressi in se stessi indipendentemente dal luogo fisico in cui si vive o si è costretti a stare, nello specifico la privazione della casa per gli effetti del terremoto. Interessante in questo muro anche la fusione con l'architettura esistente che diventa parte dell'opera, escamotage ricorrente in cui si legge il suo essere architetto. Professionalità che traspare chiaramente anche nella rappresentazione di pareti sezionate, oltre che nel modo di vedere in senso critico la struttura, materiale e immateriale, della città.

Le radici più intime del suo modo di essere sono state espresse nella sua terra natale, nella sequenza esposta nei cinque consecutivi muri di case popolari a Mesagne *As the saying goes* (2016) in cui riporta dei proverbi in dialetto locale, posti a tradurre insegnamenti di una vita semplice e sincera che rivela grandi verità esternate metaforicamente attraverso il disegno che associa gli aforismi. Le opere si concludono sempre con messaggi di speranza, non bisogna smettere mai di

desiderare, di cercare, di essere vicini (Closer, Los Angeles 2017) di ambire qualcosa di diverso, di fantasticare, come in *Dream* (Pescara 2017) che invita a non smettere mai di sognare, tritutando piccoli oggetti, ricordi del passato e del presente la ragazza con il vestito rosso dissemina una polvere di stelle sul ragazzo dormiente, affinché svegliandosi possa e tradurre in realtà i suoi desideri per avere un futuro migliore.

Concludendo questa carrellata sull'interessante produzione artistica di Millo -che ha deciso di accantonare la burocrazia legata alla sempre più difficile professione di architetto per raccontare la città rappresentandola sulle stesse facciate che l'hanno edificata in maniera incongruente, per esprimere attraverso un'arte diversa ciò può essere utile alla società- si spera di aver fornito una chiave di lettura utile per la conoscenza e una possibile interpretazione dal punto di vista grafico di queste coinvolgenti opere che nel disegno trovano il protagonista indiscusso per la loro realizzazione, per l'interpretazione e le ulteriori possibili comunicazioni che ne possono derivare attraverso il linguaggio digitale.

RINGRAZIAMENTI

Le elaborazioni digitali sono state realizzate con la collaborazione di Angelica Nanni che in particolare ha redatto gli abachi e Giambattista Ciarmoli che ha realizzato la costruzione del modello tridimensionale.