

LUOGHI, COMUNITA' E DIGITALE



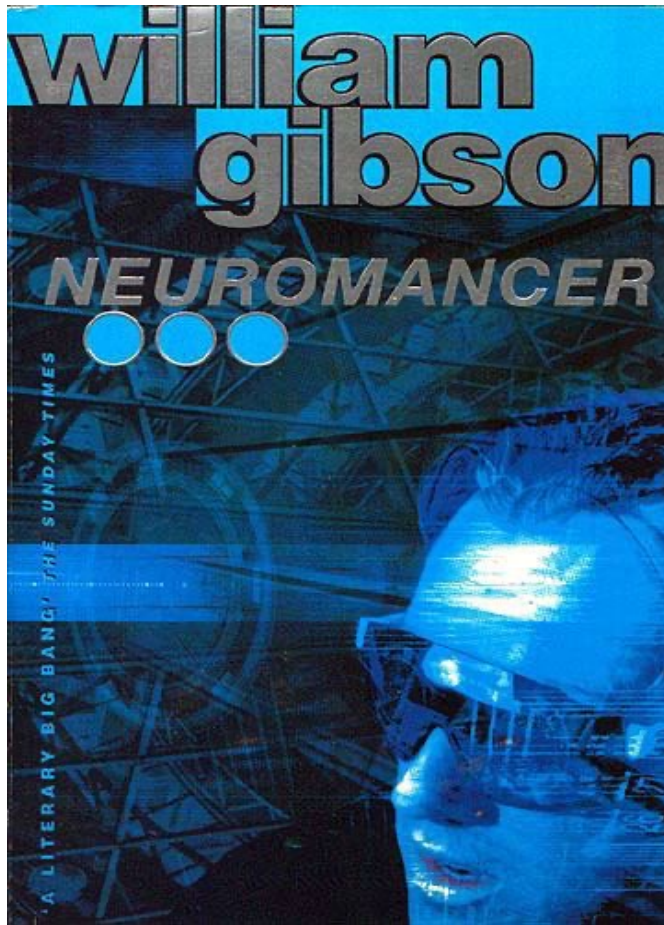
Digitale e luoghi

La questione del luogo

Comunità

Digitale e luoghi

C'era una volta il cyberspazio...



«Un' allucinazione consensuale sperimentata quotidianamente da milioni di operatori legittimi, in ogni nazione, da bambini ai quali sono stati insegnati concetti matematici... Una rappresentazione grafica di dati astratti da banche dati presenti in ogni computer del sistema umano. Complessità impensabile. Linee di luce ordinate nel nonspazio della mente, serie di ingranaggi e costellazioni di dati. Come luci della città che retrocedono [...].»

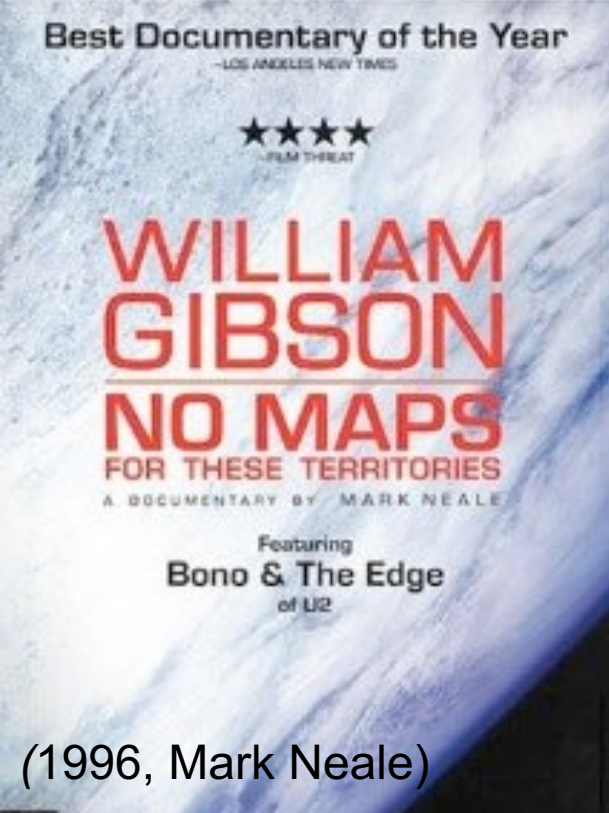
Ed.or.: Gibson W., *Neuromancer*, Ace Books, New York, 1984.

C'era una volta il cyberspazio...



CYBERSPACE / MEATSPACE
BIT / ATOMI
FLUSSI / LUOGHI

Il web e il cyberspazio sono spazi “altri”, senza luogo



Negroponte in *Being Digital* (1995)
«socializzeremo in un quartiere digitale in cui lo spazio fisico sarà irrilevante e il tempo giocherà un ruolo differente».

(1996, Mark Neale)



«apparentemente tutti credevano che ci fosse uno spazio là, dall'altra parte del vetro [...] era come se si trattasse di entrare in un teatro di marionette. Tu entravi nella rete attraverso lo specchio del monitor del computer, o attraverso gli occhiali, e là, al confine dei sensi aumentati, vedevi proiezioni effimere delle cose da superiori e più astratti reami. Ti immaginavi di 'visitare' siti quando in realtà il tuo browser scaricava pacchetti di dati nel posto in cui eri seduto».

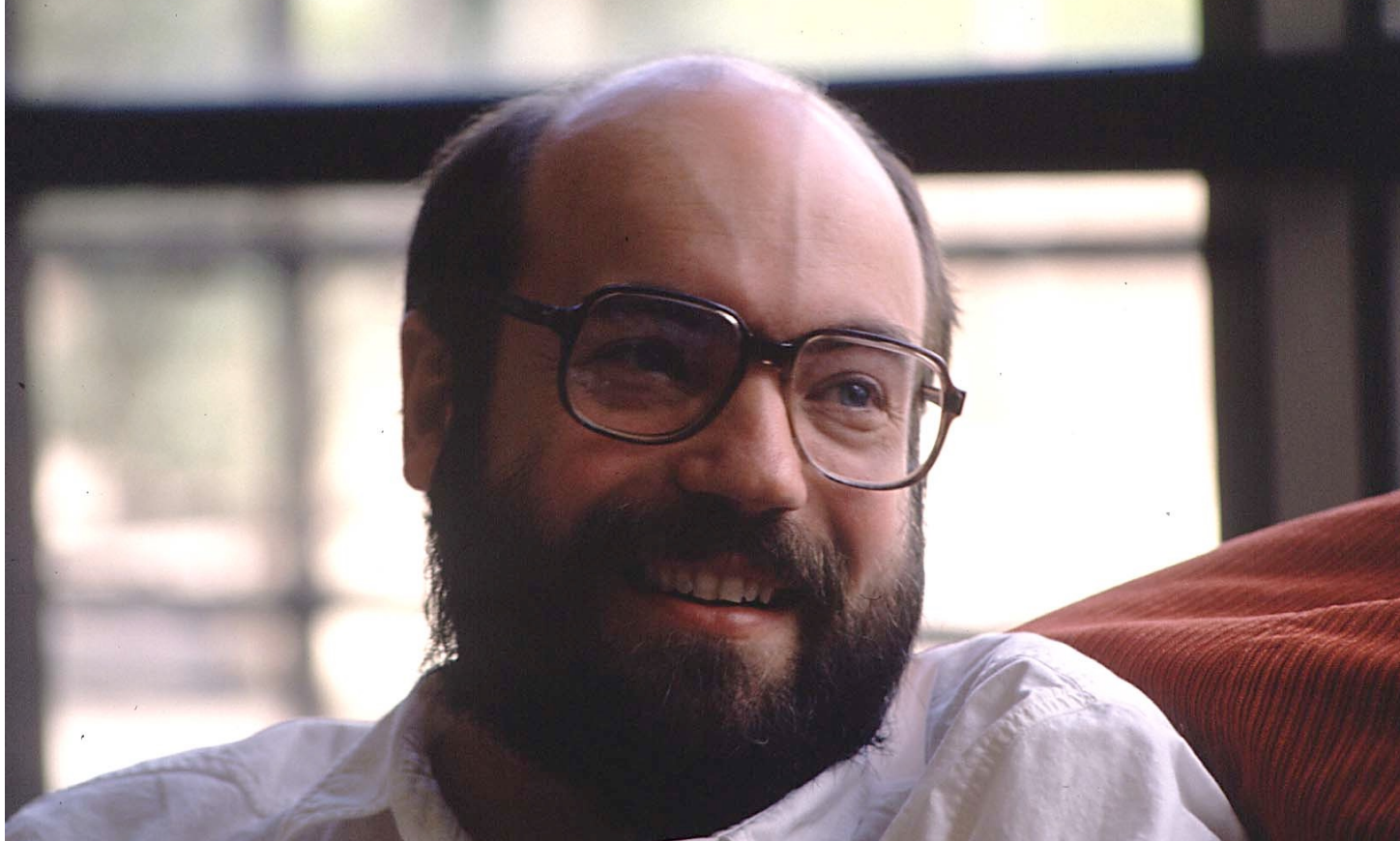
(McCullough 2005, p. 10)



UNA DANZA DI BIT E ATOMI

«C'è una **profonda separazione tra il mondo dei bit e quello degli atomi**. Le macchine che possediamo oggi sono cieche e sorde: non ci conoscono e non conoscono i nostri desideri, a meno che noi non le si istruisca esplicitamente. Di conseguenza la maggior parte delle macchine viene usata solo dagli esperti, e anche loro devono passare molto tempo combattendo con strani linguaggi e complicate interfacce. Lo scopo generale della mia ricerca è quello di mettere in relazione questi due mondi più strettamente [...]».

(Pentland 2002, citato in Rheingold 2002, trad. it. p. 153)



FAR SCOMPARIRE I COMPUTER E NON IL MONDO

«Piccoli computers saranno innestati negli oggetti quotidiani che ci circondano, usando connessioni *wireless* risponderanno alla nostra presenza, desideri e bisogni senza bisogno di essere attivamente manipolati».

(Weiser 1991).

Post-desktop, location aware, ubiquitous

Un nuovo paradigma tecnologico, oltre la metafora del cyberspazio e oltre la scrivania:

Augmented spaces (Manovich 2006), **Mixed Reality** (Milgram e Colquhoun 1999

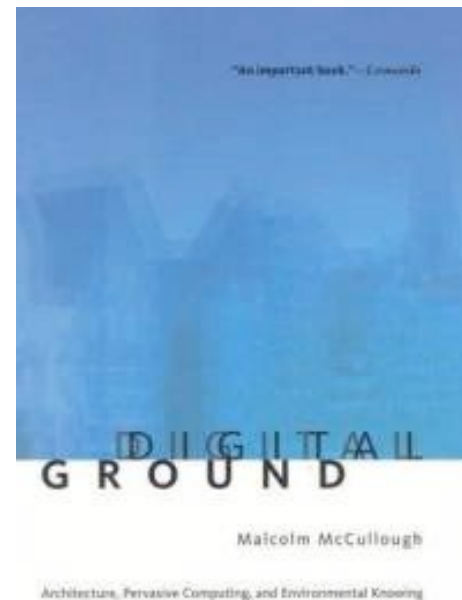
Hybrid spaces (Kluitenberg et al. 2006; de Souza e Silva 2006),

Digiplace (Zook e Graham 2007:) **Digital ground** (McCullough 2004);

Net Localities (de Souza e Silva 2011)

2000, la conferenza annuale dell'ACM, uno degli istituti di ricerca più importanti nell'ambito dell'*Information Technology*, viene intitolata "After Cyberspace"

Dal 2002 uno degli eventi tecnologici più attesi nel mondo dell'*interaction design* è la conferenza O'Really Where 2.0,



SPAZIO RELAZIONI SOCIALI E MEDIA

POSIZIONI CRITICHE: alienazione, individualismo, sradicamento

- I media , i network digitali I dispositivi mobili che oggi estendono in modo *ubiquitous* la capacità di connessione, distruggono la possibilità di relazione sociale.
- Declino degli spazi pubblici, dissolti dal proliferare delle connessioni a distanza in cui le persone sono sempre più intensamente coinvolte.
- i media sono strumenti che sradicano gli attori dai contesti reali dei luoghi fisici e li proiettano in uno spazio altro, compromettendo seriamente le relazioni, la coesione sociale e la partecipazione agli spazi pubblici

«non sei in Madison Avenue se hai un piccolo oggetto nelle orecchie che ti spinge verso una persona in Omaha». (Goldelberg 2007)

Presenza assente: essere
«fisicamente assorbito da un
mondo altrove
tecnologicamente mediato»
(Gergen 2002)

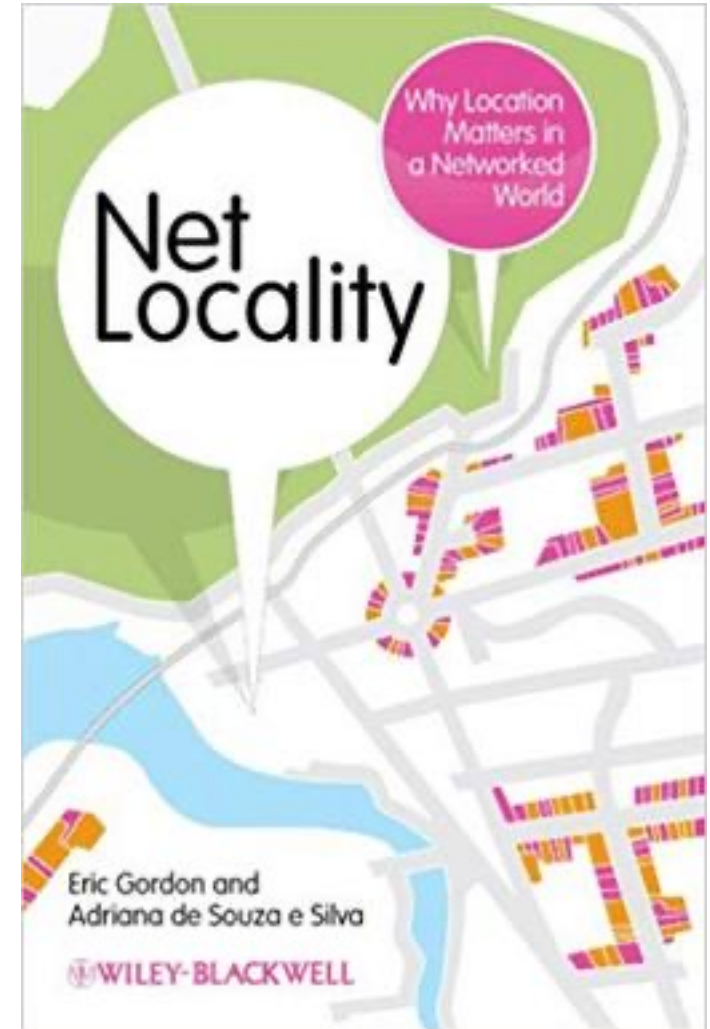
RELAZIONI DI TIPO
COMUNITARIO E IN GENERALE
LE RELAZIONI SOCIALI
POSSONO NASCERE SOLO IN
PRESENZA perché
RICHIEDONO LA PRESENZA
TOTALE DELL'INDIVIDUO

NET LOCALITIES (2011)

Nelle Net Localities le tecnologie sono utilizzate con lo scopo di attivare gli abitanti in senso civico, sociale, culturale.

Il digitale è utilizzato per attivare connessioni tra le persone che lo praticano.

La questione del luogo



LUOGO

Il significato del luogo è, teoricamente e politicamente, una delle questioni più urgenti che dobbiamo affrontare oggi (Rose 1995)

L'IDEA TRADIZIONALE DI LUOGO

Una porzione di spazio delimitata da significati particolari

Generalmente distinto e separato da un più generico "spazio".

Il luogo, per qualche motivo, è stato investito di significati particolari, acquisendo storicità, particolarità e identità

Confini

Esclusività

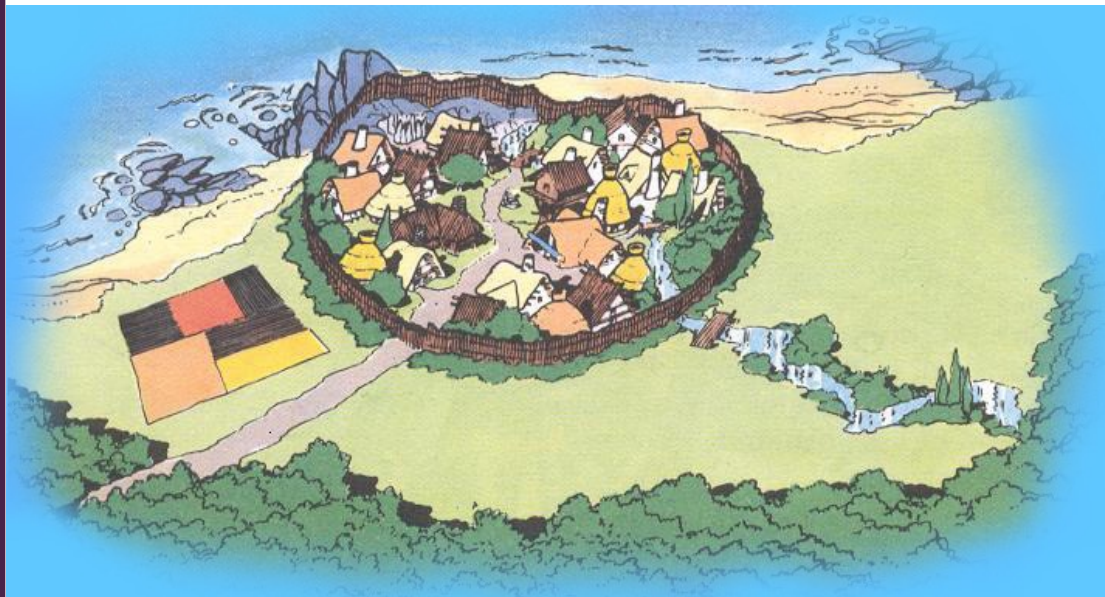
Autenticità

Purezza

Coerenza

Stabilità

Origine/originalità



LUOGO

Il significato del luogo è, teoricamente e politicamente, una delle questioni più urgenti che dobbiamo affrontare oggi (Rose 1995)

OGGI:

La società di oggi è caratterizzata da una tale intensità di flussi di persone, merci, capitali, idee, culture su scala globale, che ci porta ad **interrogarci sulla “questione del luogo”**.

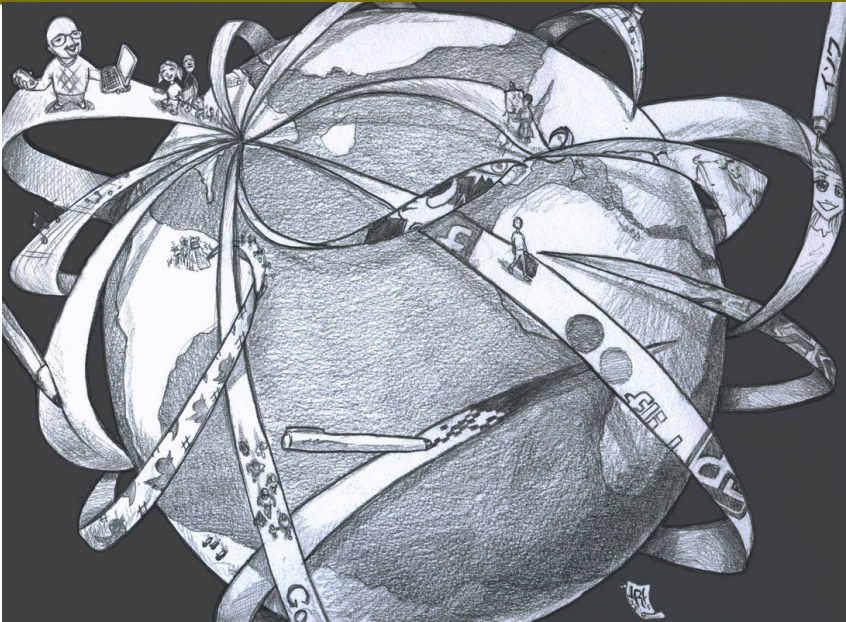
The network society:

- Compressione dello spazio e del tempo
- Globalizzazione delle produzioni e dei consumi
- Migrazioni e contaminazione dei popoli e delle culture.



LUOGO

L'idea tradizionale di luogo può ancora funzionare all'epoca della società dei network?



TRE APPROCCI:

- 1) Schizofrenia tra luoghi e flussi
- 2) La scomparsa dei luoghi
- 3) Il luogo come trincea e rifugio / *heritage*

Proposta: ripensare il «luogo»

1) SCHIZOFRENIA E CONFLITTO TRA LUOGHI E FLUSSI



Lo SPAZIO DEI FLUSSI è la nuova logica spaziale della società in rete

Lo SPAZIO DEI LUOGHI è l'organizzazione spaziale storicamente radicata nella nostra esperienza comune.

(M. Castells, *The Rise of the Network Society*, 1996)

1) SCHIZOFRENIA TRA LUOGHI E FLUSSI



“Le persone vivono ancora in LUOGHI. Tuttavia, poiché funzione e potere nelle nostre società sono organizzati nello spazio dei flussi, il dominio strutturale della sua logica altera in modo fondamentale il significato e la dinamica dei luoghi [...] Ne deriva una **schizofrenia strutturale** tra due logiche spaziali che minaccia di interrompere i canali di comunicazione nella società. La tendenza dominante è orientata verso l’orizzonte storico dello spazio in rete dei flussi, che aspira a imporre la propria logica a luoghi segmentati, dispersi, sempre più spesso non correlati gli uni agli altri, sempre meno capaci di condividere codici culturali. A meno che non vengano deliberatamente costruiti ponti culturali, politici e fisici tra queste due forme di spazio, potremmo andare incontro **a una vita scissa in universi paralleli** i cui tempi non possono coincidere perché distorti in dimensioni diverse dell’iperspazio sociale.”

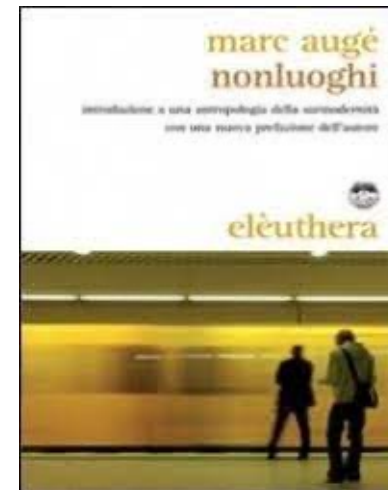
(M. Castells, *La nascita della società in rete*, op.cit., pag. 490)

2) La scomparsa dei luoghi

I Luoghi lasciano il posto ai
I non-luoghi» (Augé 1992)
omologati, globalizzati,
privi di relazioni
significative per le
persone, privi di storia e di
identità

Lo spazio cessa di
essere un riferimento
valido per interpretare
i fenomeni sociali e per
la vita delle persone.

I luoghi non sono più
riconoscibili
empiricamente: non
esisterebbero più porzioni
di spazio sociali coerenti,
delimitati da confini
percepibili, che possiamo
definire “luoghi”.



3) Il luogo come trincea e rifugio / *heritage*

Il concetto di luogo legato prevalentemente a posizioni di **chiusura reazionaria e difensiva** contro l'insicurezza generata dalle dinamiche della globalizzazione.

La mobilità spinta della società dei flussi porta le persone a sentire più forte **il bisogno di un posto sicuro e stabile**, di un ormeggio, di una "casa" in grado di proteggere dall'incertezza, dall'indefinito, dalla perdita di controllo

«Quando le reti dissolvono il tempo e lo spazio, le persone si ancorano al territorio e rievocano la propria memoria storica». (Castells 1997, trad. it. p.74)

Movimenti localistici e regionalistici

Rievocazioni mitiche e romantiche dell'idea di *heritage*

RIVISITARE IL CONCETTO DI LUOGO: RELAZIONE, FLUSSO E CAMBIAMENTO

IL LUOGO COME RELAZIONE

(Massey, Jess 1995)

- Mutamento, ibridazione, connessione e relazione
- I luoghi sono impuri: attraversati da flussi e relazioni
COMPLESSE con quello che sta al di fuori

- *le persone viaggiano e si muovono*
- *l'azione dei media*
- *l'azione del tempo: la memoria, il presente, il futuro*
- *La molteplicità culturale, i differenti sguardi che li vivono e li interpretano*

-I LUOGHI ATTRAVERSATI DA FLUSSI COME SPAZI
COMPLESSI DI RELAZIONI

-Oltre la visione dicotomica flussi/luoghi e
globale/locale

-Non la morte dei luoghi, non la schizofrenia, non la
trincea

CRITICA ALL'IDEA DI
AUTENTICITA' E
PUREZZA.

SONO MAI ESISTITI
LUOGHI PURI?



Comunità

COMUNITA'

1) Sociologia classica (Tönnies, Durkheim, Weber, Parsons, Luhmann)

Comunità - *Gemeinschaft*

modello organizzativo tipico della famiglia o del vicinato

Alto livello di integrazione,
Relazioni personali, particolarismo,
tradizione e diffusività dei ruoli

Parsons:

affettività,
orientamento verso la collettività,
particolarismo
ascrizione, diffusività del ruolo

Società - *Gesellschaft*

Forme associative complesse e razionali

Relazioni impersonali, convenzionali basate sui "ruoli"

Parsons:

neutralità affettiva,
orientamento verso l'io,
universalismo,
acquisizione,
specificità del ruolo

COMUNITA'

«Comunità è un concetto denso, che vuole riferirsi in origine a strutture di relazioni immaginate come naturali. Il concetto era fin dall'inizio troppo inclusivo, organicistico, già per l'interpretazione delle società tradizionali, ma ha perso in ogni caso capacità analitica nei confronti di aspetti seppure parziali della società di oggi». (Bagnasco 1999, p.9);

«un'analista deve riconoscere che la comunità probabilmente non è mai esistita da nessuna parte, e che in ogni caso oggi dobbiamo pensare alla società». (Bagnasco 2004, p.61)



COMUNITA'

2) Sociologia empirica, ecologia urbana (Burgess, Wirth), studi di comunità, (Lynd, Banfield, Merton)

Comunità come “comunità locale”: indica empiricamente **un gruppo di persone che condivide uno stesso territorio.**

Accento sulla la contiguità fisica e sul fatto che le pratiche quotidiane delle persone sono caratterizzate da «un’esposizione comune alle influenze del territorio».

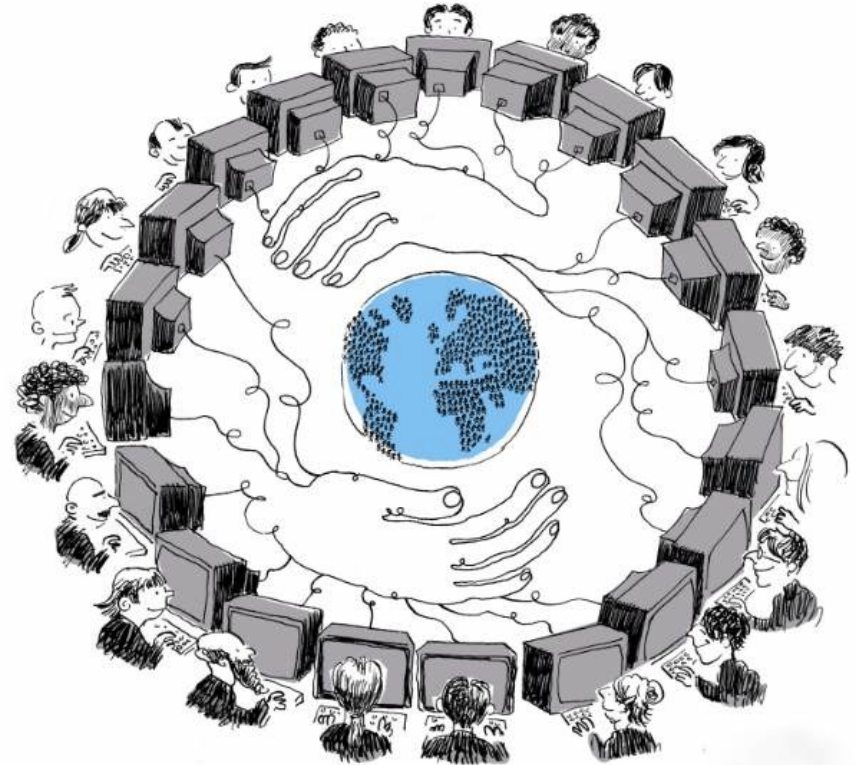
Decisivo il rapporto con lo **spazio e con il territorio**, inteso come ambiente fisico e ambiente socio-culturale “che costituisce la fonte primaria per la costruzione della coesione, delle reti di solidarietà e dell’attaccamento alla comunità, alla luce della produzione di simboli e significati collettivi”. (Colombo 2005, p. 39)



POCA RILEVANZA ALLE
CONNESSIONI A DISTANZA

3) Le comunità virtuali

- Possibilità di instaurare relazioni fiduciarie, di tipo comunitario, anche a distanza, fondate su interessi e progetti condivisi e rese possibili grazie alle ICT
- Le «comunità senza vicinanza» (Webber 1963): inutilità della prossimità fisica per lo sviluppo delle comunità di interessi
- persone che si riconoscono e interagiscono a distanza in una società «liberamente comunicante».
- Le tecnologie di rete e i nuovi media non sono elementi distruttivi e corrosivi dell'ideale comunitario, ma strumenti utili per ripensare il concetto di comunità e costruire nuove opportunità di relazioni e comunione tra le persone.



POCA RILEVANZA ALLA PRESENZA

RIVISITARE IL CONCETTO DI COMUNITA'

OLTRE L'OPPOSIZIONE OFF -LINE / ON-LINE:

la crescente integrazione delle reti digitali nella vita quotidiana delle persone e la progressiva incarnazione e localizzazione del web disegnano un panorama in cui **non è più possibile parlare di separazione tra spazi *on-line* e *off-line***, in quanto anche gli spazi fisici sono oggi spazi continuamente connessi (*on-line*) e le comunità caratterizzate da un ventaglio assai diversificato di relazioni e pratiche sia in presenza, sia mediate e a distanza.

Esperienze

LOCATIVE MEDIA

Media basati sulla localizzazione geografica
Media in cui è rilevante l' utilizzo di tecnologie di posizionamento
Media che permettono di

- rilevare la posizione di oggetti e persone in uno spazio geografico - collegare i contenuti digitali ai luoghi e agli oggetti valorizzando il carattere situato e geograficamente collocato dell'interazione



TATTICHE
Mapping
Annotazione
Tracciamento

MAPPING

K. Lynch (L'immagine della città, 1960): la rappresentazione soggettiva della città

M. De Certeau (L'invenzione del quotidiano, 1980): lo spazio come luogo praticato

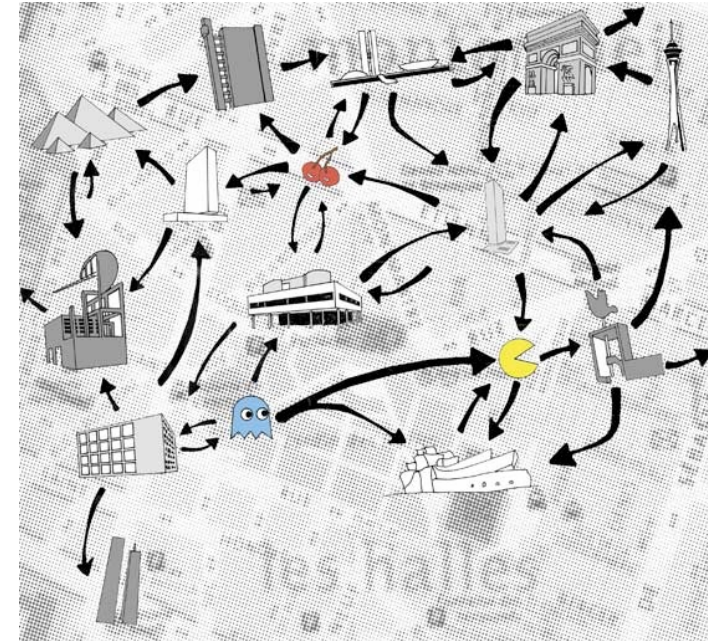
G. Debord (Teoria della deriva, 1958): le psicogeografie, le derive urbane

W. Benjamin: il *flâneur* e i *passages* di Parigi

MAPPING

Riportare le pratiche e i percorsi quotidiani e comuni nello spazio delle mappe

- **le esperienze personali**, affettive ed emozionali dello spazio: il locale vissuto, lo spazio come luogo praticato dalle persone comuni.
- **Il movimento dei corpi**, i percorsi nello spazio: la carta nasce “dal basso” registrando flussi e spostamenti a cui viene data visibilità.
- **Le narrazioni**, i racconti legati ai luoghi, come strumenti di amplificazione e sconvolgimento dei luoghi e come strategie per una loro riconfigurazione.
- **L'interpretazione condivisa dello spazio** da parte delle comunità: attraverso esperienze di cartografia sociale e collaborativa, di *crowdsourcing*,



Mappe di comunità

ANNOTATION: il paesaggio come interfaccia



Progetti che cercano di «taggare virtualmente il mondo», aggiungendo conoscenza e dati allo spazio, incorporando informazione sociale, nei luoghi, per condividerla.

Strategie di *Public authoring*

ANNOTATIONE: il paesaggio come interfaccia

DESKTOP

l'informazione viene associata ai luoghi per mezzo di etichette virtuali prodotte e consultabili in ambienti web accessibili (attraverso interfacce tradizionali)

POST – DESKTOP

l'attività di annotazione e consultazione dell'informazione prevede una relazione diretta con il luogo fisico e un'interazione con gli oggetti presenti in esso

ANNOTATIONE: il paesaggio come interfaccia

AUTORIALE

Accesso e fruizione di contenuti prodotti da altri, non modificabili e non integrabili

DESKTOP

l'informazione viene associata ai luoghi per mezzo di etichette virtuali prodotte e consultabili in ambienti web accessibili attraverso interfacce tradizionali

POST – DESKTOP

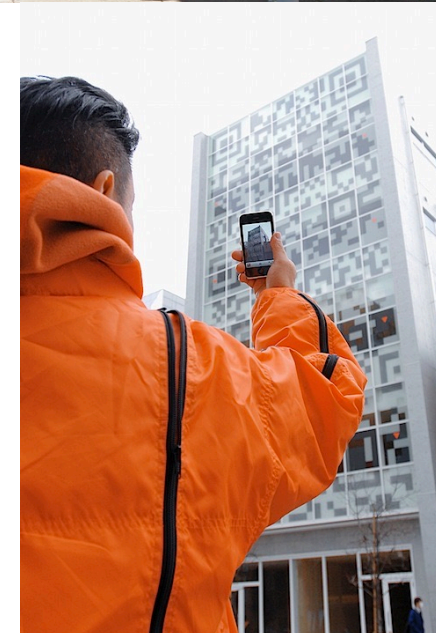
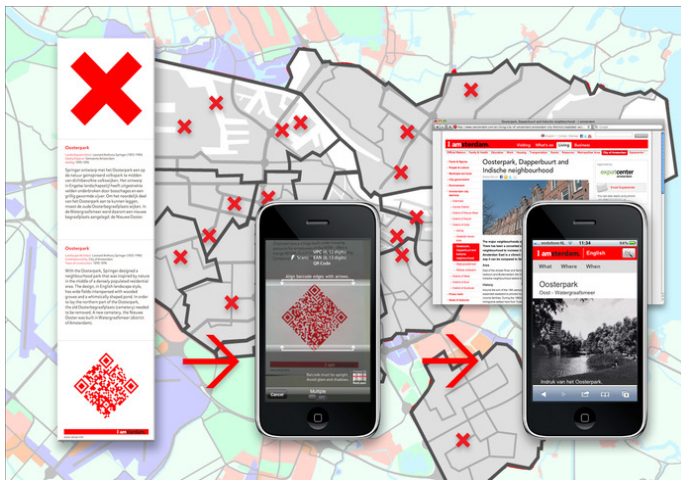
l'attività di annotazione e consultazione dell'informazione prevede una relazione diretta con il luogo fisico e un'interazione con gli oggetti presenti in esso

COLLABORATIVA – DAL BASSO

Gli utenti hanno la possibilità di aggiungere e produrre contenuti propri

POST DESKTOP AUTORIALE

La modalità *post-desktop* autoriale permette agli utenti di accedere a diversi tipi di contenuti (testi, video, immagini, suoni) in modalità *mobile*, riuscendo a **selezionare i contenuti sulla base della localizzazione dell'utente**. Generalmente questo tipo di esperienze sono indicate con il termine ombrello di «**realtà aumentata**», indicando con questa etichetta diversi tipi di iniziative anche molto diverse tra di loro, che però non prevedono generalmente la possibilità, da parte degli utenti, di aggiungere propri contenuti a quelli già presenti.



34n118w (2002)

**Jeff Knowlton, Naomi Spellman, Brandon Stow,
Jeremy Hight**

Los Angeles (USA)

<http://34n118w.net/>

24 North 118 West è uno dei primi progetti di narrativa locative. Ambientato nel Freight Depot, una zona di Los Angeles in cui è situato un vecchio deposito ferroviario dismesso, il progetto utilizzava la rudimentale strumentazione di allora: computer portatili dotati di dispositivi GPS, cuffie, un'interfaccia che localizzava l'utente su una mappa storica del quartiere. Il GPS permetteva di localizzare la posizione dell'utente, che, in prossimità di punti particolari del suo percorso nella zona dell'ex deposito, poteva ascoltare racconti audio sulla storia dell'industria ferroviaria relativi al luogo in cui si trovava



Murmur (2003 – 2009)

CFC Media Lab

Toronto (CA)

Murmur è un progetto di documentazione di storie urbane che registra i racconti orali e le memorie relative a luoghi specifici della città. **Il progetto raccoglie e rende accessibili le storie personali delle persone e gli aneddoti che riguardano i luoghi urbani.** In ognuno di questi posti è installato un *murmur*, un segno con un numero telefonico che chiunque può chiamare con un telefono mobile per ascoltare la storia relativa a quel determinato punto. Alcuni racconti suggeriscono all'ascoltatore di muoversi nello spazio, seguendo determinati percorsi nel luogo, altri di osservare determinate parti del quartiere. Tutti i racconti orali sono anche accessibili su web tramite mappa.





(Click the red dots to hear the stories!)



[[[murmur]]]



the Junction



POST DESKTOP – DAL BASSO

Yellow Arrow (dal 2004)

Text in the City

New York sightseeing via SMS. Just follow the arrows.

Sperimentava forme di «Massively Authored Artistic Publication» (MAAP) attraverso l'utilizzo di semplici adesivi gialli a forma di freccia, che le persone potevano disseminare in determinati punti dello spazio fisico (la via preferita della città, una vecchia pompa anti incendio, uno sconosciuto bar locale).

Ad ogni freccia gialla era abbinato **un codice di identificazione unico**. Mandando un SMS dal cellulare e specificando il numero-codice, o utilizzando la piattaforma web, le persone potevano abbinare contenuti (brevi messaggi, citazioni poetiche, storie personali, inviti ludici a esplorazioni e usi particolari di quello spazio) al luogo o all'oggetto a cui si riferisce l'adesivo.

Quando un'altra persona incontrava una Yellow Arrow, poteva accedere ai contenuti associati a quel luogo inviando un SMS al numero sulla freccia e specificando il codice identificativo del luogo.



POST DESKTOP GRASSROOT

Tender Secrets (2010)
proietta sulla facciate di un palazzo le storie segrete di
vicinato raccontate dagli abitanti a una **segreteria
telefonica di quartiere;**

TXTual Healing (2006)
invitano le persone a condividere brevi messaggi di
testo, inviati via mail o SMS, e li proiettano sulle facciate
dei palazzi

GRAFFITTI DIGITALI



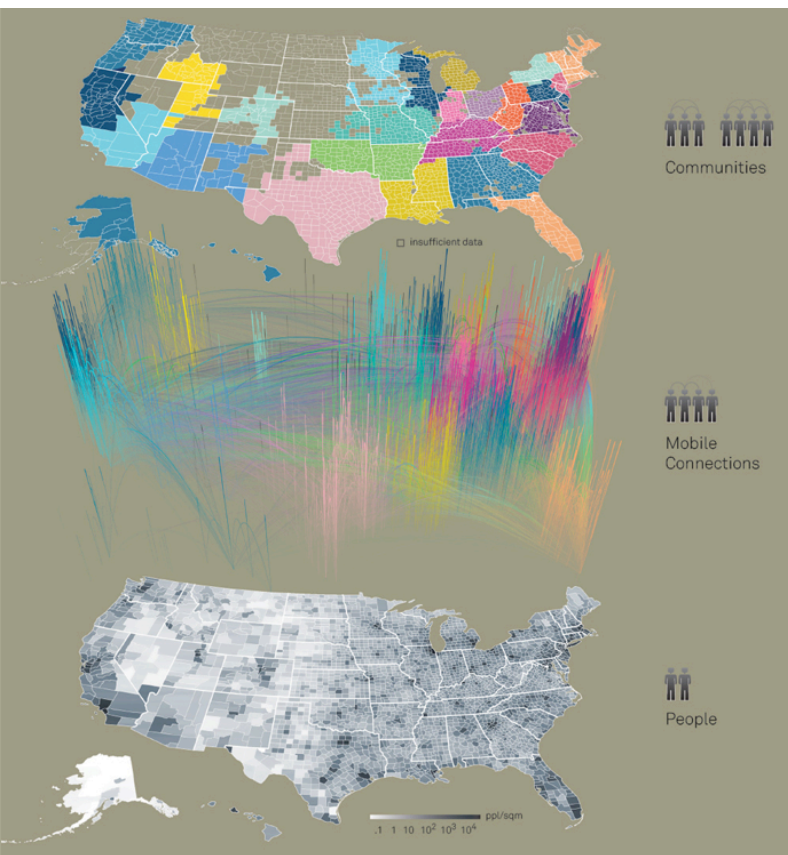
TRACING: tracciare posizioni e flussi

Tracciare o mappare i movimenti delle persone nello spazio

GPS *drawing*

Incoraggiare esplorazioni personali dello spazio (*dérive* situazionista)

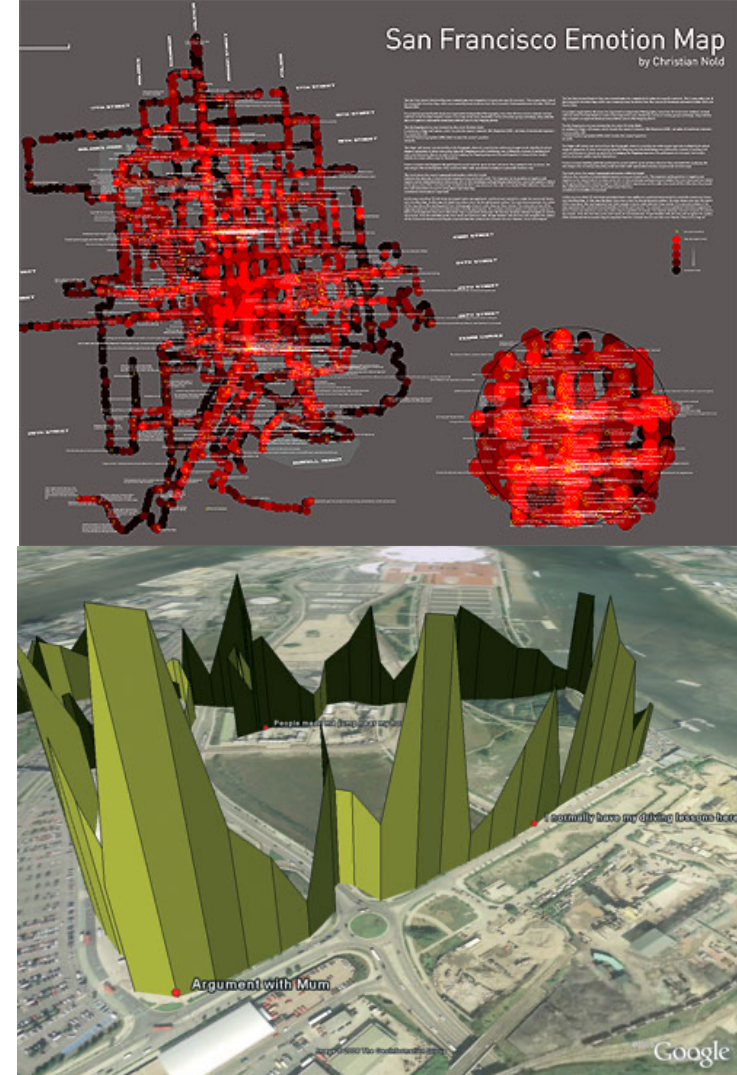
Lo spazio è rappresentato a partire dai fenomeni che accadono in esso e dall'uso che ne fanno le persone.



BIO MAPPING (2004)

<http://biomapping.net/>

Produce mappe collaborative ed emotive dello spazio, risultanti dal tracciamento delle emozioni provate dai partecipanti nelle loro esplorazioni della città. In questo progetto, realizzato in diverse città del mondo (San Francisco, Parigi, Greenwich, Stockport) i partecipanti sono invitati a camminare nello spazio urbano, indossando un sensore GSR (*Galvanic Skin Response*), simile a quelli utilizzati dai poligrafi, che durante la camminata misura il livello di conduzione elettrica della pelle (un indicatore dell'eccitazione emotiva del soggetto). I partecipanti indossano anche un dispositivo GPS che rende possibile geo-referenziare i dati relativi ai livelli emozionali e di un'applicazione che permette di annotare la propria posizione geografica e alcuni brevi commenti testuali. Durante la camminata, lo stress emotivo di ogni parte è visualizzato su una mappa che riporta in tempo reale i percorsi di ogni partecipante e i relativi livelli emotivi per ogni luogo visitato.

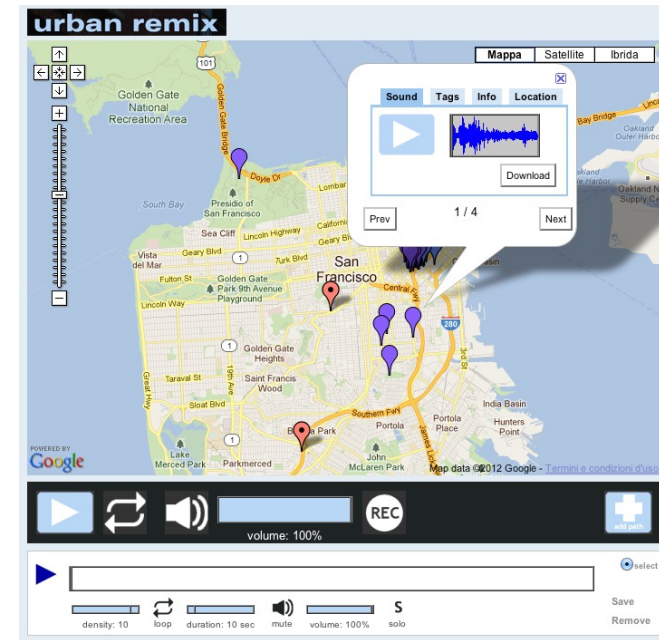


Urban Remix(2010)

www.urbanremix.gatech.edu

un progetto che ha sviluppato un'applicazione per iPhone e Android che permette di catturare, suoni, immagini e video nella città e di geo-referenziarli direttamente in loco.

Il progetto si appoggia su un sito web con una mappa che permette di accedere in modalità *desktop* ai contenuti raccolti durante le esplorazioni e di remixarli con quelli degli altri utenti.



STRATEGIE

Analisi di esperienze che utilizzano tecnologie *location aware* per costruire *Net Localities*.

Casi in cui le tecnologie sono state utilizzate con lo scopo di attivare gli abitanti in senso civico, sociale, culturale.



TATTICHE

- Mapping,
- Annotazione,
- Tracciamento

STRATEGIE

- Narrazione: costruire e narrare storie legate ai luoghi
- Affetto: fare emergere i sentimenti e le esperienze intime dei luoghi
- Arte e creatività
- Partecipazione e coinvolgimento civico