Spazi urbani ibridi Dall'introduzione del digitale ai processi sociali nella città*

Giovanni Curtis

ISIA Roma Design

giovannicurtis@gmail.com

Antonio Opromolla

Link Campus University

a.opromolla@unilink.it

Abstract

Il contributo intende partire da una disamina di alcuni dei principali studi relativi agli spazi urbani al fine di evidenziare come oggi nuovi processi sociali e l'introduzione delle moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) portano a trasformare le tradizionali categorizzazioni tra diverse tipologie di spazi urbani. In particolare, la possibilità di una connessione costante degli individui conduce a un superamento dei confini fisici e materiali insiti all'interno dell'idea stessa di "spazio", portando a far incontrare, mescolare e comunicare diverse categorie di spazi. Emergono quindi nuove forme di spazio urbano. Nel contributo si affronta, ad esempio, la trasformazione della nozione di confine, soprattutto se posta in relazione con quelle di soglia, di limite e di esperienza. Un concetto, quello di confine, che diventa sempre più labile e sfumato, proprio sulla base della presenza degli elementi culturali e tecnologici, creando al contempo nuovi processi sociali. Gli esempi riportati fanno affiorare la necessità di nuovi dispositivi e di un design in grado di affrontare le complessità emergenti.

Parole chiave

Spazi urbani, ICT, Spazi ibridi, Design, Esperienza, Narrazione

English Abstract

Hybrid urban spaces. From the introduction of digital technology to new social processes in the city – The contribution starts from a review of the main studies of the semiotics of urban spaces in order to focus on how nowadays, new social processes and the introduction of modern information and communication technologies (ICT) transform the traditional categorisations between different types of urban spaces. In particular, the possibility of a constant connection of individuals leads to an overcoming of the physical and material boundaries inherent within the idea of "space", leading to bringing together, mixing and communicating different categories of spaces. New forms of urban space emerge. In the contribution we deal, for example, with the transformation of the concept of "limit", which becomes more and more fleeting and nuanced on the basis of technological elements, at the same time creating new social processes. These elements let emerge the need of new design tools able to face the emerging complexity.

Key Words

Urban spaces, ICT, Hybrid spaces, Design, Experience, Storytelling

* Il presente saggio, pur essendo frutto di costante collaborazione e scambio d'idee, è stato curato da Giovanni Curtis nei par. 5 e 7 e da Antonio Opromolla nei par. 2, 3, 4, 6, 8, 9. Curtis e Opromolla hanno steso a quattro mani le conclusioni e il paragrafo 1 che funge anche da introduzione.

Sommario/Content

1. Tecnologie e spazi urbani
2. Spazi e tempo
3. Spazi e individuo
4. Spazi e relazioni
5. Spazi, soglie e limiti
6. Spazi ed enunciazione
7. Spazi ed esperienze
8. Spazi urbani e spazi personali
9. Nuove sfide per il design: ambienti fisici e digitali
10. Conclusioni
11. Bibliografia

1. Tecnologie e spazi urbani

Il presente contributo parte da un excursus dei principali studi sugli spazi urbani per evidenziare come oggi nuovi processi sociali e l'introduzione delle moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) trasformino le tradizionali categorizzazioni delle diverse tipologie di tali spazi. In particolare, la possibilità di una connessione costante degli individui, resa possibile dalla larga diffusione di diverse tipologie di dispositivi e tecnologie, conduce a un superamento dei confini fisici e materiali insiti nell'idea stessa di "spazio", facendo incontrare, mescolare e comunicare diverse categorie di spazi. In questo contesto emergono nuove forme di spazio urbano¹. In generale le tecnologie rendono tali spazi ancora più complessi; una complessità che emerge dal moltiplicarsi delle relazioni che proprio le nuove ICT attivano. Il punto non è come le tecnologie influenzino gli spazi urbani unilateralmente, ma come le esperienze nella città siano oggi attivate anche grazie alle nuove tecnologie. Esse diventano così uno strumento che consente di svolgere le tradizionali attività nella città, creando al contempo nuovi livelli di significazione, nuovi processi sociali, nuove esperienze. In questo contesto le istanze della società risultano oggi sempre più numerose e, anche attraverso gli strumenti tecnologici, sono in grado di modificare l'ambiente. Siamo prossimi al concetto di "rimediazione" che, partendo da Bolter e Grusin (1999), è stato ripreso da Agnes Petho (2011) e da Nicola Dusi (2015), ponendone però l'accento sull'esigenza di considerare elementi sensibili nell'esperienza conseguente all'applicazione dei media. Il contributo vuole dimostrare infatti come le tecnologie creino o ripensino le forme di esperienza nella città, secondo l'accezione data da Francesco Casetti (2015).

Partendo dalla descrizione di specifici apporti nello studio degli spazi urbani da parte della semiotica, si farà riferimento ad alcuni fenomeni innescati dalla relazione tra tecnologie e processi sociali urbani, intesi come istanze attive del sociale. Nello specifico, si partirà dall'identificazione dei cambiamenti che si verificano nella dimensione temporale dello spazio urbano; si proseguirà con un focus sulla crescente importanza assunta dalla dimensione soggettiva che l'introduzione delle ICT negli spazi urbani accresce; si mostreranno, poi, alcuni esempi relativi a come il numero sempre maggiore di relazioni sociali attivate dalle tecnologie impatti sugli spazi urbani; si approfondirà, inoltre, il concetto di "limite", evidenziando come le tecnologie portino la "soglia" a tale limite sempre più labile; segue un focus sulle modalità di produzione degli spazi urbani che consente di far emergere i nuovi soggetti dell'enunciazione di tali spazi; ci si focalizzerà poi sul cambiamento nell'esperienza generale delle

---

1 Tale affermazione non deve essere intesa come una critica nei confronti dei risultati degli studi tradizionali; al contrario, tali studi rappresentano un punto di partenza e una base teorica fondamentali attraverso cui studiare l'evoluzione degli spazi urbani grazie all'applicazione delle tecnologie.

persone nelle città; infine, un focus specifico sui dispositivi consentirà di rendere evidente come questi ultimi siano in grado di confondere i confini tra varie tipologie di spazio. Il contributo si concluderà con una riflessione su come, in un panorama in cui “digitale” e “fisico” sono sempre più indistinguibili sia fondamentale trovare nuovi strumenti che aiutino a progettare soluzioni più attuali per gli spazi urbani.

2. Spazi e tempo

Georges Perec (1974) ha evidenziato come gli spazi non restino sempre uguali a se stessi: essi evolvono, portando con sé ciò che è avvenuto al loro interno. Conservano, quindi, una memoria di ciò che è stato, mostrando però prima di tutto il presente. La città rende, dunque, manifesti i segni di eventi passati. Generalmente in questi processi il focus è sulla “diacronia”, ovvero sulla considerazione del tempo come un processo lineare in cui è individuabile un progresso e un’evoluzione, un passaggio da un momento precedente a uno successivo, da un momento legato al passato e uno legato al presente, un cambiamento dello spazio urbano nel tempo.

Figura 1. Google Maps: attraverso il cursore associato all'immagine in alto a sinistra è possibile visualizzare il cambiamento di uno spazio nel tempo.

Figura 2. Google Maps: possibilità di accesso all'elenco dei luoghi visitati in passato dagli utenti.

Soprattutto quando specifici eventi sono centrali nella vita della città, la tendenza è quella a enfatizzare i suoi segni; il più delle volte gli eventi più recenti creano un livello aggiuntivo che si sovrappone a quello creato dagli eventi passati, lasciando emergere in maniera più o meno esplicita, i segni di tale passato. Le tecnologie intervengono in questo processo. Un esempio è rappresentato dal celebre servizio Google Maps, che tra le diverse funzioni che mette a disposizione, offre anche la possibilità di navigare un determinato luogo e di visualizzare le caratteristiche di questo luogo in un periodo precedente (fig. 1).

Analogamente, il servizio offre la possibilità di accedere, attraverso la cronologia, ad un elenco di luoghi visitati in passato dagli utenti (fig. 2).

In entrambi i casi, il servizio si focalizza tanto sull'aspetto evolutivo e sui cambiamenti di uno spazio nel tempo ("diacronia"), quanto sul restituire una fotografia immobile di quello spazio in un determinato momento. Il focus è, dunque, anche sulla "sincronia". La tecnologia porta, dunque, a esprimere una dimensione temporale in relazione allo spazio urbano non solo di tipo lineare ma puntuale, dove tempi diversi non sono confusi, ma possono emergere in maniera individuale. Dal punto di vista del *débrayage* temporale, l'aspettativizzazione non riguarda solo la modalità della "puntualità", ma ne coinvolge altre: i diversi tempi rappresentati altro non sono che dei momenti "incoativi", "durativi" e "terminativi" di una narrazione dello spazio nel tempo.

3. Spazi e individuo

Una delle opposizioni più note negli studi di semiotica degli spazi è quella tra uno spazio "formale", ossia uno spazio che non tiene in considerazione il suo effettivo utilizzo da parte delle persone, e uno spazio "informale", che invece prende in considerazione la soggettività nell'utilizzo di quel determinato spazio. Tale opposizione è stata diversamente espressa da vari autori, i cui contributi sono stati raccolti da Alice Giannitrapani (2013). Claude Zilberberg (1993) ha distinto uno spazio "acentrico", che non tiene in considerazione come tale spazio sia fatto proprio dalle persone, e uno spazio "centrico", che invece considera la presa in carico dello spazio da parte delle persone, con le loro percezioni, che contribuiscono a ricreare lo spazio stesso. Sandra Cavicchioli (1996) ha definito un'opposizione tra uno spazio "globale", che pone al centro un punto di vista oggettivo, e uno spazio "locale", soggettivo. Michel De Certeau (1990), infine, distingue tra "luogo" e "spazio", intendendo con il primo termine un'articolazione dello spazio che prescinde da quello che accade al suo interno e con il secondo uno spazio popolato e animato. Ciò che emerge da questi esempi è che esiste uno spazio indipendente dalla presenza di coloro che lo percepiscono, lo abitano, lo praticano.

La tendenza è quella di far emergere un punto di vista soggettivo degli spazi, al fine di ricostruirne le impressioni e i sentimenti. Le tecnologie contribuiscono a promuovere tale punto di vista soggettivo. Quest'impostazione si ritrova anche nel lavoro di Guido Ferraro (2014) che focalizza l'attenzione su come il ruolo delle tecnologie sia quello di fornire una visione personale del mondo e di condividerla con gli altri. Dal momento che si tratta di strumenti di tipo interattivo, il ruolo attivo delle persone nel fornire contributi e punti

Un ulteriore esempio è rappresentato dai numerosi strumenti di *senti-ment analysis* che, soprattutto grazie all’analisi dei dati provenienti dai *social network*, consentono di associare gli stati d’animo degli utenti ad un determinato luogo³. Esistono numerosi esempi applicativi. Uno di questi è rappresentato da HUB - La città della collaborazione in tempo reale, un’iniziativa sviluppatasi all’interno del più ampio progetto Human Ecosystems Bologna, che intende analizzare e rappresentare su una mappa i dati in tempo reale presi dai principali *social network*. Tali dati esprimono, attraverso una *heatmap*, i principali stati d’animo espressi dagli abitanti della città di Bologna (fig. 3)⁴.

Figura 3. Human Ecosystems Bologna come esempio di individualità emergente negli spazi urbani. Fonte: <<http://www.comune.bologna.it/news/hub-human-ecosystems-bologna>>.

Una delle distinzioni ormai più note nell'ambito degli studi sul significato degli spazi è quella elaborata da Marc Augé (1992), che oppone i "non luoghi" ai "luoghi", laddove i secondi risultano luoghi identitari, relazionali e storici, mentre i primi sono luoghi costruiti con un fine ben preciso, in cui la relazione tra le persone semplicemente non avviene e in cui tutto si perde dietro un'individualità solitaria che non si riconosce in alcun gruppo sociale. Se esempi di non luoghi sono stati spesso riconosciuti in centri commerciali, stazioni, aeroporti, centri per i rifugiati, etc. è pur vero che il concetto di non luogo è stato spesso esteso anche ad altre tipologie di spazi. Spazi della nostra quoti-

4 Human Ecosystems Bologna, <<https://www.he-r.it/project/hub-human-ecosystems-bologna-2/>>.

dianità che producono lo stesso effetto di solitudine ed isolamento proprio dei non luoghi.

Le tecnologie sono spesso additate come strumenti che accentuano tale tendenza all'individualità. Ci si chiude all'interno dello spazio del proprio personale dispositivo, non considerando lo spazio fisico e sociale all'interno del quale ci si trova. Tuttavia le tecnologie possono essere impiegate anche con un altro importante obiettivo, ovvero creare un maggior senso civico. Come vedremo, la partecipazione ai processi che avvengono in un dato territorio è una pratica sempre più diffusa, abilitata attraverso metodologie e strumenti non solo di tipo tecnologico. Le cosiddette *civic technology*, tecnologie impiegate proprio a scopi civici, rientrano in quest'ambito. Ciò che qui si intende enfatizzare è come l'impiego delle ICT possa trasformare il senso dello spazio, giungendo a un livello di esperienza maggiore. Le tecnologie, infatti, contribuiscono a recuperare quel senso di umanità degli spazi molto spesso lasciato in secondo piano, che è inoltre alla base della creazione di un senso di comunità e condivisione. Dal punto di vista patemico, le tecnologie contribuirebbero a trasformare luoghi "disforici" o "aforici" in luoghi "euforici", ovvero luoghi connotati in maniera positiva.

Figura 4. MappiNa come esempio di creazione di un nuovo senso sociale condiviso dello spazio urbano.

Un esempio è rappresentato da MappiNa (fig. 4)⁵. Si tratta di un progetto nato nella città di Napoli (ma ormai diffuso in numerose altre città) che ha come obiettivo quello di far raccontare alle persone la vita della città, attraverso la condivisione di materiale fotografico, testuale e multimediale. Di fronte, infatti, al senso diffuso di una città degradata, questo progetto intende incoraggiare le persone a condividere elementi ed esperienze positive in grado di creare un nuovo racconto della città e di dotarla di nuovi effetti di senso. È possibile, ad esempio, visualizzare sulla mappa conversazioni e citazioni associate a un determinato luogo, utilizzi alternativi degli spazi e degli elementi dell'arredo urbano, percorsi e punti di interesse poco conosciuti, etc. L'obiettivo di questa tipologia di progetti è, nei fatti, una risemantizzazione dello spazio urbano, che porta quindi anche a una visione condivisa modificata.

5 MappiNa, <<http://www.mappi-na.it/>>.

5. Spazi, soglie e limiti

Algirdas Greimas e Jacques Fointanille (1991), Claude Zilberberg (1993) e ancora Fontanille (1993) hanno posto l'accento sulle soglie e sui limiti, anche quando essi hanno a che fare con gli spazi fisici. Tali elementi, costitutivi della struttura stessa di ogni spazio, consentono di delimitare una determinata estensione e di differenziarne una da un'altra. Ponendo in essere la distinzione tra soglie e limiti, Zilberberg (1993) sottolinea come si tratti di «punti sensibili» distinguibili l'un l'altro anche per ragioni di asimmetria per cui «il tollerabile ha come manifestante una soglia e l'intollerabile un limite» (Fabbri, Marrone, 2001: 125). Inoltre «quando ci si avvicina a essi, li si tocca o li si supera, scatenano programmi e contro-programmi modali sia d'assimilazione sia di dissimilazione» (Fabbri, Marrone, 2001: 124). Essi sono funzionali alla creazione dei segmenti caratterizzati da una omogeneità interna, che interpretano quello specifico spazio secondo una struttura paradigmatica, ovvero in opposizione ad altri spazi. Il limite assume dunque, allo stesso tempo, un ruolo di abbandono di un determinato spazio e di entrata all'interno di un altro. Tali luoghi di «confine» rappresentano un importante elemento di attenzione, dal momento che consentono una contaminazione, più o meno conflittuale, tra spazi, data dall'apertura dello spazio omogeneo verso un altro spazio esterno. Se, infatti, il centro di uno spazio rappresenta il cuore in cui si trovano la memoria e l'identità dominante di quello spazio, abbandonando il centro tali valori evolvono e, diventando meno forti, si contaminano.

Trattando delle tecnologie e dei media collocati nei luoghi urbani, la distinzione degli spazi operata dalla categoria del confine risulta oggi sempre più labile. Ciò non vuol dire che non esistono più confini, ma che questi ultimi sembrano trasformarsi da elementi liminali, lineari e continui, caratterizzati cioè da contorni netti, in elementi discontinui, con contorni frastagliati. Si tratta di soglie mutevoli che dunque non portano mai a un vero e proprio sconfinamento dei limiti. Allo stesso tempo tali confini tendono a espandersi, passando da una «bidimensionalità», caratterizzata dalla presenza di una linea che definisce un dentro e un fuori, a una «tridimensionalità», laddove il confine stesso si pone come primario spazio di fruizione. Essere all'interno di uno spazio urbano non significa, infatti, limitare la propria presenza all'interno di quello spazio, ma avere contemporaneamente accesso ad altri. Basti pensare a ciò che avviene con le famose «dirette» rese disponibili attraverso i social network. Grazie a esse gli utenti possono essere presenti in altri luoghi, contemporaneamente alla loro presenza corporea in un dato punto. Una presenza che in molti casi assume un valore fortemente «fisico». Un esempio è rappresentato dai dispositivi di enunciazione impiegati dal sito Repubblica. it in relazione a un servizio di streaming messo a disposizione fino a qualche anno fa. L'espressione «Prenota il tuo posto nella sala virtuale di Repubblica» ha come obiettivo quello di trasmettere e rappresentare la fisicità di una sala virtuale, con una poltrona a disposizione dello spettatore (fig. 5). L'utilizzo stesso dell'espressione «sala virtuale», di per sé un ossimoro, evidenzia come esista una contaminazione degli spazi e che la soglia, grazie alla crescente applicazione delle tecnologie, rappresenta un vero e proprio spazio capace di

Figura 5. Il servizio streaming di Repubblica.it come espressione della labilità del confine tra gli spazi fisici.

scombinare gli assetti e i dispositivi sociali. Una soglia che, apparentemente, non diviene mai limite perché, in quanto tale, sarebbe percepita come intollerabile. Le soglie e i limiti fungono infatti da sistemi regolatori ma anche da potenziali generatori di processi di mutamento in grado di agire sia sulla temporalità (si pensi a ciò che Zilberberg (1993), parlando di aspettualizzazione, definisce appunto come limiti), sia sulla modalizzazione.

6. Spazi ed enunciazione

Una delle questioni fondamentali in relazione agli spazi (soprattutto quelli urbani) riguarda i processi di enunciazione, vale a dire quei processi legati alla produzione degli spazi o, più precisamente, al soggetto responsabile della loro produzione. In generale, gli spazi urbani sono frutto delle decisioni delle amministrazioni pubbliche, le quali, sulla base di requisiti prevalentemente tecnici, definiscono gli interventi necessari da realizzare. Le amministrazioni rappresentano, dunque, il soggetto dell'enunciazione, che produce uno spazio. In tale accezione le persone che abitano un dato luogo rappresentano attori del testo, con il loro programma narrativo inscritto all'interno del testo stesso. Le amministrazioni sono quindi responsabili delle azioni delle persone all'interno del testo-spazio, dal momento che, attraverso la realizzazione di specifici spazi ne orientano il comportamento. Questa affermazione appartiene a una considerazione dello "spazio (urbano) nel testo" che, secondo la definizione di Gianfranco Marrone (2001), rappresenta quella parte del testo all'interno

della quale si muovono degli attori. Se si considera lo spazio urbano come un testo, prodotto sempre da un soggetto dell'enunciazione rappresentato dalle amministrazioni pubbliche, le persone che vivono in un dato territorio rappresentano semplici lettori del testo con programmi narrativi sempre indirizzati dalle amministrazioni pubbliche, indipendenti dalle persone. In entrambi i casi emerge una *intentio auctoris* dell'amministrazione pubblica, che si impone sull'intenzione del fruitore/lettore.

I processi reali sono tuttavia più complessi della descrizione qui fornita. In generale, infatti, le persone fruitrici di un servizio non sono attori e lettori passivi della città, ma si pongono anch'essi come soggetti dell'enunciazione. Numerosi fenomeni testimoniano come le persone contribuiscono alla realizzazione di tali spazi, attraverso azioni consapevoli e/o inconsapevoli. Le prime sono rappresentate da quei comportamenti di trasformazione dello spazio urbano frutto di un intervento cosciente, mirato e condiviso; un esempio è rappresentato dai processi di decisione relativi all'utilizzo di spazi urbani in disuso, durante i quali le amministrazioni pubbliche possono coinvolgere le persone nella realizzazione di soluzioni che rispondano ai loro bisogni reali. Azioni inconsapevoli sono invece frutto di un comportamento del quale la persona non è perfettamente conscia ma che, reiterato nel corso del tempo porta ad un cambiamento all'interno dell'ambiente urbano; un esempio è rappresentato dai segni lasciati all'interno di parchi e giardini pubblici che testimoniano come le persone svolgano percorsi diversi rispetto a quelli previsti da chi ha progettato questi spazi. Si tratta di azioni consapevoli e inconsapevoli che riportano a ciò che Umberto Eco (1979) definisce cooperazione interpretativa, ponendo l'accento su come il senso del testo si crei da una collaborazione tra autore (le amministrazioni pubbliche o chi per loro) e lettore (le persone che ne fruiscono).

All'interno di questo panorama, caratterizzato da un sempre più forte intervento delle persone nell'ambiente urbano, si verifica quindi un passaggio da quella che Émile Benveniste (1970) chiama *polis*, che si focalizza sull'idea di città prima che su quella delle persone, a quella che chiama *civitas*, un concetto che invece pone l'idea delle persone prima dell'idea di città. Le tecnologie enfatizzano ulteriormente questi processi. Le *civic technology*, ad esempio, un concetto che fa riferimento all'utilizzo delle ICT per scopi civici, rappresentano l'espressione di questi processi⁶. In generale tali tecnologie, promuovendo una migliore comunicazione tra persone e tra queste e le amministrazioni pubbliche, sono in grado di abilitare l'impegno e la partecipazione civica, i cui risultati si concretizzano anche all'interno degli spazi urbani. Lo schema della fondazione Knight Foundation (fig. 6) mostra come diversi strumenti tecnologici possano essere utilizzati a scopi civici, con l'obiettivo di raggiungere specifici risultati⁷. I *social network*, ad esempio, comunemente impiegati per creare *community* virtuali basate sulla condivisione di interessi o di pratiche, possono essere usati per creare *community* di persone che condividono un determinato luogo, magari perché abitano in quel luogo e sono

6 Per un approfondimento sulle tematiche legate alle civic technology cfr. Knight Foundation, *The Emergence of Civic Tech*, 2013.

7 Knight Foundation, <<https://knightfoundation.org/features/civictech>>.

Figura 6. Le civic technology come strumenti di enunciazione degli spazi urbani a cura delle persone.

quindi portatori di un interesse specifico nei suoi riguardi. Ciò che emerge è che in questo panorama il soggetto dell'enunciazione non è rappresentato da un'unica entità, ma cambia continuamente. C'è un'alternanza non solamente tra le amministrazioni pubbliche e le persone, ma anche tra le persone stesse che hanno di volta in volta la possibilità di "produrre enunciati", ovvero di apportare un proprio contributo alla trasformazione dello spazio urbano.

Le ICT attivano specifici processi sociali che sono in grado di "modalizzare" le persone in maniera diversa. Se, infatti, è possibile affermare che inizialmente la persona è modalizzata secondo le categorie del "non sapere", "non potere" e "non volere", attraverso le tecnologie si dota di un "sapere" (ovvero una conoscenza del territorio più approfondita, anche possibile attraverso una connessione con le altre), un "potere" (ovvero la consapevolezza di poter cambiare specifiche caratteristiche proprie degli spazi urbani) e un "volere" (ovvero la volontà di cambiare tali elementi). Ciò avviene in quanto la persona tende a non accettare l'immagine che di sé viene creata dalla città stessa, cercando di porsi allo stesso tempo come un attore del testo città (che fruisce degli spazi urbani), soggetto enunciatore (che crea il testo città) e di nuovo attore del testo città (che fruisce degli enunciati/spazi ricreati).

7. Spazi ed esperienze

Jean Marie Floch (1990) ha individuato quattro categorie di soggetti corrispondenti a quattro diversi modi di esperire il viaggio e la città. La prima categoria è rappresentata dagli *esploratori*, coloro che, aperti a cogliere gli stimoli provenienti dagli spazi urbani, mettono al centro del loro interesse l'ambiente esterno e cercano di costruire delle esperienze significative. I *sonnambuli*, al contrario, sono coloro che, nel loro movimento all'interno della città, non si focalizzano sull'ambiente in cui si trovano ma si dedicano ad attività completamente diverse. I *professionisti* si spostano nello spazio avendo ben chiari in mente gli obiettivi che vogliono raggiungere, focalizzandosi sulla meta a cui arrivare piuttosto che sul viaggio. I *bighelloni* (o *flâneur*), infine, sono coloro che amano passeggiare nella città e non hanno una meta fissa, essendo aperti a esperienze nuove.

La differenza tra queste quattro categorie diviene ancora più significativa se si considera l'attuale utilizzo di dispositivi digitali. Tecnologie digitali presenti nell'ambiente urbano che facilitano lo spostamento delle persone al loro interno permettono, infatti, di "esplorare" meglio l'ambiente urbano. Un esempio è rappresentato da PointSign (fig. 7)⁸, un dispositivo di segnaletica intelligente che ruota indicando ciò che sta avvenendo attorno a dove è po-

Figura 7. PointSign come strumento in grado di enfatizzare nei soggetti la dimensione esplorativa.

sizionato. Si tratta di uno strumento fisico e digitale connesso alla rete, che aggiorna di continuo le informazioni contenute sui *display*; tale dispositivo di fatto, incoraggia l'utente a esplorare lo spazio urbano, indicando il percorso per raggiungere dei punti.

Inoltre, l'utilizzo di uno *smartphone* e delle numerose applicazioni *mobile* disponibili enfatizzano le peculiarità del Sonnambulo. Quest'ultimo, infatti, si

---

8 Breakfast, <<https://breakfastny.com/points>>.

dedicherà a specifiche attività che non hanno nulla a che fare con lo spostamento in corso. Del resto i dispositivi che agevolano lo spostamento, compresi i sistemi satellitari, non richiedono la conoscenza dei luoghi frequentati e di conseguenza il loro riconoscimento. Come si vedrà nel paragrafo successivo, le tecnologie sono in grado di eliminare i confini tra lo spazio intimo, personale, pubblico, conosciuto e sociale, e il Sonnambulo rappresenta una delle possibili categorie emergenti, dal momento che l'utilizzo di uno *smartphone* in uno spazio urbano porta a una sovrapposizione, e talvolta indistinzione, tra uno spazio pubblico e uno spazio personale. Al contrario, l'utilizzo di dispositivi disseminati nella città e impiegati con l'obiettivo di monitorare ciò che avviene nell'ambiente agevolano le caratteristiche del Professionista. Sensori, sistemi satellitari e telecamere in grado di segnalare alle persone le strade in cui è presente il traffico rispondono all'esigenza di un'informazione chiara, precisa e affidabile per il Professionista, il quale potrà, sulla base di questa, prendere le scelte di spostamento migliori. Infine, applicazioni tecnologiche come quali la realtà aumentata, portano a esaltare le caratteristiche del Bighellone. La possibilità, infatti, di visualizzare, sulla base della propria posizione, i punti di interesse nelle vicinanze permette di aprirsi all'ambiente circostante, deviando anche da un percorso precedentemente stabilito.

8. Spazi urbani e spazi personali

Le tecnologie presenti negli spazi urbani si possono classificare secondo il parametro della distanza rispetto al corpo della persona che li usa. Per definire questa categorizzazione si può prendere come riferimento quella fatta da Edward Hall (1966) in merito agli spazi, che emerge dai suoi studi sulla prossemica. La classificazione di Hall identifica quattro tipologie di zone, che si creano intorno all'individuo. Partendo da quella più vicina a quella più lontana è, infatti, possibile individuare una zona intima, una personale, una sociale e una pubblica. Sebbene tale ricerca sia ormai datata, è interessante notare come essa risulti attuale ed è ancora impiegata in vari campi di studio.

Parlando di tecnologie è possibile identificare diverse tipologie di dispositivi, ognuno rientrando all'interno di una di queste quattro aree.

Anzitutto esistono dispositivi presenti nello spazio "intimo", che entrano a stretto contatto con il corpo della persona. Si tratta di tutti quei dispositivi indossabili (*wearable device*)⁹, che di fatto rappresentano un vero e proprio potenziamento del corpo umano, ed estendono le funzioni comunemente svolte all'interno di tali spazi. I dispositivi "intimi" permettono di svolgere attività puntuali, esattamente come ogni parte del corpo umano svolge una specifica funzione nell'insieme delle funzioni fisiche dell'individuo. Ci sono, poi, i dispositivi che entrano nello spazio "personale", che rappresentano allo stato attuale, quelli in assoluto più diffusi. Si tratta principalmente di dispositivi *mobile* che le persone portano con sé e che permettono di accedere a contenuti e funzionalità che mettono in relazione le persone con gli spazi urbani in cui

---

9 Per un approfondimento sui wearable device, cfr. <<https://www.wearable-technologies.com>>.

esse si trovano, ma anche con spazi più lontani. I *device* nello spazio “sociale” riguardano dispositivi diffusi all’interno dell’ambiente urbano. Essi includono diverse tecnologie, dai *totem* interattivi ai diversi tipi di sensori “disseminati” nell’ambiente urbano. Infine, esistono tecnologie che entrano nello spazio “pubblico”. Rispetto alle prime tre tipologie di zone, in questo caso non è possibile identificare specifici dispositivi, dal momento che la zona pubblica è rappresentata dal più generale mondo di Internet.

In un panorama in cui le tecnologie giocano un ruolo sempre più centrale, i confini tra gli spazi diventano labili e confusi. Gli spazi urbani, infatti, sono in grado di connettere tra loro i diversi spazi identificati. Ad esempio, lo spazio intimo è sempre più connesso con quello sociale, dal momento che i dispositivi *wearable* sono necessariamente connessi con l’ambiente in cui la persona si trova. Quest’ultimo è, a sua volta, connesso con quello personale tramite tecnologie come NFC (*Near Field Communication*), QR (*Quick Response Code*) e GPS (*Global Positioning System*), che integrate nei dispositivi *mobile* li fanno interagire con alcuni strumenti presenti nell’ambiente urbano¹⁰. Lo spazio personale, infine, è direttamente connesso con lo spazio pubblico, dal momento che attraverso i dispositivi *mobile* è possibile accedere anche a contenuti non direttamente collegati con l’ambiente urbano. Il “qui”, il “là” e l’“altrove” definiti da François Rastier (2001) sono confusi, frammentati, ri-definiti.

La labilità tra i confini di questi spazi è resa possibile dalla connettività attivata dalle nuove tecnologie informatiche. Quest’ultima può essere intesa come una nuova forma di narrativa, che ridisegna completamente i programmi narrativi delle persone. Se questi si pongono solitamente come delle strutture lineari, che orientano le persone verso un determinato scopo, la connettività arricchisce tali programmi, attraverso stimoli non sempre focalizzati sull’obiettivo finale.

9. Nuove sfide per il design: ambienti fisici e digitali

Nel presente contributo si sono evidenziati esempi di come gli spazi urbani e le relative rappresentazioni siano sempre più permeati da diversi tipi di tecnologie e come la loro presenza intervenga nei processi sociali in atto e contribuisca a ridefinire le categorizzazioni semiotiche del concetto di “spazio”. Queste, pur mantenendo il loro valore epistemologico, presentano oggi confini sempre più sfumati. Tale cambiamento ha alla sua base un’ulteriore sfumatura di confini, quella tra elementi “fisici” ed elementi “digitali”. È oggi impossibile pensare, infatti, a spazi urbani considerando solo la loro componente fisica e analogica. A tale proposito David Benyon (2014) ha coniato l’espressione *blended space* per indicare il connubio tra elementi fisici ed elementi digitali negli spazi della città. L’integrazione delle tecnologie digitali all’interno dell’ambiente ha aggiunto complessità allo spazio urbano. Da una valorizzazione dell’opposizione tra “fisico” e “digitale” si passa alla valorizzazione dei rispettivi complementari, ovvero “non digitale” e “non fisico”. In base a tali specifici spazi, infatti, pur conservando il connubio fisico-digitale, c’è una prevalenza di uno dei due elementi sull’altro.

---

10 Per un approfondimento sulle tecnologie vedi: Cantoni e Danowski (2015).

Figura 8. Il progetto “Piano Stairs” di “The Fun Theory” implementato a Stoccolma come esempio di connubio tra “fisico” e “digitale” negli spazi urbani.

Ad esempio, Google Maps può essere definito uno strumento che attualizza il concetto di “non digitale” dal momento che, pur essendo un applicativo totalmente digitale, ciò che rappresenta è il mondo fisico, con il quale c’è una relazione diretta e di reciproca dipendenza. Dall’altro lato, invece, elementi digitali integrati nell’ambiente rappresentano un esempio di “non fisico” dal momento che, pur essendo elementi totalmente analogici e reali, le tecnologie si pongono come uno strumento in grado di migliorare o creare alcuni processi che avvengono al loro interno. Un esempio è rappresentato dalle numerose applicazioni create da “The Fun Theory”¹¹, le quali prevedono, attraverso l’impiego di specifiche tecnologie digitali, la trasformazione di comuni oggetti dell’arredo urbano. “Piano Stairs” (fig. 8) ha previsto ad esempio la trasformazione di una rampa di scala all’uscita dalla metropolitana di Stoccolma in un pianoforte. Ogni gradino è un tasto che emette un suono al passaggio della persona. L’obiettivo è spingere le persone ad utilizzare la scala fissa invece che quella mobile.

È fondamentale evidenziare che l’unione di elementi fisici e digitali negli spazi urbani non deve essere intesa come la somma di due elementi separati, ma come qualcosa di nuovo in cui le due componenti sono in totale armonia. Da questa indivisibilità tra elementi fisici e digitali nascono, infatti, oggetti nuovi dello spazio urbano, che assumono un nuovo significato (nell’esempio sopra riportato, una scala suggerisce uno strumento musicale), il cui obiettivo è quello di “parlare” alle persone, creando un legame maggiore tra oggetti o spazi della città e coloro che li attraversano. Si passa, così, da una valorizzazione “pratica” di tali spazi e oggetti, che pone l’accento sul loro carattere utilitaristico, ad una valorizzazione “ludico-estetica”, che si focalizza sull’esperienza più intima vissuta dal soggetto che vive quegli spazi (Mangano, 2009).

10. Conclusioni

Occorre, quindi, porre l’accento sul cambiamento attivato da questo nuovo scenario. In particolare, tali considerazioni portano a ridefinire anche alcuni dei compiti del design dell’ambiente urbano; il mondo del *design* deve ade-

11 The Fun Theory, <<https://goodvertising.site/the-fun-theory/>>.

guare gli strumenti di cui si serve, al fine di progettare tali spazi considerando le complessità emergenti all'interno dei luoghi fruiti dal cittadino e legando questi strumenti a istanze sociali e a processi tecnologici contemporanei. Ezio Manzini (2015) ha parlato di "design for social innovation", riferendosi a strumenti, dispositivi e metodologie che, coinvolgendo attivamente diversi portatori di interesse, sono in grado, nel progettare soluzioni per la città, di trovare soluzioni articolate a problemi emergenti che tengano conto delle esigenze della persona, delle caratteristiche dell'ambiente e delle proprietà delle tecnologie; individuando così soluzioni che abbiano un impatto positivo in campo economico, sociale e ambientale. Inoltre, occorre definire nuove metodologie di progettazione che aiutino a trovare soluzioni che favoriscano i processi sociali che avvengono negli stessi spazi e attivati dagli elementi fisici della città, i quali attraverso l'impiego delle tecnologie digitali possono essere migliorati, facilitati, supportati. Lo *urban interaction design* rappresenta un campo di studi emergente che si focalizza su come le persone interagiscano all'interno di uno spazio urbano sempre più "ibrido", dove elementi digitali e fisici sono un tutt'uno. Scopo dello *urban interaction design* è quello di progettare prodotti interattivi per la città, principalmente caratterizzati dalle tecnologie, che mettano al centro i bisogni delle persone e della società, favorendone l'interazione, modificando il senso del vivere delle persone nella città stessa. Tali soluzioni devono, inoltre, tener conto dell'intera esperienza di vita degli individui, persone all'interno di spazi urbani sempre più complessi, creando una narritività che si ponga come modello generale della produzione del senso degli spazi urbani ibridi (Volli, 2017).

È essenziale sottolineare in conclusione come per tale ambito di ricerca sia di fondamentale importanza adottare un approccio multidisciplinare che porti all'ideazione di rinnovate soluzioni utili al riconoscimento, all'individuazione e alla definizione di diverse categorie di persone-fruitori. A tale scopo riteniamo sia proficuo far coesistere le competenze derivanti da ambiti di studio anche molto distanti tra di loro (come l'architettura, l'informatica, la sociologia, l'estetica del design etc.); si tratta di farli operare per mezzo di sistemi interattivi che si configurano come testi sincretici che, proprio per questo motivo, puntano a parlare a una moltitudine di utenti allo scopo principale, ma non unico, di potenziarne le capacità relazionali.

Bibliografia

Augé, Marc
1992 *Non-lieux*, Paris, Seuil.

Benyon, David
2014 "Spaces of interaction, places for experience", in Carrol J.M., *Synthesis lectures in human-centered informatics*, San Rafael, Morgan&Claypool Publishers.

Benveniste, Émile
1970 *Deux modèles linguistique de la cité*, Paris, Mouton & Co.

Casetti, Francesco

2015 *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.

Cavicchioli, Sandra

1996 *Spazialità e semiotica: percorsi per una mappa*, "Versus", 73-74, pp. 3-43.

De Certeau, Michel

1990 *L'invention du quotidien. Arts du faire*, Paris, Gallimard.

Dusi, Nicola

2015 *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*, Milano-Udine, Mimesis.

Eco, Umberto

1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.

Fabbri, Paolo; Marrone Gianfranco

2001 *Semiotica in nuce*, vol. 2, Roma, Meltemi.

Ferraro, Guido

2014 "Dopo la multimedialità", in Pezzini I. e Spaziant L. (a cura di), *Corpi mediiali. Semiotica e contemporaneità*, Pisa, Edizioni ETS, pp. 41-63.

Floch, Jean Marie

1990 *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF.

Fontanille, Jacques

1993 "Le schéma des passions", *Protée*, XXI, 1.

Giannitrapani, Alice

2013 *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Roma, Carocci.

Greimas, Algirdas; Fontanille, Jacques

1991 *Sémiotique des passions*, Paris, Seuil.

Hall, Edward

1966 *The Hidden Dimension*, New York, Doubleday & Co. Inc.

Mangano, Dario

2009 *Semiotica e design*, Roma, Carocci.

Manzini, Ezio

2015 *Design, when everybody design. An introduction to design for social innovation*, Cambridge, MIT Press.

Marrone, Gianfranco

2001 *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.

Perec, Georges

1974 *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée.

Petho Agnes

2011 *Cinema and intermediality: the passion for the in-between*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars.

Rastier, François

2001 "L'action et le sens pour une sémiotique des cultures", in *Journal des anthropologues*, 85-86, pp. 183-219.

Urban IxD

2014 *The Urban IxD Manifesto. Interaction design in the networked city*: <https://issuu.com/urbanixd/docs/urbanixd_manifesto>.

Volli, Ugo

2017 “La svolta narrativa della semiotica”, in Ferraro G., Santangelo A. (a cura di), *Narrazione e realtà. Il senso degli eventi*, Roma, Aracne, pp. 225-235.

Zilberberg, Claude

1993 “Seuils, limites, valeurs”, in *On the Borderlines of Semiotics*, «Acta Semiotica Fennica II», Imatra, Oylä-Vuoksi, 341-360.

Giovanni Curtis è dottore di ricerca in Cinema e le sue interrelazioni con le altre arti (Università degli Studi Roma Tre). Ha insegnato in istituti universitari pubblici e privati. È docente MIUR-AFAM di Estetica e, presso gli ISIA Design di Pescara e Roma, di Semiotica e di Storia e Cultura della Comunicazione. Scrive per riviste e quotidiani, oltre che saggi dedicati alla fotografia, alla cultura visuale e ai mass media. È componente di comitati scientifici tra i quali il CIIRMEC, Centro Interuniversitario Internazionale di Ricerche per la Metodologia Ermeneutica della Complessità. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Davanti a una fotografia. Immagini, metodi d'analisi, interpretazioni* (Bonanno 2019), curato insieme a G.D. Fragapane, *Il senso obliquo dell'immagine* (Arte e scienza 2018).

Antonio Opromolla è docente di Semiotics and Visual Communication e co-docente di Interaction Design presso Link Campus University. È dottore accademico di ricerca in Interaction Design e partecipa a progetti di ricerca europei e nazionali sulle tematiche del *civic engagement* e dell'*open government*, con l'obiettivo di creare città e territori che incontrino bisogni e necessità delle persone, applicando gli strumenti propri del *design thinking* e dello *urban interaction design*. È valutatore di progetti europei nell'ambito del Programma Quadro Horizon 2020 ed è membro dell'Associazione Italiana Studi Semiotici e dell'Associazione Italiana di Sociologia.