

SESSIONE 21

*TERRITORI NARRANTI E COMUNITÀ
DI WIKI GENERATION*

LUISA CARBONE*, STEFANO DE FALCO**

TERRITORI NARRANTI E COMUNITÀ DI WIKI GENERATION

Una narrazione può attivare istantaneamente nella mente una maglia di parole, immagini, suoni, ricordi, percezioni, sentimenti e in questa direzione, la narrazione non rappresenta più il semplice, ma la capacità organizzativa di acquisire consenso nel sociale. Di fatto, le narrazioni, e nello specifico le narrazioni geografiche, assumono sempre più la potenzialità di sostenere un ruolo direttamente costruttivo, ponendosi nei territori come portatrici di significati sorprendenti rispetto a un comune sistema di attese. Attraverso la narrazione si comunicano esperienze, valori e idee, che hanno un forte impatto a livello cognitivo ed educativo e possono essere impiegati con la finalità di conciliare gli interessi contrastanti e le diverse prospettive culturali, sociali, economiche e politiche, che investono i cambiamenti degli spazi identitari e relazionali costituenti i territori a partire dalle comunità che li vivono li animano o/e li abitano.

Da questa prospettiva l'interesse della sessione verte sulla partecipazione costruita sia "dal basso" sia dall'alto delle istituzioni, per cui i territori ormai si raccontano da soli attraverso un'attività di data-entry dell'eterogeneità di utenti, che hanno dinamiche esperienziali visitandoli. Questo è evidente negli itinerari turistici, in quelli sportivi e culturali, ma ormai attraverso il sistema di social-review ogni territorio riesce a narrare se stesso. Ormai diffusissime sono le wiki-digital-platforms, ovvero le infrastrutture digitali in grado di connettere tra loro i sistemi diversi ed esporli agli utenti attraverso interfacce semplificate ed integrate, generalmente un'app mobile o un sito web. Piattaforme che connettono gli *stakeholders* di un territorio in un ecosistema, generando un modello economico a diverse scale. Accade perfino quando si tratta di un'area industriale, dove attraverso i commenti degli imprenditori, fornitori, clienti ecc., viene esercitata una narrazione del sé, che può esercitare forse attrattive o repulsive nei confronti di eventuali new-entry o anche di operatori, fornitori, subfornitori abituali.

Gli interventi della sessione hanno fatto emergere tecniche e metodi di analisi a largo respiro, esaminando esperienze di partecipazione, identità e appartenenza; tecniche e linguaggi artistici e innovativi utilizzati per la narrazione dei territori in ottica di partecipazione e di promozione turistica; nonché teorie esplorative di inclusione della comunità e di attrazione dei turisti e degli users in grado di elevare la competitività territoriale.

Nel contributo di Luisa Carbone si affronta il tema di come la narrazione geografica possa dialogare con la "rete espansiva" del Metaverso, al momento solo concettuale, ma certamente "embodied internet", poiché formata da persistenti mondi tridimensionali e simulazioni in tempo reale, che offrono un continuum d'identità, oggetti, valute e diritti, che rendono possibile la stessa esperienza simultanea sia in modo sincronizzato sia individuale e potenzialmente a un numero illimitato di comunità reali. Il Metaverso non è più limitato a catturare l'immaginazione degli appassionati di fantascienza, ma ha a che fare con la sfera del coinvolgimento del mondo reale a una fantasia virtuale, alle emozioni e ai ruoli nella società dell'informazione, che fanno riflettere soprattutto sul fatto che non si tratta più solo di intrattenimento fine a se stesso, ma piuttosto di una nuova narrazione geografica, che prevede un cambiamento dei luoghi che viviamo.

Dal saggio di Virginia Fossatelli emerge un'analisi di carattere generale nell'ambito dei processi partecipativi "dal basso", che vuole mettere al centro della riflessione due elementi: da un lato gli strumenti e le tecnologie che possono veicolare i procedimenti collettivi, dall'altra l'impatto che queste tecniche possono avere sui luoghi. Tutto ciò prevede l'adozione della planning theory che basandosi su un contesto culturale, concentra l'attenzione sullo spazio urbano come manifestazione di una società che si evolve nello spazio e nel tempo. Lo spazio urbano, in questo senso, assume forme differenti dal passato, e non sembra più una sorta di misura del mondo, una cornice che raccoglie a livello cognitivo la realtà, ma uno spazio dove la tecnologia permette di sperimentare le prime forme di open source urbanism continuamente in costruzione. È a questo livello della riflessione che si inserisce il concetto di narrazione del luogo, inteso come entità socio-culturale, che come mostrano alcune esperienze, diviene digitalizzata, ovvero genera una virtualizzazione di feedback specifici relativi ad un luogo, dove il protagonista è l'utente congiuntamente al territorio stesso.



Temi che necessitano di una riflessione, come sottolinea Luca Lucchetti, in relazione ad una fruizione/racconto che può avvenire singolarmente o a più livelli attraverso tecniche di audio-video *storytelling* immersivo esclusivo, connettendo i nodi di una trama narrativa che si muove in più direzioni, lasciando al cittadino e al turista la possibilità di muoversi per “spunti” di interesse lungo la fruizione presente e quelle potenziali. Una narrazione che si presta a filo conduttore nel legare i beni e i luoghi culturali inaccessibili con quelli visitabili e riconoscibili mettendoli a sistema e orientando i flussi di un turismo lento ed esperienziale. L’inaccessibilità risulta il maggior limite alla narrazione/comprendimento della totalità culturale, storica e ambientale dei beni culturali, per cui la maggior parte delle volte la loro narrazione risulta limitata, se non incompleta. Proprio al fine di trovare una soluzione a questa problematica vengono in soccorso le tecniche di Virtual Reality e 360 degree image. Un connubio informatico che nell’ottica di supporto alla narrazione dei beni comuni “inaccessibili”, permette la visita dei luoghi culturali non disponibili alla fruizione.

Miriam Noto propone di ricorrere all’innovazione digitale per coinvolgere le comunità locali nella frequentazione di luoghi e territori marginali, ravvisando nelle tecniche di *storytelling* geolocalizzato e della gamification le soluzioni migliori per la creazione di attrattive digitali territoriali in cui le comunità locali possano essere coinvolte sia in forma attiva, creando i contenuti digitali, sia in forma passiva, diventando fruitori degli stessi. Propone dunque una soluzione di geocaching locali per creare geonarrazioni altre e alternative a quelle già praticate in contesti marginali poco noti o meno frequentati di altri sia dalle comunità locali che da users occasionali. L’attività di geocaching è stata studiata in diversi campi del sapere scientifico, come l’istruzione, il turismo, il monitoraggio stradale, i giochi virtuali, ma anche nelle *citizen science* in qualità di strumento in grado di far comunicare comunità di volontari con studiosi o scienziati del settore di interesse per raccogliere dati di particolari località. Il geocaching è una caccia GPS a scala globale di contenitori (geocaches) nascosti in luoghi narranti le bellezze, la cultura e i monumenti del territorio. Le regole di gioco ricadono nelle tecniche e modalità tipiche della gamification, perché si tratta di un’attività su base volontaria, realizzata, modificabile e aggiornata costantemente dalla stessa comunità di utenti (creatori e fruitori) della piattaforma Geocaching.com. Nel geocaching vede delle azioni persuasive di alcuni nei confronti di altri a svolgere una determinata iniziativa. Dunque, ci si domanda se in questa attività di gioco collaborativo non si possa persuadere il maggior numero possibile di utenti alla narrazione dei luoghi attraverso percorsi di geocaching tematici, all’esplorazione dei territori marginali e meno frequentati e anche all’inclusione della comunità che li abita e dei turisti che li vivono. Si propone, di fatto, di vedere nel geocaching uno strumento ludico in grado di convogliare le persone a una corretta frequentazione e conoscenza dei territori.

Per Tony Urbani una buona strategia potrebbe riguardare la possibilità di ridurre ridondanze narrative che creano alienazione e privilegiare le narrazioni dal “basso” dei locali per creare dei principi condivisi e sostenibili, in modo che i racconti siano al contempo accattivanti ed autentici. In questa ottica, sono presentate le tre linee guida della partecipazione privilegiata, dell’essenzialità esplicativa e dell’autenticità romantica, in grado di garantire una narrazione emotiva efficace e realistica. Se è pur vero che tutti possono contribuire alle narrazioni territoriali, le stesse dovrebbero partire dagli attori chiave del territorio stesso, da chi abita quegli spazi, quindi una partecipazione privilegiata ai *local key stakeholder* dovrebbe essere il primo principio di sostenibilità. Essenzialità esplicativa, questo secondo principio dovrebbe valere per i locali e per i visitatori. Bisognerebbe evitare inutili ridondanze di carattere gotico, per concentrare la narrazione sul territorio come forma di rispetto dello stesso. Infine, un’autenticità emotiva, il racconto del luogo deve essere autentico, ma allo stesso tempo “caldo”, deve contenere vissuti ed emozioni che sappiano coniugare un’immagine vera una dinamicità emotiva.

In conclusione, gli elementi emersi di questa sessione sono molti, così come i temi, che insistono sui termini territori narranti e comunità di wiki generation, che fanno affiorare strumenti e metodi in grado di far emergere emozioni e valori di una narrazione geografica immersiva, in cui le informazioni si ricombinano, ricontestualizzano, rimescolano, creando geografie sempre nuove scaturite dalla fusione fra il mondo virtuale e il mondo fisico.

*Università della Tuscia, Dipartimento di Scienze Umanistiche, Comunicazione e Turismo; luisa.carbone@unitus.it

**Università di Napoli Federico II; sdefalco@unina.it