

Partecipazione digitale: strumenti, scenari, potenzialità

Elena Giannola

Università degli Studi di Palermo

Dipartimento di Architettura

Email: elena.giannola@unipa.it

Tel: 3272062694

Abstract

La costruzione dell'immagine collettiva dello spazio è alla base del senso di appartenenza e di identità che costituisce una parte essenziale della cultura urbana. Esso è fondamentale per lo sviluppo di un'adeguata coscienza civica e per l'attivazione di processi partecipativi effettivamente validi ed efficaci. La diffusione delle nuove tecnologie informatiche, accessibili anche ad utenti non specializzati, apre una serie molteplice di scenari in cui lo scambio e la condivisione, nonché la co-produzione dell'informazione georeferenziata, costituiscono un'opportunità di interazione tra abitanti di un territorio e decisori politici ed istituzionali. Certamente lo studio sistematico di iniziative autoreferenziate ed abbastanza informali appare difficile da affrontare, ma i vantaggi che ne possono derivare in termini di miglioramento dei processi decisionali rendono irrinunciabile la ricerca in tal senso. Si riportano brevemente alcuni esempi di esperienze italiane ed europee in merito, per dare un'idea della vasta casistica esistente e dei possibili sviluppi futuri.

Parole chiave

Condivisione, web, partecipazione.

1. Processi di costruzione dell'immagine territoriale: cambiamenti in atto

1.1 Immagine ed identità locale

Nella discussione sulla necessità di nuovi strumenti urbanistici per la gestione dei nuovi scenari complessi che animano le città contemporanee si fa spesso riferimento a strategie innovative. Si cerca di migliorare tecniche e metodi, nel tentativo di star dietro alla società urbana che cambia aspetto, forma, meccanismi, strutture economiche e culturali, equilibri.

In quest'ottica risulta spesso trascurato l'apporto non 'tecnico' che i cittadini stessi possono dare alla questione, il potenziale dei saperi non esperti che pure costituiscono il termine di confronto delle ipotesi e dei contributi teorici dell'urbanistica. Le nuove modalità di condivisione dell'informazione geografica, la diffusione di nuovi strumenti non professionali che incidono molto sulla visione e fruizione di massa del territorio, sono alla base di un cambiamento radicale nel processo di costruzione dell'immagine territoriale.

Questo nuovo approccio all'esperienza spaziale non può essere trascurato dalla disciplina urbanistica, sia in quanto rappresenta una potenziale problematica da affrontare nel momento in cui si richiede consenso e condivisione delle scelte di pianificazione, sia come potenziale risorsa. Esso infatti può costituire un'importante fonte di nuovi spunti di riflessione geografica e territoriale, e di nuovi sviluppi disciplinari.

Il primo a parlare di immagine territoriale come elemento strategico ai fini della qualità della vita urbana e della costruzione di un adeguato senso di identità fu Kevin Lynch, negli anni '60; all'incirca negli stessi anni il filosofo Lefebvre teorizzava tale senso di appartenenza come 'diritto', una proprietà immateriale (Lefebvre, 1968). Tuttavia, nonostante siano passati diversi decenni, queste teorie risultano più che mai attuali. Sono state infatti riprese di recente da molti studiosi (Memoli, 2005), e portate avanti nella ricerca di ulteriori sviluppi e spunti applicativi.

La mappa mentale che ogni individuo elabora dello spazio che attraversa quotidianamente, dove vive, lavora, entra in relazione con gli altri, è fondamentale per personalizzare quello spazio e farlo diventare un 'luogo', legato alla propria coscienza e alla propria memoria. In un contesto come quello odierno, in cui a livello fisico il tessuto urbano si presenta in forme sempre più frammentate e disperse, ed a livello sociale la comunità urbana ha una composizione sempre più varia, il recupero dell'identità è un elemento irrinunciabile per lo sviluppo di processi partecipativi realmente efficaci, che possano contribuire alla gestione delle trasformazioni in atto con metodi e strumenti adeguati.

«La crescente dimensione delle nostre aree metropolitane e la velocità con cui le attraversiamo sollevano parecchi problemi nuovi per la percezione. La regione metropolitana è ora l'unità funzionale del nostro ambiente, e sarebbe desiderabile che questa unità funzionale fosse identificata e strutturata dai suoi abitanti. I nuovi mezzi di comunicazione, che ci permettono di vivere e lavorare in una regione così ampia ed indipendente, potrebbero anche consentirci di commisurare le nostre immagini alle nostre esperienze» (Lynch, 1960: 123).

1.2 Informatizzazione e marketing urbano: nuovo ruolo dell'immagine

I nuovi mezzi di comunicazione sono la chiave di molti dei nuovi scenari urbani che si stanno delineando in questi anni: l'utilizzo di internet, soprattutto, abitua i nostri sensi ad uno spazio indifferenziato, fluido, illimitato, istantaneo, e questo particolare tipo di immagine conoscitiva diventa con il tempo un codice di lettura, un paradigma della realtà stessa.

L'informatizzazione dell'immagine geografica è un fenomeno non recentissimo. Il dibattito sulle ricadute culturali e disciplinari dell'informatizzazione dei sistemi di georeferenziazione, ed in particolare sui GIS (*Geographic Information System*), nato nel contesto accademico anglo – americano, risale infatti agli anni '80 (Dobson, 1983) e comprende una notevole pluralità di posizioni e teorie.

Negli ultimi anni il dibattito nella comunità scientifica dei geografi sui GIS ha visto un attenuarsi dei contrasti tra differenti posizioni, con una tendenza ad una maggior collaborazione sui temi dell'approfondimento epistemologico e della valutazione dello loro effettive potenzialità.

Tutto questo ha però riguardato sempre e soltanto il settore strettamente tecnico: GIS e SIT (Sistemi Informativi Territoriali), ed i loro corrispettivi sistemi *web*, sono strumenti per addetti ai lavori, per ingegneri, architetti, geometri, pianificatori, agronomi, geologi, e tutte le altre figure professionali che in un modo o nell'altro lavorano sul territorio.

Quello che però risulta più interessante come risorsa nuova (ed allo stesso tempo come questione problematica) per l'urbanistica è la diffusione di strumenti informatici di georeferenziazione e di mappe informatizzate *user friendly*, ovvero facili da utilizzare anche da parte di utenti non specializzati, e tali da consentire una diffusione di massa per semplicità di accesso e licenza *free*. Si tratta di qualcosa di assolutamente diverso e che è molto più legato alla sfera disciplinare delle scienze sociali rispetto a quella dell'urbanistica: ma per la sua ricaduta sulle dinamiche territoriali è un tema di fondamentale importanza per la pianificazione e la gestione del territorio.

L'innovazione tecnologica legata all'immagine territoriale è solo uno degli aspetti della questione: ad essa infatti si intreccia una nuova modalità di concepire l'immagine stessa, come elemento strategico nella competizione economica, una risorsa per lo sviluppo, uno strumento politico. Si tratta di una vera e propria trasformazione culturale complessa: si parla infatti di *cultural turn* (de Spuches, 2011) e di operazioni di *marketing* (Rossi, Vanolo, 2010), che trattano la città e lo spazio antropizzato come un prodotto da commercializzare, promuovere, in qualche modo vendere al miglior offerente. Attrarre beni, fondi, investimenti esterni, con interventi rivolti a migliorare appunto l'immagine pubblicitaria dei territori, sembra l'unica soluzione alla mancanza di liquidità finanziaria delle casse comunali, conseguenza più o meno diretta dell'attuale crisi internazionale che si ripercuote pesantemente sulle città, sui loro meccanismi economici, sul benessere della popolazione e sulle effettive prospettive di sviluppo futuro.

Ne sono testimonianza diverse esperienze recenti: il museo Guggenheim a Bilbao, in Spagna (1997), che ha trasformato una grigia cittadina industriale in un centro di attrazione di migliaia di visitatori; gli interventi edilizi per la realizzazione delle infrastrutture sportive in occasione delle Olimpiadi di Pechino del 2008; la Baku Crystal Hall costruita in Azerbaijan in occasione dell'Eurovision Music Contest (maggio 2012), per la quale è stato demolito un intero quartiere.

A questi si possono aggiungere gli esempi proposti dal prof. Munoz¹ alla XV conferenza della SIU (Pescara 2012), primo fra tutti il caso del villaggio andaluso di Juzcar, che ha ospitato nel 2011 il set cinematografico del film *I Puffi*, diretto dal regista Raja Gosnell. Gli abitanti hanno rinunciato al colore bianco, che caratterizza le costruzioni locali da tempi immemorabili, ed hanno acconsentito a ridipingere di blu in modo permanente l'intero villaggio, trasformandolo in una meta turistica di notevoli dimensioni, a discapito della propria identità storica.

Altro caso simile è quello di altri piccoli centri nella Spagna del nord, che per rivitalizzare la propria economia hanno accettato di demolire consistenti parti del tessuto urbano per trasformarle in piste della domenica, sfruttando le origini del pilota Fernando Alonso, famoso campione di Formula Uno (che attualmente gareggia per la squadra italiana della Ferrari), nato ad Oviedo, proprio nella zona settentrionale della Spagna, come emblema pubblicitario dell'iniziativa. Ai turisti è consentito noleggiare un'auto da corsa simile in tutto e per tutto a quella del campione, e gli stessi vengono incoraggiati da slogan accattivanti.

Queste premesse ci consentono di affermare che siamo realmente nell'era dell'immagine: e di questo come urbanisti dobbiamo tenere conto nel lavoro quotidiano sul campo.

2. Iniziative e progetti di *e - participation*: un panorama molteplice

2.1 La retorica della rappresentazione

Nell'esperienza spaziale che passa attraverso il computer, tra il territorio e la sua rappresentazione si viene a creare un'interfaccia virtuale, ovvero un terzo spazio, intermedio tra i due, composto di elementi legati a realtà fisiche (i luoghi, quindi i punti georeferenziati) e di elementi culturali (i commenti, il linguaggio, la grafica, la simbologia). Si tratta di uno spazio fittizio ma che, come tutte le rappresentazioni e le mappe, imprime inconsapevolmente nella mente di chi lo attraversa un codice di lettura, la 'retorica' di cui tutti i *media* comunicativi sono dotati (Harley, 2001).

¹ Il professor Francesco Munoz è docente e direttore dell'Osservatorio dell'Urbanizzazione (UAB) presso l'Università Autonoma di Barcellona.

A tal proposito Harley parla di 'decostruzione', ereditando la definizione di questo processo analitico da diversi studiosi, tra cui Derrida (1976), Eagleton (1983), Norris (1982), reinterpretandola in chiave moderna anche alla luce del confronto con le teorie di Foucault sulla retorica testuale.

Quello decostruzionista appare come uno degli approcci più adeguati allo studio della cartografia in chiave post-moderna del valore simbolico-culturale (nonché politico) delle carte. Attraverso l'analisi e la decostruzione della carta, assimilata ad un testo fatto di segni e significati, è possibile per Harley ricostruire la cultura e la scala di valori della società che l'ha prodotta, nonché individuarne gli scopi comunicativi al di là della semplice restituzione di dati. Ispirandosi a ciò che afferma Foucault a proposito del rapporto tra cartografia e potere, Harley mette in luce la dimensione politico – sociale della carta, come forma di potere/sapere.

Egli distingue un potere interno da un potere esterno alla carta. Il potere esterno è quello esercitato dalla classe politica sulla carta, condizionandola, o anche attraverso di essa come strumento di affermazione decisionale (come per esempio avviene nel caso della redazione di un piano regolatore, che norma tutto il territorio ricadente in una determinata giurisdizione).

Il potere interno è invece un potere che possiamo definire performativo: è intrinseco alla carta stessa, nel senso che va oltre le intenzioni di chi l'ha prodotta, è indipendente dai condizionamenti sia culturali che tecnici ed è un potere che si esercita sull'immaginario collettivo del luogo che la carta descrive. La carta cioè influenza il modo di vedere la realtà fisica e di interpretarla; e dalla visione della realtà che gli abitanti di un determinato luogo ne ricavano dipende non solo lo stile di vita che in esso viene condotto nel presente, ma anche e soprattutto la progettualità futura.

2.2 Web 2.0 e nuove strutture organizzative dell'informazione

La diffusione del *web 2.0* (termine coniato nel 2004 ad opera di Dale Dougherty e Tim O'Reilly), ovvero di un sistema di condivisione dell'informazione in rete che permette un'interazione tra utenti in tempo reale, ha consentito un diverso modo di accedere alle risorse di internet, definito 'approccio *wiki*'. Il termine *wiki* è in realtà un acronimo che sta per '*what I know is...*', ed indica una particolare forma di fruizione del dato informatico: l'utente è infatti allo stesso tempo anche produttore di informazione. Questa co-produzione ribalta la consueta struttura che prevede un ente accreditato e riconosciuto che raccoglie, sistematizza e fornisce dati, e una serie più o meno varia di utenti che richiedono e utilizzano i dati che vengono resi disponibili.

La rete viene così inondata di un'infinità di dati, auto-referenziati e dunque sottoposti solo parzialmente ad un controllo. Quest'ultima caratteristica, se da un lato rende impossibile l'utilizzo di tali informazioni da parte di enti pubblici e istituti di calcolo statistico, permette una maggiore libertà di *uploading* e *downloading* e una velocità di condivisione dell'informazione che i sistemi tradizionali non consentono.

Proliferano dunque siti *web*, pagine dedicate a tematiche urbane sui *social network*, *communities*, blog, che raccolgono le adesioni di cittadini di un determinato quartiere o centro urbano, o che forniscono informazioni aggiornate in tempo reale su servizi di varia natura (relativi ai mezzi di trasporto pubblico, agli sportelli municipali, agli orari di giardini pubblici o musei e altro) e permettono di segnalare eventuali disservizi o problemi che vengono annotati sulla mappa *online*.

La velocità con cui vengono realizzate queste esperienze è pari a quella con cui, spesso, si esauriscono e vengono sostituite da altre analoghe: il risultato è quello di un panorama complesso, in continuo mutamento, in cui piattaforme informatiche di varia natura si alternano e spesso si sovrappongono, in un'atmosfera di generale caos, in cui difficilmente ci si riesce ad orientare.

2.3 *Best practices* e progetti: alcuni esempi

In Italia la presenza di piattaforme *web* che si occupano di informazione sul territorio, rivolte ad associazioni, a singoli cittadini, ad enti pubblici, è notevole: si riportano qui soltanto alcuni esempi, considerando tuttavia che il panorama delle esperienze in merito è molto più ampio e complesso.

Un'esperienza originale e significativa per il modo in cui è sorta e viene gestita è quella di Izmo, una piattaforma *web* nata a Torino nel 2006, i cui utenti devono preventivamente registrarsi per partecipare ed inserire commenti (figura 1). Izmo è il nome di un'associazione culturale, la quale, come riportato sulla pagina *home* del sito dedicato, ha come obiettivo quello di «favorire i rapporti tra gli abitanti e il costruito, la fruizione degli spazi, le relazioni sociali. Izmo ritiene che la qualità della vita sia condizionata dagli spazi quotidiani, dagli spostamenti, dai ritmi urbani, dall'ambiente e dalle relazioni sociali. L'associazione opera in questo dominio: stimola e causa mutamenti condivisi da chi è coinvolto attraverso installazioni, software, oggetti ed architetture, fino al progetto urbano» (http://www.izmo.it/Web/Associazione/Presentazione_%7C_Presentation).

Izmo promuove progetti volti a coinvolgere il maggior numero possibile di soggetti, pur essendo stata fondata da tecnici, che ad oggi ne gestiscono le attività: si tratta di un caso in cui dei giovani professionisti (tra questi alcuni architetti, di cui uno dottore di ricerca in Pianificazione Territoriale e due dottorandi, oltre a laureati in diverse discipline quali Disegno Industriale, Giurisprudenza, Economia e Storia dell'Arte, Ingegneria, ed un esperto in Nuovi Media e Piattaforme Collaborative) fanno da intermediari tra il settore strettamente tecnico e il contesto sociale. Sul sito *web* dell'associazione si possono consultare i progetti portati avanti, che mostrano l'attenzione prestata alle voci di tutti quei soggetti che, di fatto, sono esclusi dalle scelte di pianificazione, ma che in realtà sono i protagonisti della vita quotidiana dei luoghi in questione.

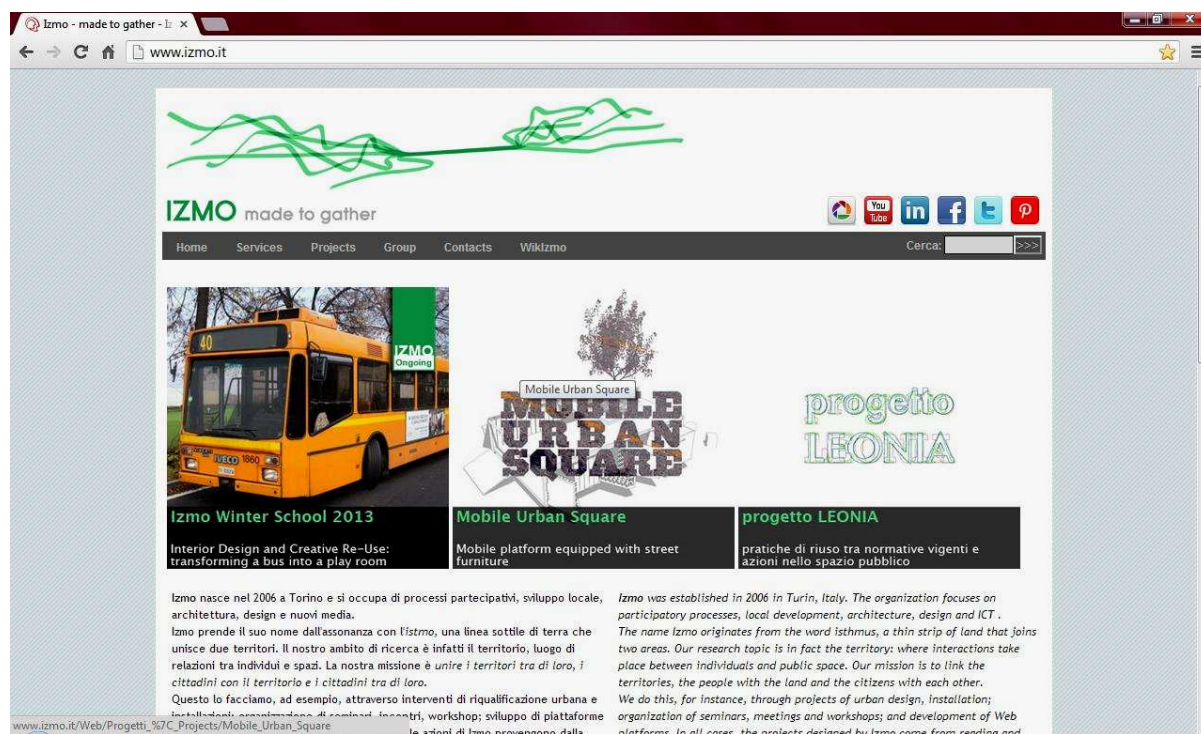


Figura 1. Schermata della pagina home del sito web dell'associazione Izmo. In alto a destra vi sono diverse icone che costituiscono collegamenti ad altri siti o social network, per favorire quanto più possibile la condivisione; sono posti in primo piano i progetti più recenti e ogni testo è presente in italiano e in inglese, in parallelo.

Diversa è invece la struttura dei cosiddetti blog, come per esempio quello dell'associazione Mobilita Palermo. L'iniziativa nasce non da un gruppo di professionisti ma di giovani di formazione più varia e non specifica, animati dalla volontà di collaborare per promuovere interventi volti a migliorare la qualità della vita nella città di Palermo e a realizzare progetti condivisi e volti ad un reale sviluppo. Nel blog c'è una sezione che permette l'invio di un proprio articolo: in questo modo chiunque può contribuire ad aprire una discussione su un tema che ritiene importante, che può costituire un input significativo per la presentazione e l'approvazione in sede amministrativa di un progetto adeguato.

Altro esempio degno di nota è l'esperienza del Territorial Living Lab (TLL), un portale che si propone di portare la ricerca e i suoi esiti fuori dai laboratori scientifici, per diffonderla nel mondo concreto della quotidianità e confrontarla con le reali questioni della popolazione locale. Il portale inoltre si propone di pubblicizzare eventi ed iniziative che riguardano gli spazi pubblici e le infrastrutture urbane, mettendo a disposizione degli utenti registrati uno spazio in cui è possibile inserire commenti e suggerimenti, caricare documenti ed immagini, avanzare proposte e comunicare in tempo reale con gli eventuali altri utenti presenti *online*. I portali TLL sono distribuiti a scala regionale e sono costituiti tramite protocolli d'intesa come derivazioni dalla rete INoLL (Italian Network of Living Labs) nazionale.

A livello sovranazionale, e, nel caso specifico, europeo, uno dei progetti più interessanti dal punto di vista del carattere innovativo della *e-participation* è certamente il progetto Parterre (sigla che sta per *Electronic Participation Tools for Spatial Planning and Territorial Development*), che tra il 2011 e il 2012 ha coinvolto come partner: la Regione Toscana, Settore Innovazione e Ricerca nelle ICT, la Regione Sicilia e la società Avventura Urbana s.r.l. in Italia; la società TuTech Innovation GmbH e la città di Amburgo in Germania; l'Università delle Scienze Applicate di Turku in Finlandia; l'Università dell'Ulster nel Regno Unito; la Community Council di Voroklini a Cipro.

Nell'ambito del progetto sono state realizzate due particolari applicazioni informatiche che sono state utilizzate come strumenti strategici di interazione tra utenti: si tratta di *DEMOS-Plan* (prodotto dalla TuTech Innovation GmbH di Amburgo) e di *TM-Town Meeting* (prodotto da Avventura Urbana s.r.l.), applicati poi ai singoli contesti locali.

DEMOS-Plan è una piattaforma su cui vengono caricati documenti di uso del suolo, mappe di vario genere ed informazioni su persone di riferimento, scadenze, piani di eventi e riunioni, il tutto in modo tale da consentire la massima condivisione. Questo sistema ha visto il suo utilizzo più proficuo nella città di Amburgo, la quale nel 2008 ha ottenuto il 2° posto in un importante concorso a tema che viene periodicamente bandito tra Paesi di lingua tedesca.

La struttura del *Town Meeting* è simile a quella di *DEMOS-Plan*: essa prevede che si riunisca un gruppo di cittadini, i quali vengono divisi per "tavoli" di discussione, dove un moderatore conduce il dibattito anche con

l'ausilio di strumenti informatici: al termine dello scambio di pareri e di idee, le soluzioni elaborate vengono votate da tutti i partecipanti attraverso la piattaforma informatica, con speciali telecomandi.

Questo sistema è stato valutato positivamente sia dalla Regione Toscana che dalla regione Sicilia: visto il successo dell'esperimento, la prima a partire dal 2006 ha organizzato una decina di *Electronic Town Meetings*, utilizzando un sistema di *web streaming* per permettere a tutti di partecipare, e la seconda si appresta a seguirne l'esempio, approfittando anche dell'attuale momento politico favorevole.

Questo rapido excursus, che illustra soltanto pochi casi di applicazione di prodotti dell'innovazione tecnologica ai processi di innovazione sociale, è emblematico dell'enorme varietà delle opzioni disponibili e delle grandi potenzialità che derivano da tali applicazioni: il miglioramento del contatto e dello scambio tra tecnici e utenti può realmente incrementare la partecipazione, renderla più veloce e coinvolgere le nuove generazioni nel processo di costruzione di identità e di responsabilizzazione civica. Si tratta di una sfida e allo stesso tempo di un'opportunità che gli urbanisti del XXI secolo non possono perdere.

Bibliografia

- de Spuches G. (2011), "La città contemporanea di fronte al cultural turn", in Governa F., Memoli M. (a cura di), *Geografie dell'urbano*, Carocci editore, Roma, pp. 147 - 166;
- Dobson, J., (1983), "Automated Geography", in *The Professional Geographer*, n.35/2, pp. 135-143;
- Harley B., (2001), "Decostruire una mappa", in C. Minca (a cura di), *Introduzione alla geografia postmoderna*, CEDAM, pp. 237 - 258;
- Lefebvre H., (1968), *Le droit à la ville*, Anthropos, Paris;
- Lynch K., (1960), *The image of the city*, Massachussets Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College;
- Memoli M., (2005), *La città immaginata. Spazi sociali, luoghi, rappresentazioni a Salvador de Bahia*, Milano, Francoangeli;
- Rossi U., Vanolo A., (2010), *Geografia politica urbana*, Bari, Laterza.

Sitografia

Sito web dell'associazione Izmo, che presenta sulla pagina *home* i link alle diverse pagine e la descrizione generale degli obiettivi dell'iniziativa

<http://www.izmo.it/>

Blog Mobilita Palermo, sezione in cui è possibile inserire il proprio contributo

<http://www.mobilitapalermo.org/mobpa/invia-il-tuo-articolo-2/>

Progetto PARTERRE, pagina *home*

<http://www.parterre-project.eu/>

Portale Territorial Living Lab della regione Sicilia, pagina *home* con la descrizione dello status del gruppo promotore e degli obiettivi

<http://tl-sicily.ning.com/>