

Giorgio Coen Cagli

Università del Salento

Sarah Siciliano

Università del Salento

*Rigenerazione e sviluppo di luoghi marginali on
e off line:
il caso de «La Città che Parla»¹*

Abstract

The aim of this paper is to explore a grassroots initiative in which Information and Communication Technologies (ICT) serve as infrastructures for processes of human and urban regeneration to rethink places. Through the case study of «La Città che Parla», an interesting project carried out in San Cesario (LE) during the first lock down Covid-19, we reflect on the potential of places, to encourage inhabitants to co-design human and urban regeneration strategies.

Keywords: *Human and geographical rebirth; communication; remediation, urban storytelling.*

¹ Il saggio è frutto di un lavoro impostato insieme dagli autori. Segnaliamo che introduzione e conclusioni sono stati scritti insieme (paragrafi 1 e 5), i paragrafi 2-3 sono stati redatti da Giorgio Coen Cagli, il paragrafo 4 da Sarah Siciliano.

1. Premessa: storytelling urbano e strategie digitali di rigenerazione socio-territoriale

Dalla fine degli anni '90, e più decisamente dagli inizi del nuovo millennio, le politiche di pianificazione territoriale hanno accordato crescente importanza ai processi partecipativi (Aitken 2012), nella convinzione che il coinvolgimento della comunità locale possa rendere più efficaci e sostenibili i processi di rigenerazione urbana e territoriale (Couch, Sykes, & Börstinghaus 2011). Da una parte, la conoscenza “dal basso” offerta dagli attori locali permette un’individuazione puntuale e realistica dei problemi da affrontare; dall’altra, il coinvolgimento della cittadinanza nella pianificazione e nell’attuazione degli interventi, consente il rispetto delle specificità di contesto e dunque il carattere equo, democratico e socialmente sostenibile delle iniziative messe in atto (Galdini 2022). Questo orientamento partecipativo contraddistingue anche le più recenti linee guida internazionali in merito alla pianificazione e alla gestione territoriale (cfr. UN 2017), nel quadro generale sancito dall’Agenda 2030 (UN 2015). Proprio in riferimento agli obiettivi di sostenibilità, l’UNESCO ha sottolineato il ruolo chiave che il comparto culturale è chiamato a rivestire nella trasformazione e nella pianificazione territoriale, evidenziando come attori e istituzioni culturali possano catalizzare la partecipazione pubblica, offrendo ai cittadini occasioni e strutture di coinvolgimento diretto nella vita del proprio territorio (cfr. UNESCO 2018 e 2019; OECD 2022).

Il ruolo “strategico” della cultura trova spazio anche nel dibattito scientifico, e non mancano prospettive critiche rispetto alla diffusa retorica della partecipazione, e, più in generale, rispetto all’entusiasmo irriflesso per il potere rigenerante della creatività, cresciuto sulla scorta di quanto teorizzato da Florida

(2002) a proposito della cosiddetta «classe creativa» (Barnes, Waitt, Gill, & Gibson 2006; Kratke 2010, Ferilli et al 2015). Diversi autori, infatti, sostengono che gli interventi di natura artistica e le iniziative di partecipazione culturale, non sempre garantiscono il coinvolgimento profondo ed esteso della cittadinanza (Ferilli et al 2015). In alcuni casi, questi interventi risultano interessanti, accessibili e praticabili solo per alcune fasce di popolazione, finendo per contribuire alla riproduzione delle ineguaglianze sociali che si ripromettono di contrastare. In altri ancora, la pratica artistica è addirittura strumentale alla gentrificazione di quartieri o centri urbani, qualificandosi come copertura o vero e proprio *driver* di alienazione tra luoghi e comunità residenti (Pollock & Sharp 2012; Paddison & Pollock 2014).

Pur non sottraendosi a queste possibili distorsioni, lo *storytelling urbano* si qualifica come pratica capace di attivare la reale collaborazione tra diversi attori territoriali, e, più in generale, il coinvolgimento profondo della cittadinanza, particolarmente in contesti marginalizzati e caratterizzati da scarsa coesione sociale (Ferilli et al 2015). Il termine *storytelling urbano* copre una varietà di iniziative assai diverse tra loro, che vanno dallo spettacolo pubblicitario che colonizza lo spazio pubblico (si pensi alla nota campagna realizzata a Milano per la serie *La Casa di Carta*), al *marketing* e *branding* territoriale (Keskin, Akgün, Zehir, & Ayar 2016), alla co – creazione di itinerari turistici da/per bambini (Daskolia, Dettori, & Lejano 2017), allo sviluppo di strategie sostenibili di valorizzazione turistica e culturale (Pollice, Rinella, Epifani, & Miggiano 2020), anche attraverso la creazione di archivi orali di storia locale, come per il nostro caso di studio. Queste raccolte di storie costituiscono il materiale di partenza per l’elaborazione

di rappresentazioni complesse e stratificate del territorio, inteso come crocevia di racconti ed esperienze, attraverso i quali cogliere i molteplici sensi e le molteplici «identità di un luogo» (Banini 2009).

Il caso studio de «La Città che Parla» è inoltre caratterizzato da un aspetto ricorrente della valorizzazione narrativa dei territori: la loro rimediazione digitale. Basato sulla più antica delle pratiche culturali, la narrazione, lo *storytelling urbano* deve infatti la sua grande fortuna alla capillare diffusione di dispositivi e piattaforme digitali che, da una parte, abilitano la registrazione, condivisione e disseminazione delle storie, e, dall'altra, consentono nuove forme di dialogo tra dimensioni *on* e *off line*, quindi tra territori fisici e mondi virtuali. È in questa declinazione interattiva (Lughi 2015) che lo *storytelling urbano* può dispiegare il proprio potenziale di riscrittura e rilettura dei luoghi, attivando processi di rigenerazione socio-territoriale tramite il coinvolgimento di una pluralità di voci e la ricostruzione di un senso dei luoghi condiviso (Childs 2008; Ferilli et al 2015; Follesa 2020).

Così come il ricorso a pratiche artistiche e narrative non garantisce la sostenibilità sociale dei processi di rigenerazione urbana, allo stesso modo l'impiego di tecnologie digitali non comporta automaticamente una vasta e democratica partecipazione dei cittadini, come invece vorrebbe una concezione entusiasta e deterministica dello sviluppo tecnologico (Levy 2000 [1997])². Già nel suo rapporto per il Consiglio d'Europa del 1997, Levy sottolineava il potenziale ambivalente delle tecnologie informatiche. Queste possono abilitare la progressiva autonomizzazione dei territori, attraverso

² Per una critica generale al determinismo tecnologico si vedano Castells (1996 e 2001); Levy (1997); Bolter & Grusin (2000).

la condivisione e circolazione di risorse e competenze a livello locale e globale o, al contrario, dare vita ad una «new geography of marginality» (Sassen, 2000: 4) entro la quale si inasprisce la subordinazione di territori e gruppi sociali già soggetti a processi di marginalizzazione. In tempi recentissimi, la pandemia da Covid-19 ha accentuato il tema del *digital divide*, da considerare non solamente come disparità infrastrutturali (*digital divide* di primo livello: cfr. Graham 2011) ma anche di competenze (*digital divide* di secondo livello: cfr. Hargittai 2002) e opportunità (*digital divide* di terzo livello: cfr. Selwyn 2004). Come vedremo in seguito, il primo *lock down* ha fortemente condizionato lo sviluppo del caso di studio presentato, e, senza essere un limite, ha portato a ripensarne le modalità partecipative. Ciò che intendiamo esplorare in questa sede è la continua rinegoziazione degli spazi e dei significati attribuibili ai luoghi e agli attori sociali, nonché gli effetti del nostro stare al mondo nello spazio *on e off line*, che determina, a medio lungo termine, rigenerazione umana e territoriale.

2. Caso di studio: «La Città che Parla» a San Cesario di Lecce

A partire da queste premesse, nel presente articolo proponiamo l'analisi di un'iniziativa di *storytelling urbano* come caso studio caratterizzato da un impiego includente delle ICT. Il progetto nasce per coinvolgere attivamente la comunità locale in processi di rigenerazione sociale, focalizzati al recupero dell'identità del luogo.

Si tratta de «La Città che Parla», un progetto ideato da Associazione “Petrolio” in partenariato con Teatro Zembrude, Astragali Eufonia, Acusma Teatro del Suono, Variarti Evolution, Espéro, FKL Italia, ITI Italia, e realizzato nell'ambito

della piattaforma “Puglia Partecipa”. Il progetto è stato avviato a Marzo 2020, in periodo di pandemia da Covid 19³. Scenario e, allo stesso tempo, protagonista dell’iniziativa è il comune di San Cesario: uno delle miriadi di piccoli centri urbani che punteggia e compone l’*hinterland* di Lecce, in Puglia. A partire dal secondo decennio del Novecento, San Cesario cresce e si sviluppa attorno alla nascente Distilleria de Giorgi che, soprattutto nel secondo dopoguerra, si afferma come eccellenza a livello nazionale ed internazionale. Nel corso degli anni ‘80, però, la Distilleria va incontro ad una crisi che la porterà a cessare definitivamente le attività nel 1987, con il conseguente abbandono dei suoi locali, siti in prossimità del centro storico del paese. La chiusura della Distilleria, a San Cesario, è certamente una perdita di natura economica per il territorio, ma coincide anche con la mancanza di un luogo essenziale per l’aggregazione sociale, e con la scomparsa di un fortissimo elemento identitario per il paese e per la sua comunità⁴. Il progetto «La Città che Parla» parte proprio da questa perdita di identità, da questo sfilacciamento del tessuto sociale sancesarese, con l’obiettivo di costruire un archivio di testimonianze orali (l’«Archivio sonoro di Comunità») come punto di partenza per una rappresentazione narrativa plurale, stratificata e aperta a nuovi contributi. Come scrivono gli autori, «La Città che Parla» è «un processo che ascolta San Cesario di

³ La pagina del progetto è consultabile al link

[https://partecipazione.regione.puglia.it/processes/la-citta-che-parla?locale=it\)m](https://partecipazione.regione.puglia.it/processes/la-citta-che-parla?locale=it)m)

⁴ Per la storia e i processi di recupero della Distilleria, cfr.

<https://www.astragali.it/le-Distilleria-de-giorgi-la-bellezza-dei-luoghi-di-san-cesario/> e https://archeologiaindustriale.net/5202_ex-distilleria-de-giorgi-san-cesario-di-lecce/

Lecce» per «innescare un sistema virtuoso attraverso il quale gli stessi cittadini possono alimentare la trasformazione di un paese in paese collaborativo (co-paese)» nel quale «le risorse essenziali per il benessere delle comunità [...] sono considerate beni comuni»⁵.

Il caso di studio è presentato facendo riferimento ai materiali messi a disposizione dai responsabili del progetto, alle interviste condotte agli stessi e ai prodotti realizzati nel suo svolgimento⁶. Per meglio isolare e analizzare gli aspetti salienti de «La Città che Parla», abbiamo messo a punto una griglia entro la quale scomporre il nostro caso di studio, caratterizzato da una varietà di iniziative ed *output*. *In primis*, il progetto è suddiviso in tre momenti chiave: *realizzazione*, *disseminazione* e *ricezione*. Per ciascuno di essi, poi, abbiamo poi messo a fuoco tre dimensioni di analisi:

- dimensione *mediale*, relativa ai rapporti tra diverse forme espressive (racconto orale, teatro, radio, arti visive...) e, più a monte, tra diversi regimi mediali (analogico e digitale);
- dimensione *sociale*, relativa ai rapporti tra gli attori coinvolti (progettisti, cittadini, pubblico);

⁵ Cfr. <https://partecipazione.regione.puglia.it/processes/la-citta-che-parla>

⁶ Si ringraziano sentitamente Daniela Diurisi (Associazione Petrolio) e Agostino Aresu (Teatro Zembrude) per la collaborazione. I materiali comunicativi e divulgativi de «La Città che Parla» possono essere consultati agli indirizzi

<https://partecipazione.regione.puglia.it/processes/la-citta-che-parla>;

<https://www.archivissima.it/2021/podcast/1325-1-asc-archivio-sonoro-di-comunita>;

<https://www.facebook.com/lacittacheparla/>;

<https://www.youtube.com/channel/UCvzh0WHaepa0XXsjnKqZK0A>

- dimensione *spaziale*, relativa al modo in cui i processi e i prodotti culturali de «La Città che Parla» si innestano sul territorio di San Cesario, e in particolare al modo in cui essi articolano il rapporto tra questo e il mondo virtuale (Levy, 2000 [1997]).

Queste tre dimensioni rappresentano il focus della nostra analisi: il progetto si sviluppa in maniera organica, intrecciando strettamente le tre dimensioni e dispiegandosi senza soluzione di continuità tra i momenti chiave. Così, per analizzare il momento della *realizzazione*, ci concentreremo sulla creazione dell'«Archivio», pensato non solo come prodotto autosufficiente, ma anche come riserva di materiali per la creazione di diversi *output*. *Disseminazione* e *ricezione*, inoltre, non sono che prospettive diverse su uno stesso processo comunicativo, osservato ora dalla prospettiva degli autori, ora da quella del pubblico. Per evitare ripetizioni, analizzando la fase della *ricezione*, ci concentreremo su uno specifico esito del progetto, la «Mappa Sonora di Comunità», riservando la descrizione degli altri *output* all'analisi della *disseminazione*.

D'altra parte, come emerge dalle sintetiche descrizioni delle tre dimensioni individuate, il carattere peculiare de «La Città che Parla» è precisamente la convergenza tra luoghi, attori e *media* che esso è in grado di attivare. Il concetto di «convergenza», com'è noto, è stato messo a punto e approfondito da Henry Jenkins (2006) per indicare un processo di natura tecnica e culturale che, attraverso lo sviluppo di sistemi interrelati di produzione e condivisione dei contenuti, consente nuove forme di interazione tra creatori e pubblico, secondo dinamiche potenzialmente diverse da quelle che contraddistinguono il classico sistema dell'industria culturale (Griswold, 2005; Siciliano 2018 e 2019).

Servendoci del paradigma della convergenza, la nostra analisi ne propone un ampliamento semantico relativo, come anticipato, alla convergenza tra spazi *on* e *off line*, attingendo a classici della letteratura sulle tecnologie informatiche (in particolare, Levy 2000 [1997]) e a studi più recenti sul rapporto tra *media* digitali e rigenerazione territoriale (Siciliano 2018).

3. Analisi del caso di studio

3.1 Realizzazione

Il cuore de «La Città che Parla» è costituito da l'«Archivio Sonoro di Comunità», una raccolta di racconti e testimonianze legate ad alcuni luoghi di San Cesario, scelti dai suoi abitanti tra quelli più noti (ad es. la Distilleria e il passaggio ferroviario), o semplicemente perché legati a memorie ed esperienze personali. A questo scopo sono state organizzate le cosiddette «interviste itineranti», *set* di registrazione con asta, microfono e cuffie, che, attraverso questa semplice teatralizzazione delle strade e delle piazze di San Cesario, hanno sollecitato nei e nelle sancesaresi l'interesse e la voglia di partecipare. Sin dalle sue prime battute, però, il progetto è stato costretto a rimodulare le proprie strategie partecipative, a causa delle restrizioni imposte dalla pandemia, e quindi dall'impossibilità di interagire direttamente con la popolazione. Apparentemente, il distanziamento fisico non avrebbe dovuto creare impedimenti tecnici al progetto, che poteva contare sul contributo a distanza dei partecipanti attraverso note vocali di messagistica istantanea. Tuttavia, la scarsa *digital readiness* di molti abitanti di San Cesario (particolarmente le fasce più anziane, ma non solo), rendeva la realizzazione e la condivisione di *file* audio tutt'altro che semplice. Il progetto ha brillantemente risolto il problema,

creando una segreteria telefonica sulla quale lasciare il proprio contributo con una classica telefonata, ricorrendo poi ad un *software* per la conversione della traccia analogica in un *file* digitale, archiviabile e riutilizzabile.

Per quanto riguarda la *dimensione tecnologica*, la fase di *realizzazione* è caratterizzata dall'ibridazione tra regime analogico e digitale: parliamo della segreteria telefonica, come versione *retrò* della condivisione di *file audio*, e delle «interviste itineranti», come messa in scena “analogica” di un processo comunicativo che si sarebbe potuto servire dell'uso meno appariscente di un qualunque *smartphone*. Si tratta di due particolari forme di «rimediazione» (Bolter & Grusin 2000) attraverso le quali i progettisti de “La Città che Parla» hanno reso più accessibile e coinvolgente il lavoro di raccolta, con significative ricadute anche per quanto riguarda la *dimensione sociale* di questa fase.

Attraverso le soluzioni tecnologiche adottate, la realizzazione dell'Archivio sonoro dispiega il proprio potenziale sociale, aprendosi alla partecipazione della comunità oltre gli ostacoli del *digital divide*. Il processo di partecipazione attivato non è accessorio e occasionale, ma strutturale: l'«Archivio», infatti, è il risultato di un processo di co-creazione, nel quale la distinzione tra autori/artisti e la comunità locale sfuma, a vantaggio di un modello autoriale plurale e collettivo (Jenkins, 2006).

Infine, dalla fase di realizzazione, emerge come tratto distintivo de «La Città che Parla» la sua *dimensione spaziale*, a partire dall'idea di fondo del progetto – quella di raccontare San Cesario attraverso una raccolta di storie e testimonianze personali. In questa chiave, il ricorso alle «interviste itineranti» ha rilanciato la dimensione pubblica e relazionale nelle piazze e

vie di San Cesario, scegliendo luoghi di incontri e racconti quotidiani che fortemente hanno risentito del progressivo sfilacciamento del tessuto sociale. Con l'arrivo della pandemia e delle restrizioni imposte dal *lockdown*, il racconto dei luoghi ha poi assunto un valore diverso ed impreveduto, incentrato sul legame interrotto tra la comunità e il suo paese, mantenuto in vita attraverso le memorie depositate nell'«Archivio».

3.2 Disseminazione

Oltre a confluire nell'«Archivio», le storie raccolte nella fase di realizzazione sono state impiegate come materiale di partenza per diverse opere, intese come forme di *disseminazione* del progetto. Tra queste, si evidenziano:

- 1) Tre «Radiodrammi Popolari»⁷ dedicati ad altrettanti temi ricorrenti nelle memorie del paese (il calcio, la festa patronale e la musica), che hanno visto il coinvolgimento di alcuni sancesaresi, già entusiasti radioamatori;
- 2) i cosiddetti «Santini Sonori», originali opere grafiche dedicate ad alcuni personaggi ricordati nelle storie raccolte. Copie dei «Santini» sono state distribuite nel classico formato-tessera delle immagini votive, e sono diventati manifesti affissi in città. Ogni immagine è dotata di un *QR code* che permette di ascoltare, su dispositivo mobile, la storia del personaggio raffigurato⁸.

⁷Santini Sonori del «La Città che Parla»:

<https://www.youtube.com/channel/UCvzh0WHaepa0XXsjnKqZK0A>

⁸Santini Sonori del «La Città che Parla»:

<https://www.youtube.com/watch?v=zOJTzwLlcXQ>

I santini e i manifesti sono inoltre stati esposti nei locali della Distilleria, invitando il pubblico ad ascoltare le relative storie dalle preziose “scatole sonore” realizzate per l’occasione⁹.

- 3) il «Paese a Vapore», spettacolo teatrale di «drammaturgia sonora» allestito nei locali della Distilleria de Giorgi e basato sulle narrazioni legate alle distillerie stesse;
- 4) la «Mappa Sonora di Comunità», sulla quale sono indicati i luoghi dei racconti raccolti, fisicamente esposta presso la Distilleria e navigabile attraverso la nota applicazione *izi.TRAVEL* (torneremo estesamente sulla «Mappa» nel paragrafo dedicato alla *ricezione*)¹⁰.

Per quanto riguarda la dimensione *mediale*, la fase di *disseminazione* si dispiega attraverso una vera e propria moltiplicazione delle forme espressive, intrecciando ancora regime digitale e analogico. Possiamo parlare, con Jenkins (2006: 81) di un progetto narrativo «transmediale», costituito da una serie di opere autosufficienti e, allo stesso tempo, utilizzabili come punto di accesso al più ampio sistema di contenuti interrelati.

Anche in questo caso, le strategie mediali adottate configurano le modalità del rapporto tra autori e pubblico (dimensione *sociale*): Jenkins (*idem*) sottolinea infatti come lo

⁹ La mostra de “La Città che Parla» presso la Distilleria:

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

¹⁰ La «Mappa Sonora» de “La Città che Parla»:

<https://izi.travel/it/3abd-la-citta-che-parla-san-cesario-di-lecce/it>

spettatore sia chiamato ad attraversare in maniera attiva l'arcipelago transmediale, compiendo un lavoro di spostamento e confronto tra diverse forme e dispositivi. La totalità del progetto narrativo non si realizza di fronte, ma *attraverso* lo spettatore – che forse sarebbe meglio definire utente o, con un neologismo, «spettatore» (Siciliano, 2018: 8).

Nel nostro caso studio, inoltre, la convergenza tra diverse forme mediali si costituisce all'incrocio tra mondo virtuale e spazio geografico (dimensione *spaziale*): è il caso delle strade di San Cesario con affissi i «Santini Sonori», della Distilleria come “cassa di risonanza” dei racconti, e della «Mappa Sonora di Comunità», che guida il visitatore attraverso il paese.

3.3 Ricezione

La terza fase, quella della *ricezione*, è già stata in parte esplorata nel precedente paragrafo con ricorso al concetto di transmedialità e al modo in cui essa sollecita nel pubblico condotte partecipative, intrecciando archivi digitali e luoghi fisici. È possibile però approfondire e articolare ulteriormente la riflessione, concentrandosi sulla «Mappa Sonora di Comunità». Attraverso di essa è possibile esplorare San Cesario seguendo le narrazioni raccolte nell'«Archivio», compiendo delle «Passeggiate Sonore» tra i luoghi dei racconti e ascoltando le storie proprio lì dove si svolgono, riconnettendo la testimonianza orale del narratore ai luoghi che da queste traggono significato e valore. Chi visita San Cesario seguendo la «Mappa», insomma, ha la possibilità di compiere un'esperienza *autentica* di incontro con il luogo e la sua storia. Il ricorso alla sfuggente ed abusata categoria dell'autenticità richiede un approfondimento che, seguendo lo schema sin qui adottato,

muove dall'analisi della dimensione *mediale* della Mappa Sonora.

In effetti, è lecito chiedersi come si possa parlare di autenticità in un'epoca segnata dalla "riproducibilità digitale" del reale, moltiplicato in una serie infinita di immagini incorporee che, come schermi, si frappongono tra l'uomo e il suo ambiente fisico o, al limite, arrivano a sostituirlo con opere *multimediali* perfettamente illusionistiche (Montani 2010).

Come ricorda Montani (*idem*), queste ri-produzioni digitali non dipendono da una sorta di qualità intrinseca ai dispositivi digitali: le stesse tecnologie possono dare vita ad un «gioco esplicito tra diverse forme mediali», secondo un principio che l'autore definisce «intermedialità» (*idem*:13). Le discrepanze tra immagini, suoni e altre forme dell'esperienza rimettono al lavoro l'immaginazione dell'utente, in un processo che permette di "riagganciare" il reale nella sua autenticità – un processo di «autenticazione» (*idem*). È il caso, appunto, delle «Passeggiate Sonore», che, da una parte, consentono all'utente di ascoltare le storie contenute nell'«Archivio», dall'altra lo pongono di fronte ad uno scenario completamente diverso, quello della San Cesario contemporanea.

La visita al paese diventa così un'esperienza riflessiva ed autentica di incontro con San Cesario, con il suo presente e la sua storia. La dimensione *spaziale* è a sua volta presa in questo intreccio, attraverso il quale i racconti dell'«Archivio» virtuale tornano ad abitare i luoghi fisici, mostrandone per contrasto le trasformazioni. Come scrive ancora Montani, ci troviamo di fronte ad una «riattualizzazione procedurale e interattiva delle storie individuali di cui si compone l'archivio non scritto di singole comunità» (*idem*: 69). Il punto da sottolineare, qui, è che questa riattivazione necessita di uno spettatore attivo, di un

utente capace e desideroso d'interagire con i luoghi, a cavallo tra spazio fisico e mondo virtuale.

Sotto il profilo della dimensione *sociale*, insomma, ci troviamo ancora di fronte ad un modello partecipativo di spettatorialità (Jenkins 2006), alla vera e propria *progettazione* del coinvolgimento dell'utente come aspetto strutturale del progetto (Bobbio 2019). L'enfasi posta sull'interazione trova eco in una seconda accezione del termine "autenticazione", definita da E. Cohen e S. Cohen (2012:3) come «a process by which something – a role, product, site, object or event – is confirmed as “original”, “genuine”, “real” or “trustworthy”».

Gli autori distinguono tra due diversi modi dell'autenticazione, uno «caldo» e uno «freddo»: la «*cold authentication*» è un atto esplicito, spesso formalizzato e ufficiale, che impone il suggello dell'autenticità attraverso una decisione presa dall'alto; la «*hot authentication*», invece, fa leva su processi di natura partecipativa, imperniati sul coinvolgimento emotivo degli attori che vi prendono parte. L'autenticità «calda», pertanto, conta su un processo aperto al quale il visitatore partecipa, anziché assistere: ha natura procedurale ed emerge dall'interazione tra visitatori e luoghi.

Per riassumere, le «Passeggiate Sonore» possono essere portate come peculiare esempio di «autenticazione calda», caratterizzato dal fatto che gli atti performativi di autenticazione si dispiegano nella convergenza tra luoghi fisici e mondo virtuale.

4. La rimediazione dei luoghi come nuovo paradigma

Come emerge bene nel progetto «La Città che Parla», che ricostruisce legami sgretolati tra luoghi e abitanti e sollecita la reificazione continua di San Cesario di Lecce, la rimediazione

on e off line di questo luogo si offre come nuovo paradigma, capace di riformulare metaforicamente il significato sociale del nostro vivere quotidiano. Il nostro modo materiale e immateriale di stare al mondo, a partire dalla tecnologia di tipo 2.0, sta cambiando, e noi cambiamo attraverso l'uso che facciamo delle nuove tecnologie. Lo spazio digitale è tecnologicamente generato, ma socialmente determinato. Pratiche partecipative trovano nella ri-mediazione successiva all'1.0 un ethos culturale e un modello di organizzazione orizzontale che innesci conseguenze nelle pratiche sociali e culturali d'azione quotidiana, accelerate dai cambiamenti indotti dalla pandemia.

La rimediazione dei luoghi di tipo 1.0 si limita ad occupare un nuovo spazio, quello digitale, per metterli in vetrina, e funziona come mezzo di comunicazione unidirezionale che consente di leggere o vedere passivamente i contenuti. Richiama il concetto di «autenticazione fredda» di cui si è scritto nel precedente paragrafo, tipico della dinamica top down, e guarda all'autenticità come dimensione statica, che non c'è a San Cesario.

A partire dalla rimediazione 2.0, le modalità digitali di rimediazione dei luoghi cambiano logica, mescolando più registri e livelli territoriali (Siciliano 2018). Si passa da una logica di potere governamentale, alla co-costruzione di un mondo fatto da noi e di noi, che permette a chiunque lo voglia di partecipare. Così, la rimediazione dei luoghi non è più semplicemente un prodotto finito, ma è un processo in continua trasformazione che nasce dall'intelligenza collettiva, sollecitando connessioni sempre nuove (Levy 2000 [1997]). Non si limita semplicemente a disseminare la storia e le tradizioni di un luogo e dei suoi abitanti, ma si offre come generatore di capitale sociale e culturale, capace di reificare

continuamente luoghi, abitanti, storie. Il processo comunicativo attivato attraverso il progetto de «La Città che parla» nasce artificialmente e acquisisce significato quando viene interiorizzato dalla comunità, per poi essere condiviso con chi vuole fare parte di questo progetto. La dimensione on line conquistata da San Cesario di Lecce attraverso questo progetto non è servita semplicisticamente per occupare un nuovo spazio, piuttosto, si è offerta come strategia per co-costruire la conoscenza e immaginare dinamicamente azioni in cui i media danno forma alla nostra esperienza di realtà, e, mentre la raccontano, la trasformano e interpretano¹¹.

San Cesario ha trovato un progetto comune per riposizionarsi, intervenendo sul senso del luogo, sulle relazioni che s'innescano per far crescere le comunità che abitano questo paese e accompagnare la sua reificazione nella direzione che caratterizza storicamente e culturalmente lo spazio urbano. La posta in gioco del caso di studio analizzato ha un approccio pragmatico ai problemi sociali, e vede il suo epicentro nelle connessioni che il progetto è capace di attivare attraverso media vecchi e nuovi, per mettere in relazione abitanti, turisti, luoghi, memorie e storie di vita. Così, la posta in gioco non si limita a produrre innovazione sociale, piuttosto, consiste nel radicare l'innovazione sociale nei protagonisti che abitano i luoghi. Del resto, i luoghi e chi li abita devono nutrire autostima in loro stessi, perché il senso di appartenenza ad un luogo non sempre è dato, ma si costruisce giorno dopo giorno. Nel processo di

¹¹ McLuhan definiva i media *metafore attive*, in quanto capaci di trasportare, veicolare e trasformare tutto ciò che toccano, e quindi non solo il messaggio, ma anche le realtà umane, e l'esperienza (Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore 2015 – ed. orig.: *Understanding media: The Extensions of Man*, USA 1976).

scambio osmotico tra luoghi, abitanti e turisti, si verifica empowerment, crescita che nasce dalla capacità di riconoscere le proprie potenzialità, perché, come scrive bene Giandomenico Amendola, «le città che hanno un futuro sono quelle che lo hanno già scelto» (Amendola 2016: 10).

5. Conclusioni

«La Città che Parla» è un progetto che nasce a partire da un'idea forte, anziché retorica, di *partecipazione*. Il *design* di progetto (Bobbio 2019) prevede a monte la collaborazione della comunità locale attraverso la realizzazione dell'«Archivio», e si apre ai “pubblici” stimolando forme partecipative di interazione. Ciò è possibile grazie ad un impiego delle ICT inclusivo e creativo, capace, da una parte, di superare l'ostacolo del *digital divide* e, dall'altro, di realizzare un articolato sistema *inter* e *trans mediale* di *output*.

Il paradigma della partecipazione, sollecitato da quello della cultura convergente proposto da Jenkins (2006), ri-mette in gioco ruoli, forme e (aggiungiamo noi) spazi del territorio raccontato, attraverso una convergenza tridimensionale (spaziale, sociale, mediale). Il progetto, infatti, scardina la contrapposizione semplicistica (Levy 2000 [1997]) di “virtuale” (nel senso di irreal e immateriale) e “reale” (nel senso di fisico, tangibile, concreto). Riconoscendo la necessità di superare questa dicotomia, l'analisi propone di ragionare nei termini di una «coalescenza» tra *on-line* ed *off-line*. Il termine definisce una condizione di reciproca implicazione entro la quale diventano possibili nuove forme di attraversamento ed interazione dei e con i luoghi, capaci di generare nuovo capitale sociale e culturale (Siciliano 2018). In questo quadro, le ICT arricchiscono e modificano quella che già Walter Benjamin

aveva definito «l'innervazione tecnica» degli ambienti in cui viviamo, dando forma al modo in cui li percepiamo ed interagiamo con essi (Benjamin, 2012 [1936]). Anziché «sostituire» la realtà, il virtuale costituisce piuttosto una riserva di potenzialità la cui «attualizzazione» (Levy 2000: 141) si realizza tramite la partecipazione degli individui. Questa partecipazione dà vita a «comunità narrative» (Jedlowski 2009: 38) che legano tra loro non solo gli abitanti di San Cesario, ma anche i visitatori che ascoltano, guardano, seguono le loro storie, nei diversi formati medialti che esse assumono nell'ambito del progetto. In questo senso, «La Città che Parla» si inquadra nel *frame* operativo ed analitico della *net locality* (Gordon & de Souza e Silva 2011; Ricciardi 2020), dove le ICT sono impiegate per valorizzare la realtà locale, generando una maggiore consapevolezza dei luoghi e delle loro potenzialità.

Per concludere, possiamo guardare a «La Città che Parla» come una delle città invisibili di Italo Calvino: esiste e vive solo se qualcuno è messo nelle condizioni di ascoltare le sue storie, lì dove sono state vissute, dialogando con il paese e la sua comunità e costruendo in questo modo la sua “autentica” esperienza del luogo. In questo senso il progetto punta all'innovazione sociale facendo leva sulla narrazione come strumento essenziale sotto il profilo «cognitivo» (individuazione e conferimento di significato ad una porzione di mondo) e «relazionale» (creazione di legami sociali e costruzione di identità collettive) (Longo 2012: 111). Rimediare i luoghi nella dimensione digitale non significa solo occupare un nuovo spazio, ma diventa una strategia per co-costruire la conoscenza e progettare dinamicamente funzioni base che consentano di rendere possibile l'impossibile.

Bibliografia

1. AITKEN, D. *Trust and participation in urban regeneration*, in *Policy Online* (6/3), 133-147.
2. AMENDOLA, G. *Le retoriche della città*, edizioni Dedalo, 2016.
3. BANINI, T. (2009). *Identità territoriali. Riflessioni in prospettiva interdisciplinare*, *Geotema* 37, 2009.
4. BARNES, K., WAITT, G., GILL, N., & GIBSON, C. *Community and Nostalgia in Urban Revitalisation: a critique of urban village and creative class strategies as remedies for social 'problems'*, in *Australian Geographer*, 37:3, 335-354, 2006.
5. BENJAMIN, W. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936) in *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di PINOTTI, A. & SOMAINI, A. (p. 17-50). Torino: Einaudi, 2012.
6. BOBBIO, L. (2019). *Designing effective public participation*. *Policy and Society*, Volume 38, Issue 1, 41–57.
7. BOLTER, J. D., & GRUSIN, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge: MIT Press.
8. CASTELLS, M. (1996). *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
9. CHILDS, M. C. (2008). *Storytelling and urban design*. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 1:2, 173-186.
10. COHEN, E., & COHEN, S. A. (2012). *Authentication: Hot and Cool*. *Annals of Tourism Research*, 3, 1295-1314.
11. COUCH, C., SYKES, O., & BÖRSTINGHAUS, W. (2011). *Thirty years of urban regeneration in Britain, Germany and France: The importance of context and path dependency*, *Progress in Planning* (75), 1-51.

12. DASKOLIA, M., DETTORI, G., & LEJANO, R. P. (2017). *Urban digital storytelling*. *Urban Environmental Education Review*, 271-278.
13. FERILLI, G., & al, e. (2015). Beyond the rhetoric of participation: New challenges and prospects for inclusive urban regeneration. *City, Culture and Society*, 1-6.
14. FLORIDA, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: How it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Perseus Book Group.
15. FOLLESA, S. (2020). *Progetto e Narrazione. Lo storytelling dello spazio pubblico*. *Narrare i Gruppi*, 89-100.
16. GALDINI, R. (2022). *Esperienze di innovazione socio-spaziale: tattiche e strategie per la rigenerazione urbana*. *SOCIOLOGIA URBANA E RURALE*, 128, 7-13.
17. Gordon, E., & DE SOUZA E SILVA, A. (2011). *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*, Chichester: Wiley-Blackwell.
18. GRAHAM, M. (2011). *Time machines and virtual portals: The spatialities of the digital divide*. *Progress in development studies*, 11(3), 211-227.
19. GRISWOLD, W. (2005). *Sociologia della Cultura*. Bologna: Il Mulino.
20. HARGITTAI, E. (2002). *Second-level digital divide: Differences in people's online skills*. *First Monday*, 7(4). Tratto da <http://webuse.org/pdf/Hargittai-SecondLevelFM02.pdf>
21. JENKINS, H. (2007 [2006]). *Cultura Convergente*, Milano: Apogeo, ediz. orig. *Convergence culture : where old and new media collide*, New York: New York University Press.
22. KESKİN, H., AKGÜN, A. E., ZEHİR, C., & AYAR, H. (2016). *TALES OF CITIES: CITY BRANDING THROUGH*

STORYTELLING. *Journal of Global Strategic Management (JGSM)*, 10:1.

23. KRÄTKE, S. (2010). 'Creative Cities' and the Rise of the Dealer Class: A Critique of Richard Florida's Approach to Urban Theory, *International Journal of Urban and Regional Research* (34), 835-853.
24. LEVY, P. (2000 [1997]). *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 2000, ediz. orig. *Cyberculture. Rapport du conseils de l'Europe*, 1997, editions Odile.
25. LONGO, M. (2012). *Il sociologo e i racconti. Tra letteratura e narrazioni quotidiane*. Roma: Carocci Editore.
26. LUGHI, G. (2015). *Interactive Storytelling*. In S. Arcagni, *I media digitali e l'interazione uomo macchina* (p. 169 - 190). Roma: Aracne editrice.
27. McLUHAN, M. (2015 [1976]). *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore 2015 – ed. orig.: *Understanding media: The Extensions of Man*, USA 1976.
28. MONTANI, P. (2010). *L'immaginazione Intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*. Roma-Bari: Laterza.
29. OECD (2022). *The Culture Fix: Creative People, Places and Industries, Local Economic and Employment Development (LEED)*, Paris: OECD Publishing.
30. PADDISON, R., & POLLOCK, V. L. (2014). On place-making, participation and public art: the Gorbals, Glasgow. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*, 7:1, 85-105.
31. POLLICE, F., RINELLA, A., EPIFANI, F., & MIGGIANO, P. (2020). Placetelling® as a Strategic Tool for Promoting Niche Tourism to Islands: The Case of Cape Verde. *Sustainability*, 12,
32. POLLOCK, V. L., & SHARP, J. (2012). Real Participation or the Tyranny of Participatory Practice? *Public Art and Community*

- Involvement in the Regeneration of the Raploch, Scotland. *Urban Studies*, 49(14), 3063-3079.
33. RICCIARDI, M. (2020). *Comunicato. Linguaggi, immagini, algoritmi*, Roma: Tab Edizioni.
34. SASSEN, S. (2000). *Cities in a World Economy*, second edition, Thousand Oaks: Pine Forge Press
35. SELWYN, N. (2004). *Reconsidering political and popular understandings of the digital divide*, *New media & society*, 6(3), 341-362.
36. SICILIANO, S. (2018). *Ri-mediare i luoghi. Comunità e cambiamento sociale*. Milano: Franco Angeli.
37. SICILIANO, S. (2019). *La cultura come bene comune*, in «Palaver» 8 (2019), n. 2, 181-200
38. UN (United Nations) (2015). *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*, <https://sdgs.un.org/2030agenda>
39. UN (United Nations) (2017). *New Urban Agenda HIII*, <https://habitat3.org/the-new-urban-agenda/>
40. UNESCO (2018). *Culture for 2030 Agenda*, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000264687>
41. UNESCO. (2019). *Culture and Public Policy for Sustainable Development*, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371488>

