

Capitolo 3. Nel quotidiano

Chiunque passi per lo spazio inventa dei luoghi
(M. Serres)¹

*La zona è forse un sistema molto complesso di insidie...
non so cosa succede qui in assenza dell'uomo,
ma non appena arriva qualcuno tutto comincia a muoversi...
la zona in ogni momento è proprio come l'abbiamo creata noi, come il nostro stato d'animo...
ma quello che succede, non dipende dalla zona, dipende da noi*
(A. Tarkovskij)²

3.1. Istanza filmica e routine: lo Spazio-Immagine del quotidiano

Rilevare che l'immagine in movimento pervade la vita quotidiana non rappresenta un fatto nuovo. Più interessante risulta invece osservare come questo abbia portato e continui a portare ad una sempre più marcata “cinematizzazione della società”³. Si tratta di un processo che riguarda in prima istanza le modalità di messa in forma dei contenuti, poiché siamo indotti a ‘pensare in maniera cinematografica’ la realtà e i suoi eventi⁴, ma che

¹ M. Serres, *Statues*, Bourin, Paris, 1987, p. 89.

² A. Tarkovskij, *Stalker* (1979).

³ A. V. Uroskie, *Siting Cinema*, in T. Leighton (eds.), *Art and Moving Image. A critical Reader*, Tate – Afterall, London 2008, p. 397.

⁴ A sostegno della sua tesi che la società stia vivendo una ‘cinematizzazione’, Uroskie propone un esempio che vale la pena menzionare per chiarezza e significatività. Si tratta di quello che nasce come un fatto di cronaca: una rapina che John Wojtowicz compie a Brooklyn nell'agosto del 1972 e che immediatamente riceve una copertura mediatica straordinaria. A causa della sua durata, infatti, l'episodio riesce a vedere l'arrivo sul posto di giornalisti e inviati televisivi che rendono l'evento uno dei primissimi esempi di *docu-reality show*, ponendosi in effetti come episodio *ante litteram* di un format poi reso fortunato da serie longevissime come *Cops* o *America's Most Wanted*. La eco che il fatto e il seguente arresto del protagonista ottengono è enorme, l'interesse presso il pubblico è altrettanto grande, tanto che tre anni più tardi Sidney Lumet porta sul grande schermo la storia nel suo *Dog Day Afternoon*. Dalla prima restituzione dell'esperienza vissuta direttamente da Wojtowicz e contemporaneamente riproposta da *broadcasting*, radio e stampa, viene dunque elaborata una ricostruzione, una ‘seconda versione’ ugualmente mediata ma più marcatamente mediale e finzionale rispetto al *live* trasmesso in tv e agli articoli pubblicati su quotidiani e periodici. La riproposizione filmica interpretata da Al Pacino, viene poi ripresa diversi anni dopo, nel 1999, quando Pierre Huyghe la affianca alla testimonianza dello stesso protagonista del fatto, raccolta dopo il rilascio dal carcere. Le immagini cinematografiche e la ricostruzione in studio dell'evento ripercorsa da Wojtowicz e filmata dall'artista francese, danno origine a *The Third Memory*, videoinstallazione a doppio canale che ricrea nuovamente l'evento mischiando (1) l'esperienza diretta ormai filtrata dal tempo e dalla rappresentazione mediale sedimentata nello stesso protagonista, (2) le immagini della pellicola di Lumet e,

allo stesso tempo eccede il piano della rappresentazione per traslare sul *côté* contestuale. Le stesse situazioni di visione, infatti, sono permeate e strutturate da una serie di pratiche mediali fruibili strettamente legate alla settima arte e ai linguaggi della comunicazione, dando luogo a quello che non a caso è stato definito “*mediaspace*”⁵.

C’è, insomma, la tendenza a far leva su un immaginario filmico e mediale, che processa il quotidiano attraverso il filtro dell’immagine in movimento, in una dinamica di introflessione di codici cinematografici che divengono parte della vita e, viceversa, di estroflessione che struttura secondo un frame cinematografico elementi dell’esperienza *tout court*. In generale, quindi, l’idea centrale è che l’esperienza filmica si ponga come strumento di design per articolare un impianto di orientamento, organizzazione, allestimento dello spazio di vita. Le dinamiche di visione e le pratiche di consumo dell’istanza cinematografica funzionano pertanto come mezzi di definizione dell’esperienza: nuovamente, e in coerenza col nostro frame, essa fornisce le modalità per regolare la propria presenza al mondo in corrispondenza dell’elemento filmico in una logica di abitazione, design, arredamento dello spazio. In quest’ottica, allora, essa assume almeno una doppia valenza: per un verso è “*media-mondo*”⁶, in quanto luogo operativo dell’azione soggettiva, prodotto dei processi di espressione e negoziazione dell’individualità rispetto all’ambiente; al contempo, però, si rivela anche come qualcosa che viene man mano costituendosi nella forma di una sintesi, qualcosa che si dispiega per poi solidificarsi in una configurazione particolare, in grado di connettere i vari elementi costitutivi discreti. In altre parole, dai *media-mondo* all’immagine filmica che costruisce il mondo; dai *media-mondo*, allo S-I.

Considerata la pervasività dell’immagine in movimento nell’ambito della contemporaneità a tutti i livelli del vivere sociale⁷, e la centralità dell’esperienza filmica sotto diversi profili, ne

appunto, (3) il *re-enactment* dell’episodio. Come esplicitamente lascia intendere il titolo dell’opera di Huyghe, vi è qui una elaborazione e rielaborazione che si sviluppa secondo un triplo passaggio di rimediazione dell’esperienza; questa passa da un regime di vissuto diretto ad una mediatizzazione, per poi sofisticarsi ulteriormente facendosi contenuto filmico prima per *Dog Day Afternoon*, poi per l’installazione. Per una trattazione della proposta di Uroskie, cfr. Id., *Trapped within the fiction*, in *Idem*, pp. 389-395; sull’opera di Huyghe, si veda invece almeno P. Huyghe, J.-C. Masséra, C. van Assche, *The Third Memory*, University of Chicago - Renaissance Society - Centre Georges Pompidou, Chicago, Paris 2000. Il motivo della rimediazione dell’esperienza vissuta ad opera dei media e in particolare del dispositivo filmico viene invece ripresa nel corso della presente analisi.

⁵ Cfr. N. Couldry, A. McCarthy (eds.), *Mediaspace. Place, Scale and Culture in a Media Age*, Routledge, London, New York 2004.

⁶ Cfr. G. Boccia Artieri, *I media-mondo*, Meltemi, Roma 2004.

⁷ La riflessione sulla *visual culture* si incardina proprio su questa consapevolezza; per una trattazione in senso metodologico, rimandiamo all’introduzione di questo lavoro (Cfr. paragrafo 0.2.3). Per un’ulteriore riflessione su questi aspetti, si veda poi A. Somaini, *La proliferazione delle immagini. Studi sulla cultura visuale*, Mimesis, Milano 2009. Si è già affrontato il tema della pervasività dei dispositivi che consentono l’innescare di un’esperienza di visione (cfr. Capitolo II), pertanto in questa sede si rimanda soltanto a W. Straw, “Proliferating Screens”, in «Screen», n. 1, vol. 41, Spring 2001, pp. 115-119.

viene che lo S-I – in qualità di sua configurazione – sia da intendersi come diffusa materia di articolazione del vissuto di tutti i giorni. Parliamo in tal caso di *Spazio-Immagine del quotidiano*.

Sia dal punto di vista relativo alle forme materiali e simboliche, infatti, sia da quello dei discorsi d'uso e delle pratiche (ovvero l'etichetta e le competenze necessarie per instaurare una situazione di fruizione), che, infine, per quello che riguarda i dispositivi tecnologici deputati a rendere disponibili i contenuti mediali e filmici, la vita quotidiana risulta infatti essere marcata da un'impronta che riconduce all'immaginario mediale e più specificatamente cinematografico. Quest'ultimo agisce come 'vivaio' per le operazioni di elaborazione del senso e di articolazione procedurale dell'esperienza. In particolare, l'ultima delle variabili elencate poco sopra, gli artefatti, rappresenta un elemento fondamentale per la costruzione dello S-I del quotidiano. Complice la diffusione del digitale, il contemporaneo si caratterizza effettivamente per una vastissima gamma di possibilità tecnologiche, che determina un allargamento notevole dei canali distributivi dell'immagine in movimento e dunque una moltiplicazione delle opportunità e delle situazioni di visione. L'eterogeneità e la ricchezza dell'offerta digitale si esplica in termini di supporti, di rapporto con lo spazio e di conseguenza di posizionamento e riposizionamento del soggetto che fa esperienza in esso. *Laptop, smartphone, locative media*, ecc. garantiscono perciò una diversificazione dell'interfaccia mediale e dell'assetto fruitivo, introducendo nuove opzioni di consumo ed esacerbando la tendenza a sradicare la fruizione filmica dai suoi luoghi tradizionali per fondarne di nuovi. Come osservano Nick Couldry e Anna McCarthy, "l'utilizzo che facciamo dei media, favorisce la moltiplicazione delle connessioni in grado di legare i luoghi. [...] Il diretto portato di questo non corrisponde ad un 'collasso' del luogo [...], piuttosto, ad una più fine integrazione delle nostre connessioni con altri spazi e altri attori, nell'ambito delle pratiche e dell'esperienza quotidiana"⁸.

Se nella loro forma stanziale, perciò, i dispositivi di visione maggiormente innovativi sono diventati simbolo dello spazio in cui vengono allestiti, di cui si fanno vetrina (cfr. capitolo 2), grazie allo sviluppo di dispositivi mobili si è inaugurato un nuovo tipo di fruizione, che potremmo a buon diritto definire '*displaced display*'. La loro pervasività caratterizza potenzialmente tutti gli ambienti come luoghi di visione, almeno nei termini della costruzione di una nicchia *ad hoc*. Se si prende infatti in esame la proliferazione dei *device* portabili, che come reali appendici sembrano quasi realizzare la celebre visione

⁸ N. Couldry, A. McCarthy (eds.), *Mediaspace. Place, Scale and Cultural in a Media Age*, cit., p. 8 (mia traduzione).

mcLuhaniana, si fa strada la possibilità sempre più diffusa di una vera e propria prensione dello spazio tramite il mezzo filmico.

È soprattutto in termini di mobilità, quindi, che si possono leggere molti prodotti mediali e audiovisivi, i quali riposano sull'intento di una valorizzazione dei dispositivi mobili e perciò di un consumo filmico che diventa ubiquo⁹. In termini processuali, ciò implica che si moltiplichino i pattern di 'rilocalizzazione', gettando le basi per la costituzione di S-I che letteralmente si disseminano nel quotidiano. Inoltre, in tal modo, risultano favoriti quei processi di estroflessione e introflessione di cui si parlava più sopra: questi due movimenti metaforici trovano infatti enorme propulsione nelle tecnologie che in quanto agili, portabili e di semplice utilizzo aprono all'esperienza filmica l'orizzonte del nomadismo. Concretamente, ciò significa che l'immagine in movimento si fa potenzialmente elemento di costante accompagnamento del vissuto lungo il suo svolgersi e fin nelle pieghe della quotidianità¹⁰. L'elemento filmico si integra perciò con quest'ultima, originando una nuova esperienza, più complessa, la quale si esprime nella forma di una configurazione sincretica in grado di rendere per mezzo dell'immagine gli eventi che costellano la vita di tutti i giorni, il loro sedimento, l'ambiente in cui hanno luogo. Tutto questo si sintetizza come accennato nello S-I del quotidiano, che pertanto si pone come piattaforma sulla quale ha luogo quella conversione dell'esperienza sensibile in esperienza (ri-)mediata dall'istanza cinematografica.

In definitiva, allora, può effettivamente avere un senso ragionare sulla mobilità come trend caratterizzante del contemporaneo al fine di comprendere le modalità in cui si verifica quella 'cinematizzazione' dell'esperienza di cui si anticipava in apertura, utilizzando il concetto di S-I del quotidiano come strumento interpretativo e d'analisi. La nozione di mobilità, infatti, consente per un verso di inquadrare il consumo mediale e filmico come

⁹ Cfr. E. De Blasio, *Il cinema mobile*, in F. Casetti, M. Fanchi, *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma 2006; C. R. Acland, "Curtains, Carts and the Mobile Screens", in «Screen», n. 50, vol. 1, Spring 2009, pp. 148-166.

¹⁰ Sul legame tra media e vita quotidiana, si vedano gli scritti di Paolo Jedlowski (*Un giorno dopo l'altro. La vita quotidiana fra esperienza e routine*, Il Mulino, Bologna 2005; *Storie comuni. La narrazione nella vita quotidiana*, Bruno Mondadori, Milano 2000 e con C. Leccardi, *Sociologia della vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna 2003). Da un punto di vista più teorico, cfr. inoltre H. Bausinger, "Media, Technology, and Everyday Life", in «Media, Culture and Society», n. 6, 1984, pp. 343-351; S. Moores, *Media in everyday Life in Modern Society*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2000; V. Nightingale, K. Ross (eds.), *Critical Readings: Media and Audiences*, Open University Press, Maidenhead 2003; M. Hartmann, *Everyday: Domestication of Mediatization or Mediatized of Domestication?*, in K. Lundby (eds.), *Mediatization. Concepts, Changes, Consequences*, Peter Lang, New York – Bern – Berlin – Bruxelles – Frankfurt am Main – Oxford – Wien 2009. Con particolare riferimento alla dimensione spaziale del rapporto media/vita quotidiana, si rimanda a F. La Cecla, *Surrogati di presenza. Media e vita quotidiana*, Laterza, Roma – Bari 2006 e Id., *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Laterza, Roma – Bari 2000. In riferimento al ruolo del cinema come 'dima' per la messa in forma dell'esperienza, cfr. ad esempio i monografici di «Fata Morgana», *Mondo*, n. 1, 2007, *Esperienza*, n. 4, 2008 e l'uscita speciale AA. VV., *Conversazioni sul cinema/Conversations on Cinema*, Pellegrini Editore, Cosenza 2010.

pratica in grado di contribuire alla percezione di una realtà costruita sempre più sulla riduzione e la cancellazione delle distanze (ad esempio, rimandando sociologicamente al grande tema della globalizzazione, che ristrutturata gli equilibri della 'località'¹¹); per l'altro verso, focalizzando l'attenzione su un piano più strettamente legato a *Media* e *Visual Studies*, questa idea permette di riconoscere il valore del consumo dell'immagine in movimento in senso esperienziale: la fluidità che essa alimenta enfatizza quell'aspetto di svolgimento che connota essenzialmente ogni esperienza, ovvero quel senso di in-formazione in atto che si dispiega esattamente nel momento dell'evento visivo e perciò dell'*Erlebnis*, costituendo così il punto d'avvio per quei meccanismi di predisposizione, design, costruzione, allestimento della tessitura tra spazio della visione e immagine.

Si tratta dunque di esaminare l'esperienza filmica inserita nella routine del vissuto, tenendo in considerazione gli effetti di fenomeni importanti quali l'avvento del digitale e la tendenza alla mobilità, soprattutto in relazione a quelli che abbiamo individuato come suoi elementi imprescindibili: l'immagine, lo spazio, il soggetto (e i rapporti tra essi). Questo consente di tracciare e seguire la riconfigurazione della geografia mediale, rendendo conto di quelle pratiche capaci di disegnare inedite mappe dell'esperienza filmica.

3.2. Tra cartografie filmiche e racconto dinamico: *The Organic City*.

Incentrato sulla rappresentazione filmica dell'esperienza quotidiana, *Organic City* è un progetto avviato nel 2006 da Seamus Byrne e Sarah Mattern, nell'ambito del CSU East Bay's Multimedia Graduate Program di Hayward, in California. Si tratta di una piattaforma di *storytelling*, che si pone lo scopo di "creare un universo di racconti digitale e collaborativo, legato all'area centrale di Oakland e alla zona del lago Merritt"¹². L'ambizione dei curatori è stata quella di integrare le modalità comunicative più antiche e tradizionali alle tecnologie più innovative.

¹¹ Rispetto alla riflessione sulla globalizzazione, tra gli altri, cfr. S. Sassen, *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton University Press, Princeton (1991) 2001; tr. it. *Città globali: New York, Londra, Tokyo*, UTET, Torino 1997; Id., *Territory, Authority, Rights. From Medieval to Global Assemblages*, Princeton University Press Princeton – Oxford 2006; tr. it. *Territorio, autorità, diritti: assemblaggi dal Medioevo all'età globale*, Bruno Mondadori, Milano 2008; utile può essere poi una disamina delle riflessioni di Ulrich Beck. Il tema della località e delle trasformazioni che essa subisce in una situazione caratterizzata dall'estrema mobilità della società e delle sue componenti strutturali è al centro di A. Appadurai, *The production of locality*, in Id., *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press, Minneapolis 1996, pp. 178-99; tr. it. *La produzione della località*, in *Modernità in polvere*, Roma, Meltemi 2001.

¹² Dalla presentazione del progetto disponibile al sito <http://www.theorganiccity.com/wordpress/about/> (mia traduzione; consultato il 20 dicembre 2010).



Figura 14. (a sinistra) Home page di *Organic City*.
Figura 15. (sopra) Possibilità di fruizione su diversi device.



Figura 16. (a sinistra) *Organic City* su iPod.
Figura 17. (sopra) Indicazioni di fruizione delle storie per smartphone e palmari.
Figura 18. (a destra) *Organic City* su iPhone.

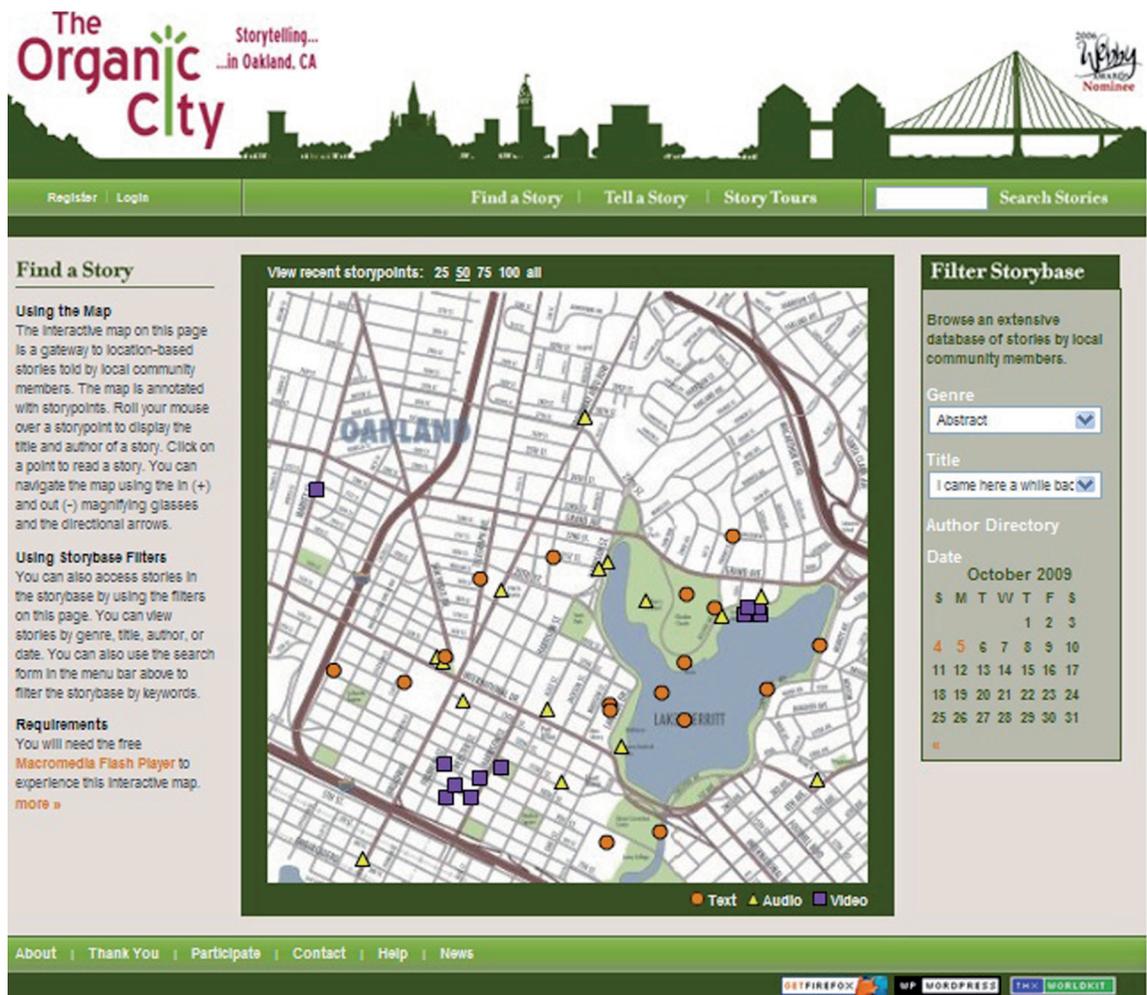


Figura 19. Storypoints indicati sulla mappa.

Il risultato è un sito web realizzato in doppio formato per PC o laptop¹³ e per *device* portatili¹⁴, in cui la mappa della città di Oakland visualizza la dislocazione sul territorio di alcuni punti significativi, evidenziati per segnalare la presenza di nuclei narrativi di rappresentazione.

Questi indicatori, denominati *storypoints*, consistono in semplici simboli colorati che distinguono il link legato ad un racconto in forma di testo, audio o contributo video realizzato da soggetti che fondamentalmente vogliono condividere le proprie storie¹⁵. In maniera molto semplice ed intuitiva, quindi, il cerchio rosso segnala la presenza di un

¹³ *Home page* del portale per PC e *notebooks* disponibile all'url: <http://www.theorganiccity.com/wordpress/> (ultimo accesso 1° febbraio 2011).

¹⁴ *Home page* del portale per iPod disponibile all'url: http://www.theorganiccity.com/wordpress/tours_ipod/; per pocket PC, *smartphone* e altri dispositivi mobili all'url: <http://www.theorganiccity.com/mobile/> (ultimo accesso 20 dicembre 2010).

¹⁵ Per motivi di pertinenza, di qui in poi, le osservazioni che seguiranno saranno formulate in esclusivo riferimento al *video-storytelling*.

contributo scritto, il triangolo giallo di uno in forma audio e il quadrato blu di uno audiovisivo. Tecnicamente ‘caricabili’ in modo facile e rapido, i racconti vengono resi disponibili su entrambe le versioni del sito attraverso una procedura di *upload* eseguita direttamente dagli autori previa registrazione e *log in*. Ad ognuno di essi è accordata la possibilità di inserire più contributi, collocati nel preciso punto della città a cui si riferiscono (identificato visualmente sulla mappa, oltre che tramite la notazione di latitudine e longitudine) e poi archiviati secondo una logica di genere¹⁶. In tal modo, gli *storypoints* sono disseminati lungo percorsi individuali che vengono qui calati entro il reticolato organico della città, fornendone una rappresentazione, e sono consultabili senza restrizioni di accesso impostando un filtro che consente di avviare una ricerca per autore, data, titolo o parole chiave.¹⁷

3.2.1. La mobilità tra produzione e fruizione filmica

Il progetto di Byrne e Mattern è concepito come un database che viene ‘spalmato’ sul territorio urbano, realizzato da comuni cittadini e parimenti rivolto agli abitanti di Oakland o a chi, in visita magari a San Francisco, intende scoprire la zona. Sia gli autori che i destinatari dei contenuti audiovisivi, quindi, sono coinvolti in un tessuto spaziale vivido, che viene continuamente irrorato da vissuti in forma filmica in grado di renderlo progressivamente più coeso e dinamico. Questi sono infatti in grado di ripercorrere il movimento non soltanto in termini metaforici, per mezzo di un’identificazione prodotta da una visione che ‘riporta’ ai luoghi, ma realmente *in loco* grazie appunto ad un dispositivo filmico che facendosi errante accorda un’esperienza che si tiene precisamente *nei* luoghi in cui è stata realizzata. Ecco allora che la mobilità emerge fortemente come dimensione dell’esperienza filmica contemporanea in un’accezione tanto produttiva quanto fruitiva.

Una simile considerazione mette in luce almeno due ulteriori spunti di riflessione: innanzitutto su un piano realizzativo-tecnologico, la mobilità è caratteristica precipua di una serie di dispositivi che consentono la creazione dal basso di prodotti filmici; ciò, ovviamente, si lega alla natura digitale di questi mezzi, i quali riprendono pratiche già consolidate (restando legati alla settima arte, basti pensare all’elaborazione del concetto di

¹⁶ La divisione delle storie è organizzata secondo la seguente categorizzazione: *action-adventure, comedy, crime, fantasy, historical, journal, lies, love, mystery, nature, news, other, poetry, scary, secrets, soapbox, urban myths*.

¹⁷ Alla sezione ‘Find a Story’ è possibile identificare il racconto direttamente dalla mappa tramite gli *storypoints*, oppure filtrare il database di *Organic City* sulla base di genere, titolo, autore, data. I comandi sono disponibili alla pagina <http://www.theorganiccity.com/wordpress/read-a-story?number=50> (consultato il 23 dicembre 2010).

camera stylo e del suo utilizzo nell'ambito della Nouvelle Vague¹⁸), ora riattualizzate, favorite e rese più accessibili proprio dalla diffusione di strumenti come camere leggere, ma anche videofonini¹⁹ e palmari dotati di dispositivi ottici per la realizzazione di video. In questa prospettiva, allora, *Organic City* sottolinea e supporta il marcato spostamento del destino dell'esperienza filmica nelle mani del soggetto, mai come ora fenomenologicamente posto al centro dei processi di produzione e consumo cinematografico. Esito di un lungo percorso che già negli ultimi anni ha visto progressivamente attribuire al fruitore maggiore rilevanza, questo *shift* diviene ora una delle caratteristiche principali delle più innovative modalità di realizzazione e fruizione dell'esperienza filmica²⁰, intervenendo sulla sua attuale cartografia²¹. In seconda battuta, poi, ad un livello pratico e fattivo, la mobilità si lega alla precisa modalità adottata dagli autori e dai potenziali fruitori di *Organic City* per rapportarsi con lo spazio e dunque percorrerlo: la camminata.

¹⁸ Una lettura in chiave di riattualizzazione è proposta in E. Marcheschi, *Videophone: a new Caméra Stylo?*, in F. Casetti, J. Gaines, V. Re (eds.), *Dall'inizio, alla fine – In the very beginning, at the very end*, Forum, Udine 2010.

¹⁹ In ambito italiano, uno sguardo applicativo su questo è proposto dalla collettanea M. Ambrosini, G. Maina, E. Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici Editore, Pisa 2009. In termini teorici, invece, tra i contributi più recenti risulta particolarmente interessante la prospettiva che John Urry espone nel suo *Mobilities* (Polity Press, Malden 2008), secondo la quale – riprendendo Simmel e facendo eco al concetto heideggeriano di 'abitare' – il soggetto imprimerrebbe il suo percorso attraverso i propri movimenti; la suggestione di una scrittura sullo spazio entra qui evidentemente in gioco, accordando a quei dispositivi in grado di seguire le traiettorie di mobilità del soggetto la capacità di lasciare effettivamente questi solchi, scavare una traccia o, meglio ancora, disegnarla per mezzo dell'elemento filmico. L'esito di questa operazione che *Organic City* sembra mostrare è la costruzione di una mappa di connessioni tra luoghi, in cui questi vengono rifondati proprio a partire dall'azione di impressione ergonomica del passaggio del soggetto. Ne nasce, evidentemente una cartografia, la quale mette in luce i ponti che – come si vedrà – si vengono a stabilire tra spazi lontani, resi nicchie tra loro prossime dal percorso che li unisce. Sul rapporto tra mobilità e prossimità, si veda J. Urry, "Mobility and Proximity", in «Sociology», May 2002, n. 2, vol. 36, pp. 255-274.

²⁰ Cfr. R. Cover, "New Media Theory. Electronic Games, Democracy and Reconfiguring, the Author-Audience Relationship", in «Social Semiotics», n. 14, vol. 2, 2004, pp. 173-191; e Id., "Audience Inter/active. Interactive Media, Narrative Control and Reconceiving Audience", in «New Media Society», n. 8, 2006, pp. 139-158.

Si vedano poi soprattutto F. Casetti, M. Fanchi, *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma 2006 (in particolare, nello stesso volume, il riferimento va al saggio di Fanchi, *Metamorfosi, divinazioni e presagi*) e il più recente E. De Blasio, P. Peverini (a cura di), *Open cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Ente dello Spettacolo, Roma 2010.

²¹ Sull'idea che vengano tracciate 'nuove cartografie mediali' e filmiche concorda anche Mariagrazia Fanchi nel suo *L'esperienza della visione*, in F. Casetti, S. Salvemini (a cura di) *È tutto un altro film. Più coraggio e più idee per il cinema italiano*, Egea, Milano 2007. Sullo stesso tema, inoltre, cfr. F. Casetti (a cura di), «Comunicazioni Sociali», *Lasciare tracce, essere tracciati*, n. 1, gennaio-aprile 2010; AA. VV. (a cura di), *Audiovisual Geographies. Cinema and visual art across performance, installation, architecture, public space*, Atti del convegno "Cinema and Contemporary Visual Arts, V", VIII MAGIS – Gorizia International Film Studies Spring School (Gorizia, 19-25 marzo 2010), Campanotto, Pasian di Prato 2011 (in corso di pubblicazione).

3.2.2. Forme della mobilità. La camminata come chiave di accesso al mondo, supporto allo *storytelling* e pratica di costruzione dell'esperienza

La camminata rappresenta ciò attraverso cui indagare l'esplicitarsi dell'esperienza filmica, ma soprattutto è ciò per mezzo di cui si viene a creare uno S-I del quotidiano, poiché lungo il tracciato del percorso diventa possibile imprimere la propria storia e allo stesso modo si può scorgere il 'canto' altrui emergere dai luoghi. Questo segna l'integrazione reciproca tra istanza cinematografica (tramite la quale l'immagine in movimento racconta lo spazio) e l'ambiente stesso, rendendo per altro conto del sorgere di una nuova geografia delle forme d'esperienza cinematografiche²².

Nel momento in cui il dispositivo filmico sperimenta nuovi contesti e nuove formule che, come osservato, investono tanto l'aspetto produttivo quanto quello di consumo, ne risulta infatti un'esperienza che facendo leva sulla mobilità della camminata dà luogo ad una pratica intessuta di incroci, attraversamenti, passaggi, interazioni, innescando territorializzazioni e riterritorializzazioni, e favorendo al contempo proficue contaminazioni artistiche²³.

Come testimonia la lunga tradizione prima arcaico-rituale, poi poetico-letteraria e infine più eminentemente artistica²⁴, si tratta di una pratica dalla forte valenza estetica, attraverso la quale si profila l'opportunità di innescare una vera e propria costruzione dello spazio nell'istante stesso in cui questo viene attraversato dal soggetto²⁵.

I miti aborigeni sulla creazione narrano di leggendarie creature totemiche che nel Tempo del Sogno avevano percorso in lungo e in largo il continente cantando il nome di ogni cosa in cui si imbattevano [...] e col loro canto

²² A questo proposito, cfr. G. Marrone, *Un nodo teorico: narrazione, esperienza, quotidianità*, in G. Marrone, N. Dusi, G. Lo Feudo (a cura di), *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiótica della vita quotidiana*, Meltemi, Roma 2007.

²³ Su questo si veda tra gli altri P. Desideri, M. Ilardi, *Attraversamenti*, Costa & Nolan, Genova 1997. Sui grandi nodi tematici rappresentati da concetti come territorializzazione, riterritorializzazione (e deterritorializzazione), si rimanda al fondamentale G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris 1980; tr. it. *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma (2003) 2006, mentre una trattazione recente di questi temi in relazione al cinema è proposta da AA.VV., «Fata Morgana», *Territorio*, n. 11, maggio-agosto 2010.

²⁴ Si pensi all'esperienza Dada, inaugurata il 14 aprile 1921 con la visita alla chiesa di Saint Julien-le-Pauvre a Parigi, alla deambulazione surrealista, nonché alla *dérive* dell'internazionale lettrista prima e dei situazionisti poi, alla loro 'costruzione di situazioni', fino ad arrivare – in tempi più recenti e in un ambito maggiormente legato all'arte contemporanea – all'esperienza della Land Art e all'opera di autori come Richard Long, Robert Smithson, Hamish Fulton. Si ritornerà a breve su questi temi., pertanto si segnala qui soltanto G. Debord, "Théorie de la *dérive*", in «Les Lèvres Nues», n. 8-9, novembre 1956 e Id., *Rapport sur la construction des situations* (1957), Mille et une nuits, Paris 2000.

²⁵ G. Marrone, *L'agire spaziale*, in Id., *Corpi sociali*, Einaudi, Torino 2001, pp. 288-368.

avevano fatto esistere il mondo. [...] Rilke ebbe un'intuizione del genere. Anche lui disse che cantare era esistere.²⁶

I percorsi che incrociano e segnano il territorio, dunque, non semplicemente si limitano ad intersecare l'ambiente, bensì creano delle linee, il cui andamento – come le antiche vie dei canti – schiude un itinerario di carattere narrativo: essi sono tracce di pensiero che dinamizzano la componente simbolico-valoriale dell'esperienza mettendola in forma. Di conseguenza, “le strade non conducono più soltanto a luoghi, sono esse stesse dei luoghi”²⁷; assunte e fatte proprie in una dinamica di introflessione dell'ambiente tramite l'incontro e la percezione del soggetto, esse divengono teatro dell'esteriorizzazione del sé e pertanto nicchia di un'estroflessione che sfrutta il linguaggio filmico per esprimersi. Camminare viene allora a configurarsi come azione performativa sullo spazio, uno spazio vissuto, praticato, che quindi diventa luogo, proprio in quanto attivato dall'ingresso e dall'azione del soggetto. Se come sappiamo l'entrata in gioco dell'individuo sul piano della presenza e dell'operatività è in grado di trasformare l'ambiente in ambito di vita, il percorso rappresenta allora il primo segno antropico capace di insinuare un ordine artificiale in un habitat esteso e privo di curvature, la forma primaria attribuita all'aperto, la disposizione imposta alla pura estensione²⁸.

Molto facile è dunque intravedere nel soggetto che si districa tra i percorsi segnalati sulla mappa di *Organic City* i tratti di un 'flâneur del Ventunesimo secolo', che all'antica tensione verso la deriva cittadina unisce gli insegnamenti, i simboli, gli strumenti tipici di epoche successive: le sue incursioni cittadine non sono quindi guidate soltanto dall'anelito ad esplorare, scoprire e riscoprire il territorio, ma da un tentativo di ricercarlo attraverso il dispositivo che più di qualsiasi altro si è fatto interprete del Novecento, meglio – attraverso il suo 'occhio'²⁹, adottando a questo scopo le risorse tecnologiche e sociali rappresentate dai *device* introdotti nel Ventunesimo secolo, di cui le attuali versioni mobili divengono oggi la via

²⁶ B. Chatwin, *The Songlines*, Viking, New York 1987; tr. it. *Le vie dei canti*, Adelphi, Milano 1988, p. 11 e 23.

²⁷ J.B. Jackson, *A Sense of Place, a Sense of Time*, Yale University Press, New Haven 1994, p. 190, citato in F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006.

²⁸ Maggiori specifiche in relazione a questi processi sono fornite al Capitolo 1 di questo lavoro, dove sono indicati i relativi riferimenti bibliografici. Per questa ragione, al fine di una disamina in prospettiva filosofica dei meccanismi citati, in questa sede si segnala soltanto l'importante S. Petrosino, *Capovolgimenti. La casa non è una tana, l'economia non è un business*, Jaca Book, Milano 2008.

²⁹ Il riferimento al cinema come interprete privilegiato del Novecento allude al fondamentale F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.

per rispondere alla ‘voglia di comunità’, alla necessità di essere flessibili e fluidi, all’esigenza di agilità e connettività caratteristica del contemporaneo³⁰.

Già Michel de Certeau, nella sua riflessione, aveva ragionato sull’approccio del soggetto mobile rispetto allo spazio, analizzando la figura dello *stroller*³¹. Nella sua prospettiva, la camminata rappresenta una pratica che reinterpreta e ricostruisce a nuovo gli spazi della città; in particolare, la creazione di uno spazio proprio – si direbbe qui, di un ‘luogo’³² – è un’azione tattica che reagisce all’organizzazione funzionalista della realtà urbana. In riferimento alla marcia, egli parla di una procedura che, insieme ad altre, “ben lungi dall’essere controllate o eliminate dall’amministrazione panottica, si sono rafforzate grazie ad una proliferante illegittimità [...] combinandosi secondo tattiche [...] stabili al punto da costituire sistemi di regolazione quotidiana e forme di creatività surrettizia”³³. Al di là della coloritura sociopolitica (non si vuole qui riflettere sulle questioni del controllo sociale e della distribuzione del potere, care invece al gesuita francese), vi è quindi una considerazione della camminata come attività creativa, che dà luogo e dona origine. Ciò che in questa sede sembra essere particolarmente rilevante, perciò, è che tramite la marcia si assiste ad una vera e propria messa in forma in grado di produrre un riassetto dell’esperienza. Emerge allora con chiarezza il parallelo che assimila i processi di fruizione filmica in mobilità e il gesto³⁴ della camminata, lo spettatore e il podista. In entrambi i casi

³⁰ Su questi aspetti del contemporaneo la letteratura è ricchissima e diversificata; per una lettura dei fenomeni evocati si può fare riferimento alla riflessione di Richard Sennett (cfr. Id., *The Corrosion of Character*, W.N. Norton & Co., New York – London 1999; tr. it. *L’uomo flessibile*, Fetrinelli, Milano (1999) 2006) e di Zygmunt Bauman (oltre alla serie inaugurata col celeberrimo *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge – Oxford – Malden 2000; tr. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma – Bari 2002, cfr. almeno *Community. Seeking Safety in an Insecure World*, Polity Press, Cambridge – Oxford – Malden 2001; tr. it. *Voglia di comunità*, Laterza, Roma – Bari 2001 e *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, Laterza, Roma – Bari 2007). A proposito del legame tra *flânerie* ed esperienza filmica, cfr. S. Liandrat-Guigues, *Modernes flâneries du cinéma*, De l’incidence Editeur, Paris 2009.

³¹ M. de Certeau, *L’invention du quotidien. I. Arts de faire*, Gallimard, Paris 1990; tr. it. *L’invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001 (cfr. in particolare il capitolo VII, *Camminare per la città*, pp. 143-168).

³² Come si è già avuto modo di notare, emerge qui una delle differenze principali tra la presente ricerca e la riflessione dell’intellettuale francese: rispetto al lessico adottato, vi è infatti una sostanziale inversione per ciò che riguarda le categorie della spazialità. Ciò che *L’invenzione del quotidiano* descrive rispettivamente come ‘spazio’ e ‘luogo’ sono infatti iscritti qui in un’impastazione di tipo heideggeriano; per una spiegazione in merito, si faccia riferimento al capitolo 1.

³³ M. de Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, cit., p. 149.

³⁴ Sullo sfondo vi è l’idea, centrale per la già menzionata tradizione della Land Art, che l’opera stia nell’aver concepito l’azione da compiere piuttosto che quanto ad essa è correlato. Il concetto è ben espresso da Hamish Fulton quando dichiara “La mia forma d’arte è il viaggio fatto a piedi nel paesaggio”: si tratta di un concetto che trasforma l’attraversamento del paesaggio (quindi in sostanza la camminata) in esperienza estetica, attitudine che diventa forma. La logica è la medesima che oggi anima le iniziative di gruppi come ad esempio il collettivo romano Stalker. In termini teorici, questo approccio trova un’ottima sintesi in quanto afferma Andrea Bellavita in riferimento alla differenza tra *performance* e installazione: se la prima descrive l’azione di un soggetto in cui sia centrale il farsi, il darsi a vedere nel modo e nel momento in cui il lavoro si compie, la seconda trova il suo nucleo concettuale nella fruizione e nella risemantizzazione dello spazio in cui si inserisce, ponendo semmai l’accento sul

si tratta di un'operazione che pertiene la dimensione simbolica, con la differenza che se la camminata innesca un'appropriazione dello spazio inserita nell'ambito geografico poiché consente di avviare una mappatura del territorio, quella operata dal dispositivo filmico sembra connotarsi come una prensione atta a colonizzare lo spazio per renderlo indessicalmente idoneo ad una visione, azione che dà inizio ed espressione ad una tensione abitativa e modellatrice dell'ambiente.

In *Organic City*, in effetti, accade esattamente questo. Sul modello dello schema di de Certeau, i soggetti smettono di essere semplici passanti, “il cui corpo obbedisce ai pieni e ai vuoti di un ‘testo’ urbano che essi scrivono senza poterlo leggere”³⁵, anzi la loro azione mobile reintroduce gli spazi toccati dal proprio percorso cittadino in un itinerario al contempo fisico e cinematografico il quale, attraverso l'esperienza filmica, innesca una vera e propria ‘reinvenzione del quotidiano’. Un quotidiano che viene colto dall'immagine in movimento nel suo svolgersi temporale, nel suo farsi, e che si condensa in un insieme composto da istanza visuale e spaziale.

Si tratta di un passaggio importante, poiché questa riscrittura del contesto che ospita la vita di tutti i giorni, e con esso del quotidiano stesso, segna lo spostamento da un'esperienza sensibile e diretta ad una filtrata e in seguito restituita – dal vissuto all'esperienza filmica. La mediazione dall'una all'altra forma esperienziale avviene nello specifico attraverso le pratiche di fruizione filmica in mobilità, e dunque attraverso una modalità che mischia elemento cinematografico e camminata. L'immagine in movimento è così utilizzata alla stregua di uno strumento di prensione quasi tattile dello spazio, che si esplica in una appropriazione di tipo aptico-cinestetico nei confronti dello spazio stesso³⁶. In conclusione, “le successioni di passi sono una forma di organizzazione dello spazio, costituiscono la trama dei luoghi. Da questo punto di vista, le motricità pedonali formano uno di quei

risultato del procedimento artistico che ha condotto a ciò che si vede, nonché la sua collocazione entro lo spazio stesso. In riferimento a questi due termini la camminata sembra porsi nel mezzo, dal momento che – come si vedrà – essa unisce sia un'istanza fattiva e dinamica, che rimanda alla scrittura sul territorio, sia una fruitiva, intesa come movimento puramente estetico, idealmente vicino alla lettura e al godimento dell'opera. Di conseguenza, oltre che essere un'azione evidentemente performativa, la camminata si colloca entro un orizzonte di evenemenzialità, è un'esperienza. Cfr. A. Bellavita, “(In)contro lo spazio. L'installazione di arte contemporanea nel tessuto urbano”, in E. Codeluppi, N. Dusi, T. Granelli (a cura di), *Riscrivere lo spazio. Pratiche e performance urbane*, «E|C» Serie Speciale, n. 2, anno II, 2008, pp. 49-57.

³⁵ M. de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, cit., p. 145.

³⁶ Aspetti diversi della questione sono tematizzati in: G. Bruno, *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London 2002; tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006; V. Sobchack, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London 2004; D. Rioux, *Orientation and Narrative, an experiential Approach. From the signaleitic Journey to the Journey of the appropriative Experience*, in Design2context, R. Baur, S.-V. Kockot, C. Bellut, A. Gleiniger (eds.), *Orient-ierung/ ation Des-/ Dés-/ Dis-/ orient-ierung/ ation*, Lars Müller Publishers, Baden 2010.

‘sistemi reali la cui esistenza crea effettivamente la città’ [...] Non si localizzano: sono esse stesse a costituire uno spazio»³⁷.

La marcia appare allora come pratica dell’abitare³⁸, che di conseguenza diviene assimilabile ad un primo step in direzione della disposizione, del tracciamento, della costruzione e dell’allestimento dello S-I. All’interno di questa configurazione, che sussume esperienza diretta e filmica insieme, l’ordine della percezione fisica e quello simbolico si vengono a sovrapporre, ridisegnando la mappa dello spazio a partire da una consustanziale imbricazione tra elemento sensibile e immagine in movimento. La carta interattiva di Oakland diviene allora rappresentazione di questi assemblaggi, mostrando anzitutto i luoghi in cui l’istanza cinematografica viene fisicamente rilocata e dove perciò, secondariamente, diviene possibile rintracciare le nicchie entro le quali riposa il racconto per immagini che consente di abitare lo spazio cantandone l’appropriazione. Ecco che i simboli segnati sulla mappa diventano in tal senso indicatori che mostrano la dislocazione dello S-I del quotidiano, i luoghi dell’esperienza filmica in cui la città e la sua immagine si ibridano in una tessitura omogenea. La fruizione *in loco* consentita dai dispositivi mobili di visione produce effettivamente uno sdoppiamento dei registri esperienziali in cui esperienza vissuta ed esperienza mediata si annodano in una testura che si radica fortemente nel senso del luogo. Contrariamente a quanto si sarebbe portati a pensare, in conformità anche con una nutrita letteratura³⁹, il ruolo giocato dai *device* portabili nell’ambito di *Organic City* non produce perciò un distacco dalla località, non provoca una perdita di legame, viceversa, esso carica di enfasi il senso del luogo stesso: attraverso il portale il soggetto acquisisce uno strumento e riceve una possibilità per abitare, disegnare, allestire lo spazio e dunque, precisamente, rifondare il senso del luogo. L’ambiente, rappresentato dalla sua cartografia, diventa perciò la piattaforma in cui il farsi presente del soggetto al mondo e quello del filmico finiscono per convergere, posizionandosi nello stesso luogo, tanto nell’ambito del mondo diretto, quanto nel quadro di un ordinamento di tipo discorsivo⁴⁰.

La visione in mobilità favorisce dunque il prendere forma di un’esperienza filmica che riduce lo sdoppiamento spaziale (‘qui fisico’ in cui mi trovo *vs.* ‘qui simbolico’

³⁷ M. de Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, cit., p. 150.

³⁸ Cfr. S. Ostrowetsky, *Logiques du lieu*, in AA.VV., *Sémiotique de l’espace*, Denoël – Gonthier Médiations, Paris 1979, pp. 155-173.

³⁹ Cfr. J. Meyrowitz, *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York 1985; tr. it. *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993.

⁴⁰ Questa categorizzazione è da far risalire al modello proposto da Ruggero Eugeni nel suo recente *Semiotica dei media. Le forme dell’esperienza* (Carocci, Roma 2010).

rappresentato dal filmico). La corrispondenza tra questi due punti dello spazio è garantita dalla camminata attraverso la ‘città organica’, cornice in cui quindi essi trovano entrambi posto, dove i relativi movimenti si confondono⁴¹ e si fondono, innestandosi in un tessuto unico che si sviluppa sulla base dell’incedere del passo. La marcia si configura allora propriamente come modalità mobile di presenza in cui è possibile fare un’esperienza filmica, ovvero come processo in svolgimento che si struttura *in progress*, articolandosi su piani successivi e consequenziali. Essa esprime a livello spaziale una successione che evoca al contempo un procedere temporale, come in un montaggio che congiunge una dopo l’altra porzioni di territorio originariamente scollegate. Il passaggio da un luogo all’altro traccia pertanto dei percorsi filmici lungo le vie di Oakland, disegnando una spazialità che non si costruisce soltanto a partire dal dato sensibile della fisicità presente, ma dall’elemento visuale reso attraverso il filmico, in una composizione dove l’immagine in movimento va strutturalmente a costruire il luogo. In questo contesto, l’istanza cinematografica “non è affatto soltanto una riproduzione plausibile del movimento che abbiamo visto apparire, ma il movimento stesso, in tutta la sua realtà”⁴². In quest’ottica, allora, sia il camminare che il racconto filmico dello/nello spazio e la sua fruizione direttamente *in loco*, si configurano come scrittura e insieme lettura del territorio, atto simultaneamente creativo e percettivo⁴³. Come il cinema, infatti, anche la camminata “oltre ad essere un’azione è anche un segno, una forma che si può sovrapporre a quelle preesistenti contemporaneamente sulla realtà e sulla carta”⁴⁴. Facendo tesoro dell’eredità di una lunga tradizione cartografica, non semplicemente votata a mappare il territorio in senso morfologico e fisico, bensì a tracciare la forma dei terreni dell’immaginazione e i contorni dell’esperienza⁴⁵, il soggetto che si muove entro *Organic City* fa del mondo uno spazio estetico, un territorio sul quale si esplica un design che viene impresso camminando. Si tratta quindi della realizzazione di una propria geografia mediale personale, la cui trama intesse spazi del quotidiano cittadino e immagini in movimento.

Il dispositivo filmico, allora, non agisce solo facendo proprio lo spazio: quello che il cinema

⁴¹ Cfr. S. Liandrat-Guigues, *Du monde tel qu’il va*, in Id., *Modernes flâneries du cinéma*, cit..

⁴² C. Metz, *Essai sur la signification au cinéma I*, Klincksieck, Paris 1968; tr. it. *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano 1989, p. 37.

⁴³ Su questo, particolarmente pertinente è il testo di T. Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l’art de la fin du XX^e siècle*, Regard, Paris 2002.

⁴⁴ F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, cit., p. 114.

⁴⁵ Cfr. K. Harmon (eds.), *You are here. Personal Geographies and Other Maps of the Imagination*, Princeton Architectural Press, New York 2004. Qui si inserisce anche il grande filone di rappresentazioni cartografiche indagate da Giuliana Bruno lungo il suo ‘viaggio tra arte, architettura e cinema’ (carte del tenero, mappe del ricordo, guide psicogeografiche, ecc.): cfr. Id., *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*, cit..

fa proprio è qui qualcosa di più – esso si comporta come metodo per assumere il mondo del quotidiano e restituirlo. Emerge la capacità, cioè, “di produrre delle forme concrete che [...] arricchiscono il campo di esperienza estetica, [...] rivelandoci nuovi aspetti della realtà o nuovi modi di porsi in relazione con la realtà”⁴⁶. In altri termini, c’è qui in gioco un meccanismo di messa in forma dell’esperienza, di cui lo S-I è il risultato. Gli *storypoints* che indicano ora le tappe, ora la meta di un percorso attraverso la città, costituiscono un criterio di localizzazione dello S-I del quotidiano e lasciano emergere delle attuali ‘vie dei canti’ che vivificano lo spazio.

Se come affermava Rainer Maria Rilke “Il canto è Esserci”⁴⁷, le osservazioni finora formulate danno modo di individuare lo *storytelling* come anello di congiunzione tra camminata e pratica fruitivo-produttiva del filmico, esperienza nello/dello spazio e sua rifondazione per mezzo dell’immagine in movimento. Non a caso, questa categoria sembra rappresentare la componente centrale del progetto californiano in termini tanto concettuali, quanto effettivamente operativi: oltre che sintetizzare il nesso tra marcia ed enunciazione, l’elemento narrativo, infatti, si pone come esplicazione di un procedere, reso – come si notava – dall’avanzamento della camminata. Esso si costituisce allora come espressione di una tendenza a gettare-avanti l’azione spostandola un po’ più in là, che finisce per coincidere, ad ogni buon conto, con l’idea di un *pro-gettare*. Legato essenzialmente alla nozione di design (cfr. cap. 1), questo progettare manifesta l’atteggiamento attivo del soggetto, che ponendosi all’intersezione tra emersione del mondo e dell’immagine in movimento si accosta ad essi modellandoli. Coinvolto in un contesto caratterizzato dal farsi presente dell’istanza cinematografica, dunque, l’individuo si appella ad una dimensione spaziale dell’esperienza, ovvero reagisce innescando una trasformazione del proprio intorno, come a dire che inevitabilmente l’azione dell’uomo sullo spazio sembra passare attraverso un’attitudine plastica che qui vediamo esprimersi attraverso la rappresentazione filmica.

Ciò che rende interessante *Organic City*, quindi, è la sua capacità di trasformare la pianta di Oakland da spazio geografico a spazio topografico: essa lavora sulla classica descrizione cartografica inanimata al fine di elaborarla e tramutarla in visualizzazione pulsante e vitale. Con spirito profondamente tardo-moderno, il *mapping* che si viene a realizzare è il contrario di quanto sottendeva la messa a punto della carta tipica dell’età moderna. Se questa infatti consisteva in una riduzione, che faceva aderire il mondo ad una tavola per cui “l’irreale si

⁴⁶ L. Cuccu, *La visione come problema. Forme e svolgimento del cinema di Antonioni*, Bulzoni, Roma 1973, p. 142.

⁴⁷ R. M. Rilke, *Die Sonette an Orpheus*, Insel, Leipzig 1923; tr. it. *Sonetti a Orfeo*, Garzanti, Milano 2006, (I) III, v. 7.

muta nel reale”⁴⁸, ora, all’opposto, quella che è una semplificazione dello spazio diviene il punto di partenza per un’aggiunta di elementi che si propongono di integrarla nel tentativo di dinamizzarla e rendere così la complessità del mondo rappresentato. Gli spostamenti che si articolano sulla superficie della mappa, perciò, “crea[no] un’organicità mobile dell’ambiente, una successione di *topoi*”⁴⁹, i quali cercano di muoversi non soltanto in superficie ma su un’asse di profondità, lasciando emergere uno spaccato di quelle che sono le pratiche spaziali attuate lungo il percorso di formazione dello S-I. Ecco allora che la città appare al soggetto allo stesso modo in cui il paesaggio appariva agli esponenti della Land Art durante gli anni Sessanta e Settanta – una tela, un supporto sul quale disegnare⁵⁰. Il fruitore ha pertanto la possibilità di apporre una marca su questo spazio, ma non a meri fini appropriativi, poiché tramite l’immagine in movimento può realizzare la sua personale restituzione del quotidiano. L’ambiente viene cioè elaborato in base alla propria misura, vale a dire in relazione al contemporaneo farsi presente di istanza umana e filmica nel contesto del quotidiano. Se per un verso quindi è essenziale il ‘graffio’ lasciato sulla pelle della città dall’itinerario filmico che solca il corpo urbano, per un altro verso, questo rappresenta soltanto l’avvio di un meccanismo più complesso, in cui l’elemento cinematografico si innesta nel tessuto urbano per farsi fibra di una trama ibrida. Da questo ordito nasce uno S-I, il quale si fa interprete delle *flânerie* che il dispositivo filmico riesce a realizzare. In quest’ottica, *Organic City* mette in gioco il sorgere una configurazione modellata sulla sostanza visuale della rappresentazione per immagini e su quella fisico-sensibile percepita attraverso la prensione dello spazio resa possibile grazie alla marcia. Le piste tracciate collegando le varie storie proposte, daranno perciò origine ad una cartografia delle rappresentazioni filmiche dello spazio. Emerge pertanto una superficie che riporta indicazione di spazi a cui vengono sovrapposti luoghi, una carta geografica eterotopica⁵¹ che nonostante la staticità della sua resa grafica, presuppone un’idea narrativa,

⁴⁸ F. Farinelli, *Geografia. Introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003, p. 170.

⁴⁹ M. de Certeau, *L’invenzione del quotidiano*, cit. , p. 153.

⁵⁰ Basti pensare, ad esempio, all’opera di Richard Long, a cui la Tate Gallery di Londra ha recentemente dedicato una personale. Opere come *A line made by walking* (1967) sono esempi emblematici dell’approccio e della considerazione attribuita alla camminata, intesa come gesto in grado di lasciare un segno sullo spazio, di scrivere la propria presenza in esso. Ottima risorsa per una panoramica sul lavoro di Long è il suo sito ufficiale <http://www.richardlong.org/> (ultima accesso 23 dicembre 2010); si segnala poi il catalogo della mostra cui si accennava, che rappresenta una pubblicazione recente riferita al contributo dell’artista: C. Wallis (eds.), *Richard Long. Heaven and Earth*, Tate, London 2009. Pertinente alla nostra riflessione è inoltre P. Elliott (eds.), *Richard Long: Walking and Marking*, National Galleries of Scotland, Edinburgh 2007.

⁵¹ La sovrapposizione tra spazi fisici e luoghi caricati di una valenza simbolica individuale, appare in tutta la sua evidenza nella mappa di *Organic City*: essa unisce infatti la referenzialità tipica dello strumento cartografico ad un regime espressivo personalistico. Quest’ultimo si manifesta tramite l’apposizione del proprio *flag* in un punto

ed è concepita in funzione di un itinerario⁵². La griglia che inquadra la città nelle sue zone, allora, non va considerata come indice di un sistema di coordinate impersonali e fisse, sinonimo di una costruzione dell'ambiente che risponde al desiderio di controllarlo nella sua estensione ed esito di un impulso di mappatura avviato financo al di fuori, rispetto alla località in questione⁵³, bensì come strumento di lettura e decodifica strettamente legata al territorio, fenomenologicamente situata, che referenzializza la scrittura e dunque tutte quelle operazioni di abitare, design e arredo attivate dal soggetto su *quello* spazio.

In questi termini, la 'geografia del mappare' non si pone in contrasto con quella dell'immaginazione⁵⁴, anzi, cifra distintiva di *Organic City* è proprio la sovrapposizione e l'integrazione fruttuosa di questi due livelli descrittivo-interpretativi dello spazio; questa rimanda infatti ad una ulteriore sovrapposizione, quella dei regimi esperienziali (*Erlebnis* da un lato, esperienza filmica dall'altro), che viene realizzata facendo leva proprio sulle peculiarità e sugli elementi locali del contesto, rivisitati, raccontati e documentati da persone fisicamente presenti o comunque emotivamente legate al luogo. Appaiono così

geografico che dunque non rimanda soltanto ad un'operazione di posizionamento e geolocalizzazione, ma che invece è corrispondente ad un nucleo narrativo di abitazione dello spazio, e perciò costruzione di un luogo, allestimento di un insieme di ambiente e narrazione. In questo senso, allora, il paesaggio si fa polisemico e pertanto la carta che lo rappresenta non può che restituire al contempo più dimensioni spaziali, evocando la suggestione di un ambiente eterotopico.

Sulla natura della mappa come strumento cartografico e la sua evoluzione, si vedano F. Farinelli, *Dallo spazio bianco allo spazio astratto: la logica cartografica*, in T. Maldonado (a cura di), *Paesaggio: immagine e realtà*, Electa, Milano 1981; Id., *I segni del mondo. Immagine cartografica e discorso geografico in età moderna*, La Nuova Italia, Scandicci 1992; Id., *Geografia. Introduzione ai modelli del mondo*, cit.; Id., *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009. In relazione al lavoro di riverbero del sé sullo spazio, una buona introduzione al tema è offerta da E. Turri, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia 1997. Il concetto di 'eterotopia', come è noto, si deve a Michel Foucault (cfr. Id., *Eterotopia. Luoghi e non luoghi metropolitani*, ed. it. in *Millepiani*, 2, Mimesis, Milano 1994, 7 – 20), ma intorno a questa idea una posizione particolarmente interessante nell'ambito della presente ricerca è presentata in V. Guarrasi, *Eterotopia del paesaggio e retorica cartografica*, in G. de Spuches (a cura di), *Atlante virtuale*, vol. II, Laboratorio Geografico, Palermo 2002, pp. 11-20. Uno sguardo recente sulla categoria foucaultiana, inserita in una più ampia riflessione che qui pare appropriata, è contenuta in M. C. Boyer, *The Way Things Work: City Maps and Diagrams*, in P. Healy, G. Bruyns (eds.), *De-/signing the Urban*, 010 Publishers, Rotterdam 2006. Infine, il concetto di 'paesaggio polisemico' è avanzato in C. Socco, *La polisemia del paesaggio*, in P. Castelnovi (a cura di), *Il senso del paesaggio*, IRES, Torino 2000.

⁵² Cfr. I. Calvino, *Il viandante nella mappa* in Id., *Collezione di sabbia*, Garzanti, Milano 1984.

⁵³ Sulla prospettiva interna/esterna del soggetto rispetto allo spazio, cfr. F. La Cecla, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, cit., mentre a proposito dello stimolo prensivo che induce alla mappatura e alla sua relazione con i meccanismi visuali, si rimanda invece a T. Castro, "Economies du référent 3. The 'Mapping Impulse', or the Cartographic Reason of Contemporary Images", in Ph. Dubois (eds.), *Cinéma et Art Contemporain II*, «Cinéma et Cie. Film Studies International Journal», n. 10, Spring 2008, pp. 41-50. La tensione scopico-tattile che caratterizza l'operazione di mappatura come nucleo di una 'arte cartografica' è esplorata invece da C. Buci-Glucksmann, *L'Oeil cartographique de l'art*, Galilée, Paris 1996.

⁵⁴ Le espressioni 'geografia della mappare' e 'geografia dell'immaginazione' (che rendono i corrispettivi di 'geography of mapping' e 'geography of imagination') sono di Henk van Houtum, così come l'autore le ha proposte nel corso del suo intervento *The City of our Maps* nell'ambito di *Sguardi di frontiera: soglie urbane tra visibile e invisibile*, convegno tenutosi il 3 aprile 2009, promosso dalla scuola di dottorato in Antropologia ed Epistemologia della Complessità dell'Università degli Studi di Bergamo.

‘paesaggi invisibili’⁵⁵, fatti di aree dalla coloritura evocativa, carichi di immagini e suggestioni, che recano le impronte dell’esperienza, del passaggio, dell’abitare lo spazio, poiché l’uomo, per appropriarsi dell’ambiente in cui vive la propria quotidianità, sente l’esigenza di marcarlo con dei segni, rappresentarlo, testimoniarlo.

È esattamente ciò che propongono, ad esempio, le *videostory* di Patricia Bulitt, William Wong e di Marc. I contributi di questi autori, presi a campione estraendo i loro racconti da un archivio ben più ricco, costituiscono dei casi rappresentativi, nella misura in cui mostrano le diverse modalità attraverso le quali i soggetti si sono appropriati dello spazio, creando la propria nicchia attraverso la narrazione di un’esperienza resa in forma filmica. Prendono corpo quindi dei veri e propri percorsi di esplorazione e costruzione di una dimora, vale a dire di organizzazione dell’intorno connotandolo come luogo dell’abitare. L’immagine in movimento è utilizzata come tecnica in grado di cristallizzare l’atmosfera di uno spazio particolare, come supporto documentaristico, complemento iconografico di diari filmati o background in quelle che sono vere e proprie ‘escursioni etnografiche’. Si è già anticipato in apertura alla presente analisi che le storie raccolte dal database di *Organic City* sono raggruppate secondo vari criteri, tra cui quello di genere; ciò rende l’idea della varietà dei contributi e soprattutto degli approcci adottati nei confronti della città e degli obiettivi che hanno guidato l’operazione di lettura del tessuto urbano e scrittura/riscrittura in/di esso⁵⁶.

Per riprendere i casi citati, le videostorie di Patricia Bulitt, realizzate in riva al lago Merritt, si caratterizzano per la narrazione molto teatrale, la gestualità marcata e l’intonazione impostata; esse rimandano a diversi contenitori particolari (*nature*, quando si riferiscono strettamente al parco in cui vengono enunciate; *fantasy, secrets, love* quando si fanno maggiormente fiabesche o evocative⁵⁷). *The Storykeeper’s Chair*, ad esempio, rilegge in maniera favolistica la zona in cui è girata, evocando racconti e leggende che per altro tematizzano metatestualmente l’idea della narrazione. La retorica dell’autrice crea un vero e proprio ‘discorso’ attorno al tema dello *storytelling*, non a caso in più occasioni torna sull’idea

⁵⁵ L’idea che l’immagine della città si componga di paesaggi e scorci invisibili a partire dalle raffigurazioni cartografiche e che anzi essa derivi da un incrocio di fattori diversi, tra cui ad esempio le forme di rappresentazione e i modelli culturali, gli equilibri civico-politici e quelli economici è da far risalire a K. Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge MA 1960; tr. it. *L’immagine della città*, Marsilio, Venezia (1964) 2009.

⁵⁶ Su questo, cfr. M. Hammad, *Lire l’espace, comprendre l’architecture*, PUF, Paris 2002; tr. it. *Leggere lo spazio, comprendere l’architettura*, Meltemi, Roma 2003; I. Pezzini, G. Marrone (a cura di), *Senso e metropoli: per una semiotica posturbana*, Meltemi, Roma 2006 e Id. (a cura di), *I linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi*, Meltemi, Roma 2008.

⁵⁷ Tutti i contributi dell’autrice sono disponibili alla pagina web personale contenuta nella ‘Authors Directory’, dove è indicato anche il genere di ogni singolo racconto: <http://www.theorganiccity.com/wordpress/author/patricia/> (consultato il 27 dicembre 2010).

che le storie siano in grado di restituire la natura e lo spirito del luogo. *A House Called Listening* fa nuovamente leva su mitologie del quotidiano, adottando se possibile toni quasi sacrali: l'autrice inscena una sorta di coreografia che racconta un rituale consumatosi nel particolare angolo di città in cui il videoracconto è stato girato; ricordando quella particolare occasione e la danza che una fantomatica donna avrebbe dedicato al posto in cui lei stessa si trova, Patricia Bulitt fa esplicito riferimento al legame che connette gli elementi dell'ambiente, il loro passato e il loro valore in termini di narrazione e memoria individuale⁵⁸. I componenti dell'habitat vengono trasformati dall'esperienza vissuta, ora raccontata, in materiale funzionale all'edificazione di una nicchia in cui trovare rifugio, in cui abitare e farsi presenti. E in effetti la storia proposta, al di là degli accenti particolarmente enfatici, si gioca esattamente su questo, ovvero sulla capacità dello spazio di offrire raccoglimento e dunque di tramutarsi in luogo di ristoro⁵⁹.

Di matrice completamente diversa i contributi di William Wong, guida turistica e membro della minoranza cinese presente in città, che illustra proprio secondo un registro di tipo documentaristico i vari luoghi-simbolo della storia della comunità orientale di Oakland⁶⁰. I suoi sono infatti denominati '*Walking Tours*' e, come evidentemente suggerito, sono storie raccontate sempre percorrendo le aree cui si riferiscono; ne deriva una riscrittura degli spazi urbani toccati dai videoracconti, i quali diventano luoghi di visione: grazie alla fruizione *on site*, infatti, come si è ampiamente osservato, la raffigurazione del luogo sulla mappa di *Organic City* e l'esperienza filmica che il progetto consente di fare si vengono a sovrapporre all'esperienza sensibile e percettiva dello spazio. Quest'ultimo, di conseguenza, diviene luogo protagonista della narrazione. In tal modo, allora, sedi di servizi utili alla persona (*Walking Tours: Asian Health Services*), piuttosto che piazze (*Walking Tours: Lincoln Square*), luoghi di culto ed edifici di valore storico-artistico (*Walking Tours: Chinese*

⁵⁸ "I can listen to the land, here, and remember when I stood here on the day in September telling my story", Patricia Bulitt, *The Storykeeper's Chair*, verbalizzazione dell'audio.

⁵⁹ "I was driving on the freeway here behind us and I was pulled out... to find place of solace, a place where I could feel a peace. So I got off the freeway and walked to lake Merritt and [...] as I was walking towards the water I was immediately restored by a sense of beauty. [...] It was as if I was come into 'the house called listening'. To listen to a place... to a sense of awe, and beauty, and of knowledge – knowledge so ancient. [...] So here I am, under these trees, and I can remember the feeling I had when the birds did come around me. And this old oak, it seems to hold its own stories of what happened under its branch. [...] How are we going to remember to listen? How are we going to remember how to build a house called listening? How can we listen to the land, the places that we care about and give our gestures to those who also listen? I'm a storykeeper. I keep the stories in my hands and in my words, that go out into the air and fly to your ears", Patricia Bulitt, *The House called Listening*, verbalizzazione dell'audio.

⁶⁰ I racconti per immagini realizzati da Wong sono disponibili all'url: <http://www.theorganiccity.com/wordpress/index.php?s=william+wong&search.x=0&search.y=0> (consultato il 27 dicembre 2010).

Methodist Church; Walking Tours: Hall of Pioners I e II) ricevono attenzione e vengono raccontati mentre William li percorre e a sua volta li fa potenzialmente percorrere al soggetto impegnato nella visione.

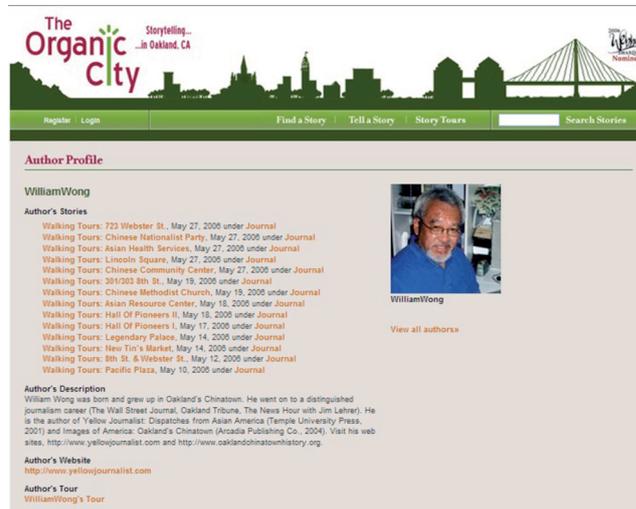


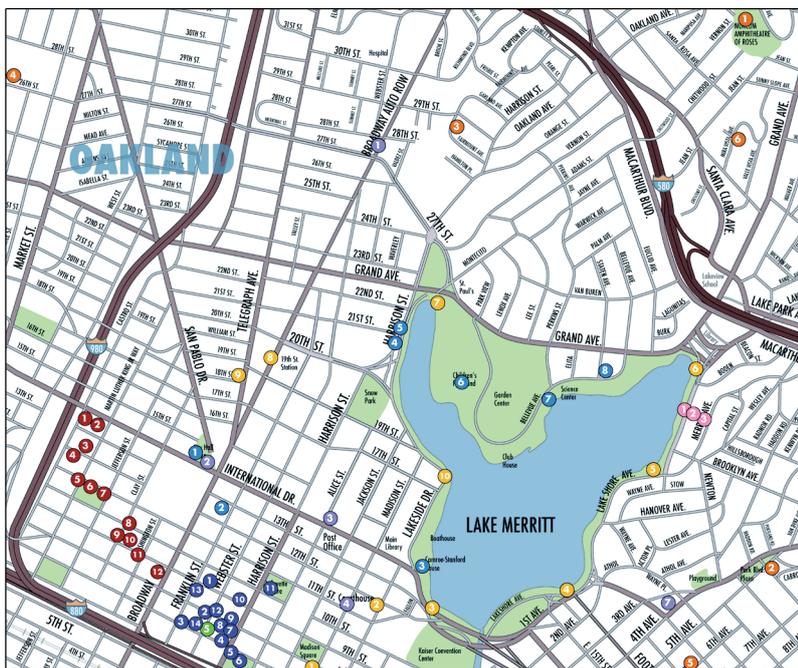
Figura 20. (a sinistra) Patricia Bullitt: *The Storykeeper's Chair*. Figura 21. (a destra) Elenco di racconti filmici a firma di William Wong.

La contemporanea mobilità del soggetto enunciatore oltre che dello spettatore, accomuna i contributi di Wong a quelli Marc. Il lavoro di quest'ultimo rappresenta un apporto interessante al progetto di Byrne e Mattern, poiché emblemizza l'organicità dell'azione di design sullo spazio e tocca letteralmente il tema del rapporto con gli spazi della città in quanto luoghi in grado di dare abitazione, di costruire un intorno personale nel quale ritrovare e vivere il quotidiano. Le tracce narrative dell'autore, che corrispondono poi alle sue passeggiate urbane, sono infatti presentate in modo esplicitamente connesso tra loro, allo scopo di creare una pista articolata in step successivi, i quali ripercorrono uno spostamento cronologico di Marc stesso all'interno del tessuto urbano. Quello che i curatori del portale hanno chiamato *Marc's Tour*⁶¹, quindi, si compone significativamente a partire dalle abitazioni che tra gli anni Ottanta e Novanta hanno ospitato il protagonista; ne nasce così un itinerario che si dipana in varie zone di Oakland, tutte legate emotivamente e narrativamente a luoghi di interesse specificatamente personale.

Lo spettatore è guidato attraverso le vie della città ripercorrendo la storia di Marc, entra nella sua esperienza, ne condivide il rapporto con l'ambiente e partecipa ai suoi luoghi. Ciò cui il dispositivo filmico dà qui accesso è evidentemente uno S-I del quotidiano, che si

⁶¹ Gli *storypoints* che indicano le tappe dell'itinerario proposto da Marc sono visualizzate sulla carta della città all'indirizzo: http://www.theorganiccity.com/wordpress/tours_authormap?auth=Marc (consultato il 27 dicembre 2010).

intravede anche negli esempi precedentemente citati, ma che nel caso di Marc appare in tutta la sua evidenza come dimensione dell'esperienza. Composta da immagini che ricostruiscono il vissuto di tutti i giorni, questa lascia affiorare dettagli e aspetti che caratterizzano la vita di sempre (la propria strada di casa, la casa stessa e le sue particolarità, i ricordi positivi ad essa connesse e viceversa le memorie negative) e così facendo li radica a punti precisi dello spazio, in cui si stanziano regioni fatte di racconto, o attraversate da linee di narrazione; in entrambi i casi la storia condivisa risulta situata e, più ancora, saldata al suo luogo per tramite del filmico.



The Organic City

Storytelling...
...in your community

There! Marc's Tour

Join former Oakland resident Marc as he journeys around Oakland revisiting the different homes he lived in during the 1980's and 90's. Along the way, Marc discovers the important influence place has had on his identity. Marc's seven video stops include:

- 1 Introduction
- 2 E. 22nd St. at 5th Ave.
Latitude: 37.8009 / Longitude: -122.2462
- 3 Fairmount Ave. at 29th St.
Latitude: 37.8170474 / Longitude: -122.2603
- 4 26th St. at Union St.
Latitude: 37.8186 / Longitude: -122.2817
- 5 6th Ave. at E. 18th St.
Latitude: 37.7975 / Longitude: -122.2494
- 6 Mira Vista Ave. at Alta Vista Ave.
Latitude: 37.8164 / Longitude: -122.24778
- 7 E. 12th St. at 5th Ave.
Latitude: 37.7954 / Longitude: -122.2550

Figura 22. There! Marc's Tour. disposizione cartografica dei luoghi che compongono percorsi articolati.

In tutti i casi citati, insomma, lo spazio vissuto quotidianamente viene colorato di immagini e suggestioni, esso assume cioè forme e sembianze simboliche peculiari⁶², si modella sull'impronta personale del soggetto che viene resa dal dispositivo filmico. Quest'ultimo fa leva sulla propria rilocalizzazione e valorizza la sua dimensione di erranza per dar luogo in prima istanza a quelle che appaiono come linee percorribili di racconto e, in seconda battuta, come esito di queste, a dei paesaggi che si strutturano proprio a partire dal passaggio del soggetto all'interno o attraverso l'ambiente. Si tratta, come li ha definiti Francesco Careri, di veri e propri *walkscapes*⁶³, assemblaggi e allestimenti territoriali che prendono forma in seguito all'azione del soggetto sullo spazio e che pertanto stanno alla

⁶² Cfr. R. Trocchianesi, *Abitare con i sensi. Percezioni, forme, oggetti*, in G. Rizzi, *Abitare essere e benessere: architettura d'interni e psicologia*, LED, Milano 1999.

⁶³ F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, cit..

base di quelle dinamiche funzionali alla creazione dello S-I, ovvero della configurazione esperienziale che sostanzia l'unione tra dato contestuale e suo racconto per immagini.

3.3. Note conclusive

Organic City, in sostanza, mette in forma i luoghi delle persone, dà corpo agli spazi del vissuto, realizzando quello che abbiamo chiamato S-I del quotidiano. Il progetto presenta perciò una sorta di tassonomia di nicchie abitative e mostra così una serie di modi di dispiegare un design atto a disporre l'ambiente secondo la misura del soggetto nelle circostanze della vita di tutti i giorni, nonché di arredare lo spazio urbano rendendolo funzionalmente accogliente rispetto alle attività e alle esigenze – tanto operative quanto valoriali – da essa imposte. La tecnica dello *storytelling* viene pertanto utilizzata allo scopo di passare in rassegna un certo numero di 'stili' che connotano i meccanismi espliciti sullo spazio da ogni soggetto, attraverso il racconto della propria storia. Lo stretto legame tra il contesto e l'istanza filmica che viene adottata per dar voce ed esprimere la propria esperienza sottoforma di storia, fa emergere delle zone di condensazione, in cui si fa presente una sostanza ibrida derivata appunto dalla contaminazione tra immagine in movimento e spazio. La tessitura tra questi due elementi rappresenta una dimensione nella quale il soggetto può effettuare un'esperienza filmica, vale a dire può vivere il quotidiano attraverso il filtro dell'istanza cinematografica, la quale media la percezione diretta e sensibile del mondo. Questo gli consente di "comprende[re] la propria esperienza e la propria identità facendo proprie le storie di altri sulla [cui] base [...] costruisce le sue"⁶⁴. Tra le pieghe della città, rappresentata visualmente sia in termini cartografici, sia filmici, perciò, affiorano progressivamente spazi di racconto, si creano delle nicchie e si configurano delle linee di rappresentazione: il progetto costituisce allora un interessante caso di studio proprio perché lo sguardo che rivolge a Oakland coglie le trasformazioni e le connessioni che innervano il tessuto cittadino, mettendo a punto una mappa di immediata comprensione che mostra la locazione topologica di itinerari, i quali sono da considerare anche come vettori enunciazionali. Dalla carta interattiva sorge quindi una stratificazione fatta di storie, determinata cioè dal continuo incrociarsi e sovrapporsi di piste di racconto che seguono ordini spazio-temporali dislocati, per così dire 'anacronici', e che si fanno indicatori di altrettanti S-I fondati e sviluppati sul territorio. Essa supera la tradizionale

⁶⁴W. Buckland (eds.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley & Sons – Blackwell, Malden – Oxford – Chichester 2009, p. 1.

configurazione geografica, poiché localizzando la posizione di queste configurazioni esperienziali, include spazi trasformati in luoghi che si fanno significanti di narrazioni individuali. Ma l'effetto del processo di abitazione dello spazio mostrato e favorito dalla rappresentazione cartografica di Oakland non è dovuto semplicemente all'introduzione di ipertesti che rimandano a videostorie: esso è da ricondurre alla restituzione di tracciati e itinerari che diviene possibile ripercorrere direttamente; questo evoca efficacemente il dinamismo tipico dei processi di riappropriazione del territorio attraverso la pratica del camminare, supportata tra le altre cose dall'applicazione *mobile* del portale. E in effetti, diverse sperimentazioni nel campo dello *storytelling* stanno attualmente testando formule ibride e crossmediali, combinando mezzi differenti allo scopo di predisporre ambienti immersivi che accordino la possibilità di innescare esperienze interattive⁶⁵. Si tratta di un tentativo di 'ricreare in laboratorio' una esperienza quanto più possibile vivida, dinamica, diretta e paradossalmente questo viene fatto ricorrendo ad un livello di sofisticazione tecnologico-mediale sempre più elevato⁶⁶. Nel caso di *Organic City* non ci troviamo per la verità di fronte all'implementazione di una piattaforma eccessivamente complicata, ma certamente siamo in presenza di un prodotto mediale flessibile, che fa leva sull'intermedialità e che cerca di sfruttare le possibilità crossmediali per rendere accessibili ed intuitivi l'utilizzo, le procedure, l'interfaccia. Lo scenario immersivo che in tal modo viene creato non consiste pertanto in una elaborazione sintetica dell'ambiente naturale, al contrario come si è più volte notato, viene promossa una sovrapposizione tra contesto di vita reale e dimensione mediata, tra vissuto percettivo quotidiano ed esperienza filmica. In particolare, allora, l'ambiente coinvolgente e capace di immergere il soggetto non si discosta dal mondo, ma semmai lo integra con un surplus di significato in grado di connotare i suoi spazi come luoghi capaci di ospitare l'individuo. È la città stessa a rappresentare qui il teatro dell'immersività, che fonde in un'unica esperienza le storie per immagini del quotidiano con l'ambiente in cui si tengono. Il contesto urbano, dunque, è molto più di ciò che esso dia a vedere⁶⁷: come accade nell'ambito di numerosi progetti⁶⁸ che negli ultimi anni

⁶⁵ Cfr. D. Thornburn, H. Jenkins, *Introduction: Toward an Aesthetics of Transition*, in D. Thornburn, H. Jenkins (eds.), *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, MIT Press, Cambridge MA – London 2003.

⁶⁶ Un buon esempio in tal senso è l'opzione *Maps* di Google; per un'analisi in chiave semiotica delle pratiche sul territorio a partire da una visualizzazione digitale si veda C. Gianelli, D. Compagno, "Visualizzazione e gestione del discorso in *Google Maps*", in E. Codeluppi, N. Dusi, T. Granelli (a cura di), *Riscrivere lo spazio. Pratiche e performance urbane*, cit., pp. 145-153.

⁶⁷ Con una certa eco cavelliana, secondo Ruggero Eugeni la città, soprattutto quando sottoposta a particolari processi di appropriazione, può addirittura essere considerata come medium (cfr. R. Eugeni, *Nikeplatz. The urban space as a new medium*, intervento presentato alla Université d'été Internationale *Cinéma & Art Contemporain 3*, luglio

hanno riaccesso l'interesse per l'ambiente cittadino, anche in *Organic City* esso è inteso come spazio espanso che contiene l'azione, in cui cioè l'immagine in movimento rivivifica l'estensione indistinta, la quale viene perciò segnata dalla costruzione di luoghi. Il senso della mappatura si unisce quindi all'organizzazione del territorio, rimandando non soltanto ad un orizzonte puramente cartografico, ma ad una questione che semmai pertiene lo stare dell'uomo nello spazio del quotidiano. Evidente, allora, il nesso che lega l'azione performativa di attraversamento dell'ambiente ai concetti di abitare, design, allestimento dello spazio. Guardando i racconti filmati, lo spettatore mobile del progetto scopre ambienti marcati di legami e affetti, luoghi in grado di avviluppare soggetto e territorio: si tratta di S-I impalpabili che rendono angoli di città veri e propri universi di significato, delle riserve di senso che si costruiscono intrecciando l'esperienza spaziale e quella filmica.

2010, <http://ruggeroeugeni.files.wordpress.com/2010/06/paper-nikeplatz-paris1.pdf> consultato il 20 dicembre 2010).

⁶⁸ Tra gli esempi più celebri a livello internazionale figura senza dubbio la serie di 'camminate' (letteralmente *Audio- o Video-Walks*) di Janet Cardiff e Georges Bures Miller. Si tratta in sostanza di performance che coinvolgono il dispositivo filmico nella sua forma mobile, invitando i fruitori a percorrere un certo itinerario mentre una camera cui sono aggiunte delle cuffie mostra loro il girato che ripropone esattamente i luoghi in cui si vengono man mano a trovare; essi seguono così il film sul dispositivo che è stato loro consegnato, ritrovandosi coinvolti in un'architettura del mondo circostante che si sovrappone alla sua immagine con una corrispondenza pressochè totale, dove l'unico elemento di distorsione è dato proprio dall'azione del soggetto fruitore (cfr. J. Cardiff, M. Schaub, *Janet Cardiff: The Walk Book*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna 2005 e M. Fraser, *Les Walks de Janet Cardiff: des promenades aux sentiers qui bifurquent*, in Ph. Dubois, F. Monvoisin, E. Biserna (dir.), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Campanotto, Pasian di Prato 2010). Vi è poi una serie di progetti istituzionalmente meno riconosciuti da quello che è il circuito dell'*élite* e della critica artistica che però fa parimenti riferimento a categorie che sono risultate centrali nel corso dell'analisi di *Organic City* (narrazione e *storytelling*, mobilità, territorio, riscrittura dello spazio, mappa e cartografia); a questo proposito si possono citare almeno il già menzionato gruppo *Stalker* (cfr. <http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/tarko.html> consultato il 1° febbraio 2011), *Yellow Arrow* (maggiormente legato però ad un intervento performativo sullo spazio e ad una resa fotografica *still*; cfr. www.yellowarrow.net consultato il 1° febbraio 2011), *Flaneurs savants* di Rekha Murthy che sfrutta lo stesso concept di Byrne e Mattern ricorrendo al dispositivo filmico mobile (<http://www.rmurthy.com/flaneurssavants/index.html> consultato il 20 dicembre 2010) o, in un certo senso, anche gli allestimenti domestici itineranti di *Projections Privées* di Zoé Chantre e Alexandra Pianelli (cfr. Z. Chantre, A. Pianelli, *Projections privées. Carnet de route*, Rives dangereuses, Paris 2008).