

Geoblog e mappe esperienziali, per scrivere storie nelle geografie

La mappa “anticipa il territorio” suggeriva Jean Baudrillard e da sempre è la rappresentazione grafica in scala di un luogo.

Ora forse può esprimere qualcosa di più: funzioni non previste tempo fa, rivelate dalle potenzialità interattive delle tecnologie digitali del web associate alla georeferenziazione. Una mappa nel web oggi può rilevare non solo ciò che c'è già in un territorio ma ciò che diviene, non solo ciò che c'è da rappresentare ma ciò che viene tracciato dalla partecipazione, dalle azioni e dalle esperienze svolte in un territorio.

E' questo aspetto evolutivo delle tecnologie che risulta strategico. L'innovazione dopotutto è il valore d'uso sociale e culturale delle opportunità tecnologiche, declinate nelle migliori condizioni possibili per migliorare le nostre condizioni di vita, a partire dalla **pre-visione**. Dopotutto ci siamo eretti in piedi, trasformandoci da quadrupedi a bipedi per vedere più lontano e prevedere le nostre sorti di caccia (o di fuga). Così le mappe hanno svolto questa funzione di previsione del territorio, centrate sul suo dominio (l'etimo di “territorio” corrisponde alla pertinenza e al dominio della terra), come strumento privilegiato per la conquista coloniale. Se questo è il passato, il futuro delle mappe su c'interessa porre l'attenzione è quello che riguarda la possibilità di associare la georeferenziazione direttamente alle pratiche svolte in un territorio, secondo una sensibilità inerente **l'innovazione sociale**.

E' sulla base di questa intuizione che si aprì nel 2005 un cantiere di progettazione culturale, in vista delle Olimpiadi di Torino 2006, per mappare le azioni che si sarebbero svolte durante quella manifestazione. Si utilizzò il database del Catasto di Torino (uno dei primi casi di open geodata), fatto girare su una piattaforma web integrata ad un CMS (Content Management System) per svolgere attività di blogging. Si chiamava glocalmap.org (è persa ed ora rimanda a geoblog.it), si sviluppò quando googlemaps non era ancora apparsa sugli schermi e quando arrivò faceva ciò che Google non permetteva di fare: scrivere dentro le mappe. Se ne parlò in diversi articoli, tra cui questo di [Monthly Vision del febbraio 2006](#). Quell'esperienza portò alla definizione di **geoblog**, un neologismo che non è solo presente nel [Dizionario specialistico Treccani “Scienza e Tecnica”](#) ma è stato acquisito nell'Enciclopedia Treccani nell'ambito del [Lessico del XXI secolo](#).

Il geoglog attua l'interazione tra la mappa del territorio e quelle scritte che lo rivelano, lo narrano, lo descrivono. Le scritte possono anche essere multimediali per evidenziare le caratteristiche di un'azione che si svolge nel territorio stesso. Sulle geografie dei luoghi, formalizzate nelle mappe on line, si potranno così inserire notazioni che danno forma ad uno sguardo itinerante che interpreta sia il genius loci sia iniziative che riguardano ambiti come l'**urbanistica partecipativa**, il **turismo esperienziale** e la **cittadinanza educativa**.

Inscrivere l'uso delle reti nell'azione di comunicazione attraverso il territorio è una delle prerogative dell'ambito di ricerca sul **performing media**: un'altra parola nuova per cose nuove. Sottende quella creatività sociale capace d'interpretare l'uso delle reti e dei nuovi media interattivi. Performing media è infatti ciò che concerne questa tensione creativa per l'utilizzo strategico delle reti e in particolare la progettazione delle interazioni possibili tra web, multimedialità e territorio. In questo senso il geoblogging è una pratica emblematica per la proprietà di **scrivere “storie sulle geografie”**, dando nuova forma alla comunicazione al tempo del web 2.0.

Le decine di geoblog realizzati da Urban Experience sono linkati in questo [forum](#) e sono basati sull'uso di googlemaps ma si sta ora operando per lo sviluppo su OpenStreetMap. L'ambito che si rileva come esperienza cardine è quello della cittadinanza educativa perché non riguarda solo il contesto della formazione scolastica ma si estende alle pratiche dell'urbanistica partecipativa per dare forma alla partecipazione senziente dei cittadini che intendono contribuire ai progetti di rigenerazione urbana. E anche quelle di un turismo

esperienziale che espande il concetto di cittadinanza, per coinvolgere turisti e viaggiatori (si pensi ai pellegrini della Via Francigena, dorsale culturale e non solo religiosa d'Europa, per cui si sono già sviluppati dei geoblog) in esperienze web 2.0 che rilancino i loro sguardi in un territorio che sappia rivelarsi in modo innovativo.

Parlare di cittadinanza educativa significa riconoscere il principio fondante del concetto di educazione: un'azione che comporta il fatto di "tirar fuori", come rivela l'etimo latino *educere*.

Significa fondamentalmente esplicitare conoscenza e non solo acquisirla, "mettendo dentro" cognizioni secondo procedimenti didattici. Ci piace in tal senso associare l'idea di educazione al principio di cittadinanza attiva, in quanto disponibilità a relazionarsi con gli altri nello spazio pubblico delle città e delle comunità per crescere insieme. In questo senso si può intravedere un futuro progressivo dei sistemi educativi che non possono ignorare la necessità di un continuo cambiamento in relazione al mondo che corre. Quanto è importante imparare a imparare: attivando quella forza motrice dell'apprendimento che comporta un'alimentazione continua dell'attenzione, della curiosità e conseguentemente della selezione e della produzione di senso, come nel geoblogging.

Definiamo questo processo "apprendimento dappertutto", una modalità che comporta un nuovo sguardo sollecitato da tecnologie abilitanti ("L'unico vero viaggio verso la scoperta non consiste nella ricerca di nuovi paesaggi, ma nell'aver nuovi occhi", suggerisce Marcel Proust), considerando **il web come nuovo spazio pubblico** in cui estendere la propria esperienza.

Il punto è proprio qui: nell'interazione tra web e territorio, attuando format di performing media come il geoblog, capaci di attivare nuove forme dell'attenzione, della partecipazione e dell'apprendimento. La progettualità di Urban Experience si basa su queste pratiche di performing media che usano smartphone e mappe interattive, esplicitando le potenzialità di storytelling del web integrate con eventi ludico-partecipativi di azione nel territorio, secondo il principio del SoLoMo (Social Local Mobile).

Emblematico in tal senso è stato *Teatri della Memoria* un progetto che coniuga le memorie orali con i linguaggi multimediali per sollecitare un'esperienza di esplorazione del territorio di Roma Nord, a Balduina, Monte Mario e Ottavia, svolto nel gennaio 2013. Attraverso una mappa web i più giovani (dai bambini delle elementari ai ragazzi dei licei) hanno seguito, in una serie di passeggiate definite radio-walkshow, i percorsi narrati dai più anziani (rilevati via smartphone e ascoltabili via radio) promuovendo scambio inter-generazionale per un "teatro della memoria" che di fatto ha esplicitato il significato preciso di "heritage", troppo spesso associato esclusivamente al patrimonio dei beni culturali, la traduzione precisa è "eredità", il valore fondante lo scambio tra generazioni.

E' importante contestualizzare qualsiasi processo culturale ed educativo come scambio tra generazioni, magari condividendo uno sguardo sul territorio, scoprendo (e riscoprendo) insieme i luoghi tipici di una comunità. Questa modalità d'esplorazione associata alla conversazione errante (grazie ai sistemi radio e gli smartphone) permette così di attuare un "apprendimento dappertutto", attivando una forma inedita e coinvolgente di cittadinanza educativa che si apre a molteplici applicazioni, producendo "mappe esperienziali" che contribuiscono a dare forma alla partecipazione e qualificano i processi d'innovazione sociale.

Carlo Infante carlo@urbanexperience.it

Presidente di Urban Experience e co-fondatore di Stati Generali dell'Innovazione