

MÉDIATÉRIQUES
ESPACE URBAIN ET ENVIRONNEMENTS
COMMENT LE SENS DU LIEU CHANGE :

COME CAMBIA IL SENSO DEL LUOGO: SPAZI URBANI E AMBIENTI MEDIALI

CONVEGNO INTERNAZIONALE 24-25-26 SETTEMBRE 2020

Dipartimento CORIS - Dottorato in Comunicazione, Ricerca Sociale, Marketing
Via Salaria 113 - 00198 Roma

<https://meet.google.com/ukj-vqug-gbo>

... come se l'avvenire delle metropoli non fosse soltanto l'autodromo o l'aerodromo, ma il ritorno al deserto, alla TABULA RASA!

Paul Virilio

In collaborazione con FedRoS - Federazione Romanza di Semiotica

COMITATO SCIENTIFICO

Alberto Abruzzese, Fabio Di Carlo, Paolo Fabbri, Antonio Fasanella, Jacques Fontanille, Alberto Marinelli, Pietro Montani

COMITATO ORGANIZZATIVO

Unità di Ricerca "Spazio Urbano, creatività, media", CORIS

LARS - Laboratorio Romano di Semiotica

DIPARTIMENTO
DI COMUNICAZIONE
E RICERCA SOCIALE



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

IASLA
Italian academic society of landscape architecture
società scientifica italiana di architettura del paesaggio



<https://asso.unim.fr/fedros/it/>



@fedrossemiotica

Pecorelle assonnate e capitalismo delle piattaforme: l'offerta Airbnb durante il lockdown

Maria Cristina Addis (Università degli Studi di Siena)

Centro di Ricerca "Omar Calabrese" di Semiotica e Scienze dell'immagine (CROSS)

Le piattaforme di affitti a breve termine sono state una leva cruciale nello sviluppo e supporto del cosiddetto *turismo esperienziale*, imperniato sull'idea di un accesso quanto più possibile intenso e profondo all'identità e alla cultura dei luoghi oggetto di visita.

Airbnb, in particolare, propone un'esperienza di viaggio che si avvicina all'abitare, al vivere e praticare il territorio dal punto di vista di un suo abitante: attorno al rapporto host/guest si incentra un'ideologia della condivisione e della socialità che tende a neutralizzare la dimensione economica dello scambio turistico a favore della mutua conoscenza e dell'arricchimento reciproco.

Il nostro contributo verte su una delle principali reazioni della piattaforma al congelamento dei flussi turistici e in generale della mobilità a seguito del lockdown, ovvero l'esplosione di "esperienze online". Nel momento in cui le misure di contenimento e distanziamento dei corpi hanno com'è ovvio drasticamente congelato i flussi turistici e in generale gli spostamenti, su Airbnb schizza l'offerta di visite virtuali guidate, video-lezioni e più spesso performance digitali ibride eseguite live per un gruppo di ospiti che può arrivare, a seconda dei casi, a un massimo di sei, dieci o venti partecipanti.

Ci concentreremo in particolare su una diffusa quanto originale forma di riqualifica del turismo rurale: la "meditazione guidata" con e da animali.

Fra i principali valori investiti sin dal principio nell'agri-turismo vi è quello di compensazione dei tratti distopici del mondo urbano (stress, traffico, caos, ambiente insalubre) e dei suoi effetti alienanti: l'esperienza di una forma di vita (e produzione) alternativa, imperniata sui frutti diretti della terra, sui saperi e le tecniche di trasformazione dei suoi prodotti, su tempi e durate scanditi dai cicli naturali, favorirebbe, per chi abbraccia una simile scelta vacanziera o secondo coloro che la promuovono, la "ricomposizione interiore", la pacificazione esistenziale o quanto meno un rinnovato benessere psicofisico.

Come tenteremo di mostrare, offerte come "Meditazione guidata con la pecora assonnata" (Stirling, Regno Unito), "Capre trovatelle in videoconferenza" (Napanoch, Stati Uniti), "Meditazione consapevole coi cavalli" (Freetown, Canada) tentano di conservare e magnificare i tratti e i valori tradizionalmente investiti nel turismo esperienziale rurale (autenticità, amenità, stimolo alla consapevolezza interiore e all'equilibrio psicofisico) in "assenza di luogo", o meglio tramite una nuova messa in scena in cui i valori del *luogo altro* sono investiti in un *soggetto altro*.

A differenza del pet, dell'animale *domestico*, ovvero individualizzato e soggetto a tutti gli effetti di relazioni sociali e affettive, la pecorella, le capre o i cavalli con cui interagiranno online conservano qualcosa del bestiame, di un vivente inteso come risorsa produttiva e forma d'esistenza più anonima e distante dalla socialità umana, più in continuità con i terreni, la vegetazione, gli attrezzi da lavoro. È questo animale, effetto e prodotto di pratiche di addomesticamento e oggettivazione della natura, a farsi non solo soggetto ma portatore di una conoscenza seconda, anteriore e più originaria rispetto all'umano stare al mondo. Il dialogo che ci viene proposto non contempla che l'animale interagisca come un essere umano ma che noi impariamo a sentire e sentirci come lui sente e si sente: tramite un bricolage più o meno efficace di tecniche narrative e strategie retoriche attinte dai videogiochi, dalla pittura sacra e di paesaggio, dai fumetti e dai film di animazione, la video-chat è costruita affinché noi assumiamo progressivamente il punto di vista della pecora da lana, della capretta, dell'equino domato.

Per quanto diametralmente opposte e ognuna a suo modo immersiva, le esperienze del soggiorno in fattoria e della meditazione guidata da equini o ovini in video-chat sono

entrambe esito di una valorizzazione riflessiva della cultura rurale, a beneficio di un ospite per il quale osservare, apprendere o svolgere alcune pratiche (curare l'orto, accudire il bestiame, potare, mungere, cucinare, tessere), o interagire virtualmente con l'animale-guida, ha in ogni caso valore in sé, per gli effetti estesi ed estetici che produce.

Cambiano invece non semplicemente lo statuto reale o virtuale del viaggio, ma la sua natura: non stiamo andando a visitare un posto ma a *far visita* a qualcuno; non è importante dove ci stiamo recando ma chi stiamo per conoscere. Come nel caso del turismo rurale l'ospite ci introduce e socializza al mondo della fattoria, in questo caso sua funzione è presentarci l'animale, farcelo conoscere e accompagnare un'interazione sociale che si converte progressivamente in comunione spirituale.

Il lavoro tenta di ricostruire le strategie di costruzione e autenticazione di una simile esperienza di viaggio virtuale, per riflettere infine su alcune dinamiche fondanti del cosiddetto "capitalismo delle piattaforme" che le tre varianti dell'offerta oggetto della nostra analisi sembrano esasperare.

La dimension politique de la médiation culturelle et scientifique. Enquête sémiotique des représentations des prisons au musée

Pierluigi Basso Fossali – Julien Thiburce (Université Lumière Lyon 2)
UMR 5191 ICAR – CNRS, UMR 5191 ICAR

Dans le cadre de l'exposition internationale et itinérante *Prison*, coproduite par le Musée international de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (Genève), le musée des Confluences (Lyon) et le Deutsches Hygiene-Museum (Dresde), un discours sur les prisons dans l'espace occidental contemporain est énoncé à l'attention d'un large public. Pour ces institutions, il s'agit de créer un parcours d'exposition selon une trame narrative tissée par une diversité de médiations, en gérant les connaissances et les sensibilités des publics.

À l'intersection d'une approche basée sur corpus et d'une investigation théorique, on étudiera la manière dont le discours implémenté instaure une interaction entre les différents acteurs d'une société. En effet, dans une perspective pragmatiste, on examinera comment le design de l'information assuré par l'exposition contribue à la mise en débat démocratique des pratiques et des politiques carcérales dans la ville. Dans cet esprit, on caractérisera les modalités énonciatives par lesquelles le musée se situe à l'interface de l'agenda des institutions politiques (en tant que représentants) et les points de vue des publics (qui émergent de l'expérience de visite).

En décrivant les dynamiques épisémiotiques du discours muséal, on focalisera l'analyse sur les manières dont la configuration spatiale anticipe et rend (*rendering*) cette interaction, répond à un problème collectif et traite les engagements individuels. Il sera alors particulièrement fécond de s'attarder sur les dispositifs à l'œuvre pour articuler une hétérogénéité de voix, pivots des dynamiques dialogales et dialogiques de la médiation culturelle et scientifique. À partir d'enregistrements audiovisuels de visites de l'exposition *Prison*, on mettra en évidence les embrayages et débrayages en jeu entre acteurs et entre discours.

L'interpretazione dello spazio urbano dal punto di vista dell'azione e il problema della soggettività

Riccardo Bertolotti (Sapienza Università di Roma)
Laboratorio Romano di Semiotica (LARS)

La spazialità sincretica risulta dalla fusione dei caratteri fisici (o meglio empirici) degli ambienti vissuti sul piano corporeo-percettivo, con i caratteri rappresentazionali e dell'immaginario dispensati sul piano cognitivo per mezzo di artefatti digitali. A tal proposito si può ricordare che in Simmel lo spazio viene definito come prodotto dell'interazione sociale (pratica di azione reciproca) e rappresentazione pertinente dell'immaginario. Una visione che postula la molteplicità e la connessione come caratteri di base per interpretare l'interazione tra gli attori sociali e gli spazi urbani. Questa posizione d'altra parte sembra trovare una rispondenza nella lettura narrativa degli spazi e in particolare nella grammatica attanziale greimasiana, dove la soggettività viene definita in termini funzionali a partire da precise "sfere" d'azione, pertinentizzate in sede teorica. Le differenti logiche che presiedono alla correlazione tra i "ruoli" così individuati e le tipologie di interazione risultanti, danno poi luogo alla costituzione di diversi regimi di senso. Infine, la categoria dell'estensione non è un semplice "collocamento posizionale" del senso articolato ma una componente specifica di esso. Nel caso delle tecnologie avanzate come la geolocalizzazione o il *tracking* (impiegate per scopi sia commerciali sia di controllo), sembra dominare una lettura dello spazio come rete dinamica di azioni reciproche, dove il momento di costituzione della soggettività viene improntato a un paradigma dell'azione "pura". La pertinenza di fondo che emerge enfatizza una certa riduzione della soggettività alla sua estrinsecazione tramite l'atto, mettendo in ombra la necessaria plurivocità delle esperienze umane, che sono sempre definite (tra l'altro) a partire da un "dove", che può dirsi in molti modi. Tentare una lettura critica dello statuto semiotico dell'agire situato in rapporto alla costituzione del soggetto può quindi essere utile a comprendere meglio come cambiano i valori iscritti nelle nostre città per mezzo delle tecnologie.

Les abords de Notre-Dame – L'Île du Jugement

Denis Bertrand (Université Paris 8 Vincennes – Saint-Denis)
Littérature, Histoires, Esthétique (LHE)

Verranno esposti i risultati in itinere di uno studio semiotico per la città di Parigi su "Les abords de Notre-Dame", realizzato in vista un concorso urbanistico che sarà lanciato a fine anno per la riqualificazione dell'area di accoglienza dei visitatori in parallelo con il restauro della cattedrale in seguito all'incendio del 2019). L'Île de la Cité, è stata soggetta a un cambiamento di significato determinato dalle grandi opere di Haussmann della fine del XIX secolo. L'isola è diventata poi l'isola del giudizio, l'isola della sanzione: la sanzione sanitaria (la diagnosi all'Hôtel-Dieu), la sanzione giudiziaria (il verdetto al Palazzo di Giustizia, e ai vari tribunali che si svolgono sull'isola), la sanzione somatica (dovuta alla presenza di Prefettura e Polizia, dove vengono portati i malfattori), e la sanzione spirituale (la penitenza e la dannazione alla cattedrale). Questa concentrazione di Destinanti-giudicatori (dannazione e salvezza!) è sempre stata inscritta nella storia del luogo ma si è fortemente intensificata a partire dal XIX secolo, trovando allora una nuova coerenza, rinnovata e risemantizzata nel presente e nel futuro.

Comment l'image du drone met la vie en récit

Anne Beyaert-Geslin (Université Bordeaux Montaigne)
Médiation, Information, Communication, Art (MICA)

Les images produites par l'œil impersonnel d'un drone se sont banalisées dans les dernières années, introduisant un point de vue nouveau dans le genre des images aériennes. Banales et pourtant singulières, ces images témoignent d'une sorte d'oxymore que notre communication souhaite préciser. Elle s'attachera à marquer la place de ces images dans un genre qui, en première approximation, semble initié par les premières photographies aériennes prises en ballon en 1858 par Gaspard-Félix Tournachon dit Nadar. Plusieurs catégories structurent ce genre et témoignent de la façon dont les images configurent l'espace. Tout d'abord, la hauteur du point de vue. Le drone prospectant dans les plus basses altitudes, il donne accès aux constructions humaines et mesure le monde à l'échelle de l'homme (Beyaert-Geslin 2010). Ensuite la mobilité du point de vue. Le drone se pilotant comme une automobile, il permet l'arrêt et la reprise, ce qui autorise à la fois la discontinuité (image fixe) et la continuité (image en mouvement) mais aussi un réglage stratégique du point de vue dont les critères tensifs d'intensité et d'étendue peuvent rendre compte (Fontanille 1999). En ce sens, le drone permet de dessiner très précisément l'espace, d'en saisir un détail particularisant, d'embrasser une totalité... Mais les images aériennes précèdent l'invention du ballon, de l'avion et du drone et celles de la photo et du cinéma. Le support (médium) de l'image est un autre critère déterminant qu'il faut plus ou moins associer au caractère embrayé ou débrayé du point de vue. En effet, on pourrait avancer que la photographie prise par Nadar marque seulement un tournant dans une épopée de l'image aérienne qui débute bien avant, avec le débrayage d'un point de vue surplombant. Pour cette invention, la gravure représentant la carte de l'île d'Utopie qui illustre l'ouvrage de Thomas More (1516) semble un bon élément de comparaison car, tout comme le graveur de cette carte, le pilote du drone reste au niveau du sol et lui délègue seulement le point de vue.

Hauteur, mobilité, médium, débrayage d'un œil surplombant, ces critères permettent de décrire la relation des images du drone et de l'espace. Surplombant la ville aussi bien que la campagne, rasant et tournant autour des constructions, ces images marquées par la plus grande précision mettent la vie humaine en récit. Mais une dernière caractéristique retient l'attention, celle qui parachève la naturalisation. S'il peut produire des images fixes, le drone livre le plus souvent des images mobiles. Le mouvement des images reproduisant celui de la perception, celles-ci évoquent le phénomène de la précession (Beyaert-Geslin 2020) décrit par Merleau-Ponty (1964). Un effet de continuité se produit où les images ne se donnent pas seulement pour la « réalité » en suivant le principe de la représentation (Greimas 1984, Goodman 1976) mais reproduisent son mouvement et se donnent pour la vie elle-même. Ainsi les images du drone construisent-elles une instanciation tout à fait paradoxale qui livre des images banales dans la mesure où elles restituent des univers marqués par la présence humaine, des lieux où nous pourrions aller, mais à la hauteur de l'oiseau.

La ciudad de Lima en tránsito al abismo en la película "Videofilia (y otros síndromes virales)"

José Carlos Cabrejo Cobián

Grupo de Investigación Semiótica/ Centro de Pesquisas Sociosemióticas (GRIS/CPS)

La película "Videofilia (y otros síndromes virales)" (2015) muestra encuadres de la ciudad de Lima en la que se superponen imágenes de la Internet: archivos gif, videos de Youtube, sitios pornográficos, videojuegos, etc. Para este largometraje del realizador Juan Daniel Molero, la capital del Perú no asimila la Internet, es la Internet la que absorbe a la ciudad, como un espacio que se pierde en un agujero negro. Por ello, es importante comprender esa visión de Lima según los regímenes del espacio planteado por Eric Landowski.

Entre esos regímenes, se encuentra el abismo, en función de ese mundo online en el que se pierde la ciudad, un tránsito que se da a través de la voluta. Este régimen actúa como un dominio de contacto entre cuerpos que están destinados a representarse en un mundo de vídeo, que a la vez se configura como portal u orificio, con bordes visualizados como píxeles, en el que Lima es mostrada en camino a una mutación o desaparición.

Esa ruta de la voluta al abismo es precedida por otra: del régimen del tejido al de la red. El primero es una zona en la que los jóvenes personajes mediatizan su relación con la urbe a través de pantallas de televisores y celulares, sea realizando panty shots en los exteriores de centros comerciales u observando películas XXX en stands de DVDs piratas. Junior, el protagonista, sueña con alimentar ese mercado con un video de porno amateur dirigido y actuado por él mismo, con la participación de Luz, una adolescente que conoce en una red social. Justamente, la red cruza las manipulaciones tecnológicas que se dan entre Junior y Luz, tanto para estimular su imaginación sexual como para unirse en un vídeo íntimo que será importante para comprender las dimensiones públicas y privadas de la ciudad desde otra lógica: la de una tecnología que nos consume.

Il quartiere sospeso. Adret Pont-Rouge, una proiezione tra cartografia e Facebook

Sandro Cattacin – Fiorenza Gamba (Université de Genève)
Institut de recherche sociologiques (IRS)

Il quartiere Adret Pont-Rouge a Lancy, un comune dell'agglomerato di Ginevra senza soluzione di continuità con la città, è un progetto innovativo di quartiere vivente: cinque lotti, 1800 abitanti, di questi, alcuni proprietari uniti in cooperativa, altri in affitto, e inoltre un edificio intergenerazionale. Un'associazione di futuri abitanti, *Adret Voies Vives*, che vuole fare di Adret Pont-Rouge un luogo dove "il fait bon vivre" e tutti contribuiscono a creare il quartiere. La conclusione dei lavori del cantiere è prevista per maggio 2020, data che coincide con l'arrivo dei primi abitanti. Il 17 marzo 2020 il cantone di Ginevra, in ragione delle misure di contenimento per contrastare il coronavirus, chiude i cantieri. Tutto sospeso, non solo la conclusione dei lavori, ma soprattutto i futuri abitanti – non più abitanti dei loro vecchi quartieri e non ancora abitanti di Adret Pont-Rouge. Ai poli opposti di questa sospensione si collocano due localizzazioni e traduzioni spaziali del quartiere: da un lato la sua cartografia (progetti, planimetrie, rendering) anticipatoria, dall'altro la sua proiezione mediale, una pagina Facebook del quartiere dove i futuri abitanti vivono e producono la rappresentazione del quartiere in attesa di entrarne in possesso.

La nostra ricerca, svolta nell'ambito dell'atelier *Identité – Urbanité* dell'Università di Ginevra, per un (in)felice caso si colloca a questo punto esatto: avremmo dovuto analizzare gli aspetti sociali conseguenti allo stabilirsi di una popolazione in un territorio abitativo di nuova costruzione. Ci siamo invece ritrovati ad analizzare la nascita di uno spazio sospeso che tiene insieme trascrizione geografica, rappresentazione mediale, collocazione fisica e proiezione identitaria.

La nostra comunicazione presenta l'evoluzione di questo spazio sospeso, le interazioni che ne sono seguite, ad esempio con i vicini dei quartieri confinanti, e il significato che questo spazio ha acquisito per i futuri abitanti del quartiere Adret Pont-Rouge.

Vuoti

Giulia Ceriani (Università di Bergamo)
baba consulting

Che il vuoto sia la matrice di ogni senso possibile, lo spazio bianco in cui si inscrivono le opposizioni, la polarità necessaria di ogni pienezza concettuale, è fin troppo facile a dirsi. Diverso è quando il vuoto sovrappone la propria presenza paradossale a quelle che conoscevamo come iperboli di densità, ora improvvisamente virtualizzate: che cosa succede se la città improvvisamente smette di essere un agglomerato di umanità che affollano di ragioni economiche ed esistenziali la loro vicinanza, per diventare un'ellissi, un implicito, una tavola nuda che chiede di ripensare il suo senso? Che cosa succede se il pieno è dentro le case e dietro le mura, a che cosa servono le vie di comunicazione, i ritrovi, i parchi e le piazze, se le loro funzioni si sono rovesciate e diventano forze respingenti invece che aggreganti?

Le strade vuote, le distanze vuote, le città vuote nel tempo del "social distancing" chiamano a una riflessione sul concetto di vuoto stesso, sulla propria inversione di valore, sulla nuova relatività della sua dimensione semi-simbolica. Quali saranno le strategie comunicazionali nel vuoto delle città, come e se i media rappresenteranno la sottrazione di presenza: sovrainvestendola di rappresentazioni digitali, cancellandola virtualmente ad opera di simulacri e ologrammi, o, infine, rovesciando il punto di vista che decide cosa è pieno e cosa vuoto?

São Paulo: visibilidades das práticas de vida vividas e midiáticas na Avenida Paulista

Luciana Chen (SENAC) – Marc Barreto Bogo (PUC-SP: UNILIM) – Maria Claudia Vidal Barcelos

Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)

Localizada no coração da cidade, a Paulista é a mais emblemática avenida de São Paulo: no passado um local de moradia da elite paulistana e dos barões do café, hoje ela presentifica o poder econômico e cultural da megalópole em vários arranha-céus de instituições bancárias e empresariais, entremeados por estabelecimentos comerciais e equipamentos culturais renomados. Um dos principais marcos financeiros e turísticos da cidade, a via chega a receber 1,5 milhão de pessoas por dia que ali circulam por interesses diversos, estabelecendo assim práticas de vida distintas. Entendidas essas práticas como ações sociais que se reiteram na cotidianidade caracterizando um lugar pelos seus usos, essa avenida também é ponto de encontro e palco de inúmeras manifestações sociais. Ocupar a Paulista equivale a querer ganhar espaço de visibilidade nas mídias por parte das atividades ou eventos sociais e culturais que ali acontecem. Da mesma forma, instituições culturais e empresariais escolhem posicionar-se na avenida como modo de fazer-se vistas. A configuração espacial dos prédios que abrigam equipamentos culturais como o Instituto Moreira Salles e o Sesc-Paulista e instituições privadas como a Fiesp, cientes da forte visibilidade da via, proporcionam ações que conectam o interior de suas instalações com a paisagem da avenida favorecendo e incentivando publicações dos usuários nas redes sociais por *hashtags* e replicações das fotos. Observa-se que, mesmo durante a pandemia de Covid-19, a Paulista continua sendo um local altamente midiático, seja como ponto de referência para mostrar o espaço desocupado pelo esvaziamento das ruas da cidade decorrente das medidas de distanciamento social, seja como palco para as agitadas manifestações populares que mais uma vez ocupam a avenida. A visibilidade das práticas de vida tanto vividas nesse lugar, quanto midiáticas convoca um jogo enunciativo complexo que objetivamos explorar. Estar na Avenida Paulista é, ao mesmo tempo, enunciar um eu-tu/aqui/agora de corpo presente e um ele/alhures/então midiático, dada a alta probabilidade de cobertura jornalística e de repercussão *online* de tudo que se passa na via. Assim, é uma questão central o estudo dos processos de visibilidade da Paulista vivida e da Paulista midiática, em especial pelas redes sociais. Questionando como se dão os regimes de interação e de sentido nas mídias e redes sociais e recorrendo à sociossemiótica de Eric Landowski, em especial às suas postulações a respeito dos jogos ópticos e dos estilos de vida, objetivamos entender as maneiras como esse espaço público se configura e se vive, tanto *in loco* quanto digitalizado e midiático.

Regimes de visibilidade do espaço privado nos tempos da pandemia

João Batista Ciaco (PUC-SP)

Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)

A pandemia e a conseqüente necessidade de permanecer em casa estabeleceram novos mecanismos de interação por meio de uma mediação das relações interpessoais. As pessoas passaram a trabalhar e estudar de casa, a realizar compras online, a continuar seus tratamentos médicos e psicológicos por meio das vídeo-chamadas e a participarem de *lives* e encontros virtuais. Nessas novas interações mediadas pelos computadores, celulares e tablets, o espaço privado da casa, antes restrito ao círculo pessoal, é dado a ver nas tantas aparições que se fazem necessárias nas novas práticas de vida impostas pela doença. O ambiente pessoal ou familiar torna-se um *não-privado*, mais precisamente uma nova forma de encenação — ou de “publicização” — do privado, às vezes no limite do público.

Baseado na sociossemiótica de Eric Landowski, este trabalho objetiva dar conta dos diversos modos de apreensão do espaço privado e das interações que eles propiciam nas novas experiências vividas nos tempos da pandemia, buscando identificar as estratégias de visibilidade que se configuram a partir da análise dos encontros virtuais, *lives* nas redes sociais e mesmo da publicidade brasileira recente, que também tem se utilizado do espaço privado para apresentar as suas marcas e produtos.

Gli ambienti mediali e le interfacce della Didattica a Distanza (DAD). Etnografia delle lezioni online durante l'emergenza Corona Virus.

Michele Dentico (Sapienza Università di Roma) – Enrico Mariani, Francesco Pelusi (Università di Urbino Carlo Bo)
Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica (CUBE)

0. Obiettivo cognitivo

Le interfacce virtuali che vengono predisposte per assicurare il proseguimento della didattica durante il periodo di emergenza implicano la configurazione di ambienti mediali. Il nostro obiettivo è analizzare le relazioni tra gli attori che partecipano alle lezioni.

Proponiamo dunque lo studio delle dinamiche relazionali all'interno degli ambienti mediali predisposti dalle interfacce virtuali che vengono utilizzate dalle modalità di didattica a distanza per far fronte a una situazione emergenziale.

1. Presentazione dell'oggetto e risultati attesi

Oggetto della ricerca sarà l'analisi delle migrazioni testuali dall'analogico al digitale (turni di parola in classe/online, autorità del docente, webcam spenta e il bighellonare, ecc), le implicazioni spaziali e temporali dell'infrastruttura digitale utilizzata, la ricostruzione degli spazi di confronto studente-docente e studente-studente (spazi digitalizzati che erano già predisposti, gruppi fb o whatsapp), altri spunti che emergeranno dal campo.

Partiamo da alcune domande di ricerca. Attraverso quali forme di interazione è replicata/sostituita la didattica? In che modo vengono gestiti gli interventi? L'interazione con i docenti risente della modalità non in presenza? Attraverso quali forme si attualizza l'autorità del docente e la partecipazione attenta degli studenti? Ci sono spazialità e temporalità proprie della infrastruttura utilizzata, che concedono o negano certe forme di relazione?

Indagare da questa prospettiva la didattica a distanza ci sembra di fondamentale interesse per capire attraverso quali meccanismi si riesca ad assicurare una continuità della didattica, esplicitando i limiti e le potenzialità dell'adattamento alle infrastrutture attualmente in uso. Riteniamo quindi rilevante far emergere in che modo le striature inscritte nell'ambiente mediale della didattica online definiscano e permettano la migrazione di certe testualità, consentendo una certa continuità con la classe "analogica".

2. Metodi e tecniche di ricerca

Osservazione etnografica "covert" alle lezioni. Poiché la valutazione didattica dei corsi non è pertinente con l'oggetto della ricerca, per quel che concerne la pubblicazione dei risultati saranno garantiti l'anonimato dei docenti e dei corsi. Ci riserviamo la possibilità di valutare interviste a docenti e studenti.

3. Campo di indagine

Il nostro intento è realizzare uno studio comparativo nei Dipartimenti a cui facciamo riferimento e che conosciamo meglio: il Coris e il Discui. Li consideriamo come contesti privilegiati dove osservare tali fenomeni, essendo due tra i Dipartimenti più importanti in Italia nei rispettivi ambiti disciplinari. Per questo l'interesse comparativo assume anche rilevanza rappresentativa che si tratterà poi di mettere alla prova di altri casi di studio.

4. Dimensione operativa e tempi di realizzazione

Una volta ottenuta la disponibilità e l'autorizzazione da parte dei docenti di partecipare alle lezioni, si inizierà immediatamente con le osservazioni etnografiche delle lezioni rimaste e di quelle che sono state registrate. Una volta terminate le lezioni si procederà con la raccolta, la sistematizzazione e l'interpretazione dei dati - valutando la necessità di effettuare delle rilevazioni sotto forma di intervista per indagare il punto di vista degli attori coinvolti, docenti

e discenti. I risultati saranno poi esposti in occasione del seminario “Come cambia il senso del luogo: spazi urbani e ambienti mediali”, promosso da Coris e Fedros programmato nei giorni 24-25-26 settembre 2020.

L'exploration des villes : les médiatisations visuelles entre mouvement et temporalité

Maria Giulia Dondero (FNRS/ULiège) – Enzo D'Armenio (Marie Skłodowska-Curie-IF/ULiège)

Centre de Sémiotique et Rhétorique Liège (CESERH)

Notre intervention vise à aborder les modalités d'exploration, de collecte de données et d'analyse de l'espace urbain accomplies à travers différents médias visuels et interactifs. Elle se compose de deux volets.

Le premier volet se propose d'étudier la manière dont des artistes et des scientifiques ont recueilli des données visuelles (et autres) qui ont servi ensuite de documents pour étudier la ville. Il s'agira principalement de mettre en contraste le travail documentaire et artistique d'Ed Ruscha « *The Streets of Los Angeles* » (Sunset Boulevard and Hollywood Boulevard, 1965-2010) archivé au Getty Research Institute (GRI) et la visualisation que font Lev Manovich et d'autres artistes d'une des artères les plus longues de New York dans l'œuvre *On Broadway*. Nous souhaitons comparer les stratégies de collecte des données et les stratégies énonciatives des visualisations qui en découlent.

Dans le second volet, nous proposons une typologie des explorations virtuelles de la ville à partir des pratiques médiatiques mises en place via des plateformes informatiques variées. Google Street View, par exemple, propose une exploration organisée en une multitude de points de vue statiques, où il est néanmoins possible d'accomplir des panoramiques à 360°. Les vidéos de réalité virtuelle, quant à elles, permettent une exploration en continu, organisée par une mise en scène préalable, qui laisse libre l'angle de vision en immersion. Enfin, les reproductions numériques des villes — dont notamment celles des jeux vidéo et des projets de Digital Heritage tels que *Venice Time Machine* — compléteront notre typologie. Les jeux vidéo imposent une exploration active des espaces urbains, en la transformant en accord avec une scénarisation thématique du mouvement : c'est le cas notamment des escalades des monuments historiques dans la série de *Assassin's Creed*. Le cas de *Venice Time Machine* ajoute à l'exploration immersive de la ville la possibilité de visiter différentes versions de ses espaces et de ses documents accumulés au fil du temps, en ajoutant ainsi à l'exploration spatiale une exfoliation de ses stratifications temporelles.

Novos modos de presença: a duração como espaço

Yvana Fachine (Universidade Federal de Pernambuco)
Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)

As plataformas digitais modificaram os processos interacionais e, conseqüentemente, os nossos modos de “estar juntos”, a partir de novos modos de vivenciarmos o espaço. Experimenta-se, nesse modo de comunicação, um espaço vivido como tempo. O lugar do encontro é, agora, a duração da transmissão: o espaço é online.

Esse “face a face” virtual, sustentado por uma nova configuração espacial, instaura distintos modos de presença, que precisamos investigar, especialmente em momentos históricos nos quais somos forçados ao distanciamento social por pandemias como a da COVID 19.

Trayectorias de las prácticas de jugadores de Pokémon Go durante aislamiento social. Una reconstrucción de la experiencia digital de la ciudad

José García-Contto (Universidad de Lima)

Grupo de Investigación Semiótica/ Centro de Pesquisas Sociosemióticas (GRIS/CPS)

La aplicación de juego Pokémon Go para dispositivos móviles, tiene por característica principal proponer un programa de acción a sus jugadores que consiste principalmente en caminar físicamente en la ciudad. Si bien no es una novedad entre los juegos móviles, la novedad ha sido su popularidad y la formación de una comunidad global de jugadores que se dio cita en las calles con cierta frecuencia.

Este aspecto central del juego, caminar la ciudad, como programa (y hábito de juego) fue afectado directamente por el *accidente* COVID-19 y las respectivas cuarentenas que se han sucedido a nivel planetario. La compañía Niantic, creadora y diseñadora del juego, debe *reprogramar* y a ejercer una serie de adecuaciones (Landowski 2009) con intencionalidad de instaurar nuevas regulaciones del juego con su extensa comunidad de fans.

Los replanteamientos del juego, y la ralentización de su implementación han generado varios cambios entre las prácticas regulares de los jugadores. Si bien algunos abandonan, el interés central está en las formas en que los fans del juego se relacionan con el Enunciador (Niantic) entre manipulación y ajuste. Los jugadores, al dar sentido a la posición de Enunciario (Quezada 1991), pueden reconocer experiencias de juego que oscilan entre la motivación consensual, decisional; o reconocen en el Enunciador sensibilidad perceptiva y reactiva (Landowski 2009).

La experiencia de ciudad se retrotrae de lo presencial y físico, a una experiencia digital, por medio de la aplicación y del mapa (Crampton 2001) del mundo Pokémon (al menos para el fan del juego). Se replantea el sentido de la experiencia de juego y por tanto de la experiencia de ciudad desde el juego.

Como metodología de investigación se realiza una serie de entrevistas grupales (2 a 3 personas por grupo) por medios digitales (Hine 2017), y se solicita la participación de quienes han permanecido jugando. También se utiliza registro digital del juego (captura de pantalla) de los jugadores para reconstruir la perspectiva de la ciudad desde el encierro, y la relación con el entorno.

Cibo in città. Dalla foodification al *delivery*

Alice Giannitrapani (Università di Palermo)
Circolo Semilogico Siciliano (CSS)

In moltissime realtà urbane contemporanee intere zone del centro storico si sono trasformate in villaggi gastronomici *en plein air*. Complice la pedonalizzazione, la turistificazione, la foodificazione, la gentrificazione e qualunque altro termine voglia tentare di catturarne le dinamiche, i luoghi del consumo alimentare si sono moltiplicati, e il tradizionale ristorante è esploso, dando vita a una miriade di format sempre più legati al rilancio offerto dalle pagine Instagram, alla fruizione mediata da app che gestiscono prenotazioni, alla valorizzazione/devalorizzazione determinata da portali dedicati a recensioni in grado di manipolare frotte di consumatori e sedicenti gourmand.

Le nuove tecnologie contribuiscono fortemente alla brandizzazione del ristorante, ma non si tratta più di amplificare la visibilità del “luogo reale” grazie a una promozione su un “luogo virtuale”, quanto piuttosto di pensare questi due spazi – come la semiotica d’altro canto ha sempre postulato – in termini di reciproche influenze dalle evidenti ricadute pratiche. I cosiddetti nuovi media hanno contribuito alla delocalizzazione dell’offerta ristorativa, a un ripensamento della sua forma e della sua funzione. Pensiamo, giusto per fare un esempio, alla grande diffusione del *delivery* e ai nuovi flussi urbani che questo nuovo modo di consumare i pasti ha attivato. Trasformandosi nel tempo e legandosi alle possibilità offerte dalla rete, i ristoranti hanno trasformato il loro rapporto con la città, le pratiche del consumo alimentare, i rituali della quotidianità.

Ci proponiamo di esplorare questo insieme di processi, partendo dal grado zero del ristorante, nella sua manifestazione più tradizionale, per poi spostarci alle diverse forme di consumo alimentare che oggi possiamo sperimentare nelle città, forme spesso ibride, che coesistono nelle arterie che ogni giorno percorriamo e che si legano sempre più inestricabilmente a forme mediali.

Du temps du confinement

Manar Hammad (Boulogne – Paris)

Le plus étonnant du confinement est qu'il est supportable, sans peine. Lorsqu'on dispose de livres, de notes, de projets en cours, le confinement commence comme une période agréable. Le danger est dehors, où il reste tranquille tant qu'on ne le titille pas.

Au terme de quinze jours, les sorties prennent un caractère plus précautionneux : on s'aventure dans la zone du danger.

Au terme d'un mois, quelques nouvelles alarmantes percolent. M.L... vient de mourir du coronavirus. Or on l'a justement vu à une réunion, la veille du confinement. Deux personnes présentes à la même réunion ont attrapé le virus, dont l'auteur qui présentait son dernier livre. Elle s'en est sortie, comme une autre personne présente. Le même jour, on apprend qu'un couple ami a aussi attrapé le coronavirus, et que l'épouse a eu plus de mal à s'en tirer.

En fin de compte, tout ne serait-il qu'une question de temps ? Il ne suffirait pas de s'enfermer chacun dans son espace propre pour se protéger. Le danger trouve le moyen de passer, de rentrer, comme l'eau qui suinte hors d'un joint qui fuit : elle trouve toujours le moyen de passer, de s'infiltrer. L'espace est franchissable, ce n'est qu'une question de temps.

En sémiotique de l'espace, la perspective cognitive est orientée vers l'espace. Vide, plein, habité, c'est l'espace qu'on interroge. Le paradoxe de l'enfermement, c'est qu'il laisse la place au temps, autorisant un changement de perspective. C'est cette dimension que nous nous proposons d'explorer en cette occasion.

La classe non è aria: la spazialità della didattica online; un'analisi semiotica

Massimo Leone (Università di Torino, Università di Shanghai)
Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione (CIRCe)

The paper consists in an in-depth semiotic analysis of the spatiality of present-day online teaching as compared with that of the traditional classroom. Its spatiality, the paper contends, cannot be properly digitalized because it is strictly dependent on embodiment. The embodied spatiality of a classroom, it is argued, is nevertheless fundamental to bring about the ritual transfiguration that underpins the didactic experience and its socio-cultural functions. Hence, the urgent need to rethink digital teaching environments in relation to these crucial lacks, which only semiotics, with its specific attention to non-verbal elements of communication – including spatiality – is fully equipped to detect.

Reshaping imaginaries.

Costruzione e ricostruzione dei monumenti cittadini tra raccontare e abitare

Silvia Leonzi – Giovanni Ciofalo – Lorenzo Ugolini – Fabio Ciammella – Grazia Quercia
(Sapienza Università di Roma)

Il contributo si pone come obiettivo di investigare l'identità e l'immaginario di uno specifico monumento della città di Roma nella sua rappresentazione mediale e audiovisiva.

Nel contesto di una città, i significati attribuiti a luoghi e monumenti sono, esplicitamente o implicitamente, richiamati dalle citazioni e rappresentazioni, multiple e diversificate, che i media producono. I prodotti culturali risemantizzano gli spazi, associando a un certo spazio nuove connotazioni sociali, culturali, storiche (Ricci 2016), costruendogli attorno nuovi valori, immagini, percezioni in sintonia con lo *spirito del tempo*.

Lo studio dell'immaginario ha, infatti, accresciuto la propria centralità sociale e culturale negli anni grazie alla moltiplicazione di narrazioni elaborate e distribuite dai media mainstream e dai media digitali. Il risultato di queste dinamiche svela un panorama di stratificazioni immaginali che si traduce in un complesso *mediascape* (Appadurai 2001). Non a caso, gli studi sulla metropoli attraverso l'occhio dei media sono andati di pari passo con le innovazioni tecnologiche quando, alla fine dell'800, i dispositivi audiovisivi hanno restituito al soggetto di abitare spazi inediti e instaurare nuove modalità di relazione. Nell'ambito di un'evoluzione mediale esponenziale, un turning point fondamentale nella creazione di queste interconnessioni è costituito, a nostro avviso, dalle trasformazioni introdotte dalla convergenza culturale e tecnologica, che ha ridefinito le possibilità di accesso alla comunicazione, sviluppando forme di condivisione e partecipazione.

D'altra parte, le architetture e le geografie della metropoli, disegnando nuove configurazioni e predisponendo *habitat* adeguati ai cambiamenti e alle necessità dell'abitare, possono essere considerati come media capaci di generare esperienze, significati, storie che inevitabilmente finiscono per riflettersi su schermi e interfacce.

L'immaginario legato ai luoghi risulta così co-creato dalla vita e dall'effervescenza quotidiana della città e al contempo dalle rappresentazioni mediali: a tal proposito, sulla base di queste premesse, si è deciso di focalizzarsi su rapporto tra realtà e rappresentazione di un monumento polisemico come quello costituito dalla **Scalinata di Piazza di Spagna**.

Prendendo unicamente in considerazione i media audiovisivi, si cercherà di analizzare il bacino semantico che, facendo interagire cinema e storia, ha creato e ibridato differenti immaginari. A tale proposito saranno selezionati film, serie tv e spot che, a partire dagli anni 2000, hanno raccontato questo monumento, mettendoli in relazione con le raffigurazioni precedenti attraverso un'analisi delle rappresentazioni mediali e delle percezioni degli individui e dei fruitori.

Prosemica. Sul contatto fisico ai tempi del contagio

Tiziana Migliore (Universitas Mercatorum, Roma)
Centro Internazionale di Scienze Semiotiche Umberto Eco (CISS)

Il Covid, con i comportamenti che impone, porta a galla il silenzioso e dimenticato linguaggio della comunicazione interpersonale, la prosemica. Una *dimensione nascosta* (Hall 1966) che per Eco (1968) costituiva il tentativo più organico di semiologia dello spazio e su cui Fabbri ha schiuso un ampio programma di ricerca (Fabbri 1968; 2020). Questo intervento riprende i punti principali della prosemica come semiotica della strutturazione significativa dello spazio, approfondendo la tesi di Fabbri che si tratti di “un impensato dei rapporti cognitivi ed emotivi” (Fabbri 2020). Attraverso un corpus di fotografie documentarie sul metro e mezzo e sui divieti di assembramento, mostreremo come si stanno modificando le distanze fra le persone e quindi gli spazi, con i disagi del dover ovviare a strette di mano, a baci e abbracci.

Avenida Paulista como patrimônio cultural e o patrimônio cultural da Avenida Paulista

Ana Claudia de Oliveira (PUC-SP) – Micaela Altamirano (PUC-SP)
Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)

A Avenida Paulista, localizada em um dos bairros da região central de São Paulo, é uma das principais vias de turismo, um dos principais centros financeiros da cidade e conta diariamente com uma alta circulação de pedestres e carros. Desde 2015, com o programa Paulista Aberta, a avenida passou a fechar suas vias de mão dupla para transporte rodoviário aos domingos e tornou-se uma área de lazer que recebe uma média de 30.000 pessoas a pé, de bicicleta e patinete, as quais se entregam a uma atitude mais contemplativa ao circular por seus espaços, promover ou vivenciar as atrações culturais, consumir no comércio local e frequentar os equipamentos culturais no entorno.

Em sua extensão, a Paulista dá a ver a todos alguns elementos como estátuas e esculturas que compõem parte de seu patrimônio cultural material, as quais configuram uma presentidade e ao mesmo tempo vários alhures que desenham a memória da cidade e entretecem os sentidos da circular por essa avenida. Mais recentemente em 2019, inaugurou o projeto Placas da memória paulistana, que identifica lugares pelas narrativas que constituem referências culturais da cidade. A memória presentificada nestes marcos ganha perenidade também no ambiente digital na plataforma GeoSampa, um portal digital de mapas oficial em formato aberto, que reflete a infraestrutura municipal de dados geográficos da capital e reúne a maior coletânea de dados geoespaciais sobre a cidade, incluindo o seu patrimônio cultural.

Com base na teoria sociossemiótica de Eric Landowski, objetivamos compreender a construção da memória na Avenida Paulista por meio da presença desses monumentos e placas em sua extensão e sua visibilização no ambiente digital, especialmente na camada GeoSampa e nas redes sociais dos órgãos de patrimônio cultural de São Paulo. Nesse fazer investigamos como se dão os regimes de interação na construção do sentido do espaço urbano por meio de seu patrimônio cultural nas mídias e redes digitais.

Semana Santa no Brasil e na Itália: o espaço do sagrado reconfigurado *online*

Arnaldo Rodrigues – Gilliard Zuque Fonseca – Rafael Alberto Alves dos Santos (USP)
Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)

A validade de acompanhar missas pela TV e pelo rádio foi objeto de debate entre teólogos desde o início (1965). A tradição católica considera essencial o aspecto comunitário da fé, bem como a recepção presencial dos sacramentos. Ao longo da história, missas ofertadas pelos meios de comunicação foram disponibilizadas apenas para fiéis impedidos de estarem presentes fisicamente na igreja (hospitalizados, prisioneiros etc.). A irrupção da pandemia rompe a regularidade das celebrações presenciais. O presente estudo objetiva depreender as estratégias de ocupação do espaço digital pela Igreja durante esse período. A partir de um *corpus* que reúne documentos emitidos pelo Vaticano e por duas dioceses localizadas em grandes metrópoles (Rio de Janeiro e Roma), a pesquisa pretende depreender os valores com os quais a Igreja redefiniu, durante a Semana Santa, as relações dos fiéis com os limites do espaço sagrado reconfigurado no digital. Num simulacro de interação, internauta e sacerdote experimentam novas espacialidades, novas formas de temporalidade e actorialidade *online*. Os fiéis são meros espectadores ou partícipes da missa? Quais são as estratégias de tradução dos ritos para a linguagem do vídeo? Essas estratégias tornam possível o efeito de sentido de participação efetiva nos momentos da celebração em que, quando presencialmente, eles são convocados a atuar junto (ajoelhar, levantar, estender as mãos etc.)?

Tattiche e strategie di installazione di “captive audience position” nello spazio urbano: alcune considerazioni metodologiche sul concetto di spazio negli Urban Media Studies

Simone Tosoni (Università Cattolica di Milano)

Il tentativo di affrontare la natura mutualmente costitutiva dei fenomeni comunicativi e di quelli urbani ha dato vita, negli ultimi anni, a un vivace campo di ricerca cui facciamo qui riferimento con l’etichetta di “Urban Media Studies”. Tale campo di studi, che si colloca al confine tra urban e media studies, si trova oggi ad affrontare una sfida di natura principalmente metodologica: i ricercatori sono chiamati a tornare a riflettere sull’apparato metodologico delle proprie tradizioni disciplinari, per verificarne l’adeguatezza al nuovo oggetto di studio.

Il presente intervento muove dall’analisi di alcune tattiche e strategie di installazione di “captive audience position” nello spazio urbano (situazioni in cui siamo messi nella posizione – fisica e sociale – di un’audience) per proporre alcune riflessioni sul concetto di spazio negli Urban Media Studies. In particolare, verranno sottolineati alcuni dei limiti della concezione fenomenologica di spazio (tipica della tradizione etnografica degli audience studies), e se ne proporrà una complessificazione in direzione propriamente relazionale.

Trauma della pandemia e rivisitazioni della memoria. Spazi, pratiche e tecnologie digitali al tempo del Coronavirus

Francesco Mazzucchelli, Mario Panico (Università di Bologna)
TraMe – Centro di Studi Semiotici sulle Memorie Culturali

La metafora che più spesso viene usata per caratterizzare il Coronavirus è quella bellica: il Coronavirus è diventato la guerra che le generazioni post-belliche si sono trovate ad affrontare, il grande trauma del nostro nuovo secolo. Non pare quindi inopportuna una riflessione sull'impatto traumatico che il virus ha avuto nelle nostre vite, e sul suo continuo intrecciarsi con recuperi memoriali di vario genere, dai ricordi di guerra alla riscoperta di tradizioni perdute (per non fare che un esempio banale la cucina casalinga d'altri tempi). Memoria e trauma sono i temi caratterizzanti del gruppo TraMe, che saranno qui declinati a partire da una riflessione sullo spazio.

Centrale infatti nell'intreccio sopra indicato è la dimensione spaziale, sia pubblica che privata, e la trasformazione sia degli spazi urbani che di quelli privati. Le misure attuate dai vari governi nazionali per contenere la diffusione della pandemia da Coronavirus hanno determinato una totale ridefinizione dei nostri "spazi vissuti": lo spazio pubblico, svuotato il più possibile di ogni presenza umana e di ogni attività non essenziale, ha assunto un carattere sempre più marcato di spazio sospeso, mentre gli spazi privati delle nostre abitazioni hanno acquisito un carattere sempre più pubblico, trasformandosi da retroscene in goffmaniane ribalte. Le nuove tecnologie della comunicazione, dalle *app* (attualmente in fase di definizione) per il tracciamento degli spostamenti, sino agli strumenti digitali di "visione a distanza" (compresi gli strumenti di comunicazione interpersonale per le videochiamate, ecc.), ma passando anche per le applicazioni di realtà virtuale e aumentata, hanno giocato un ruolo chiave nella ridefinizione degli spazi – pubblici e privati, aperti e chiusi – che compongono la città.

A partire dalle forme di spazialità prodotte dalla situazione emergenziale, gli interventi del gruppo TraMe proveranno a interrogarsi su vari aspetti che la nuova situazione traumatica ha prodotto nelle nostre vite:

- nuovi **sensi del luogo** prodotti dalle nuove tecnologie. Queste, più che modificare deterministicamente i modi di costruire e proiettare la propria presenza su uno spazio pubblico, contribuiscono a creare nuovi "sensi del luogo" e inediti piani di significazione, in cui ciò che è in gioco è la stessa (ri)definizione (semantica e assiologica) dello spazio pubblico, la sua ristrutturazione pragmatica, e dunque semiotica.
- fra i nuovi sensi del luogo vi è un diverso rapporto fra **presente e passato**, fra memoria dei luoghi e nuove spazialità. Da un lato il confronto fra il presente dello spazio vuoto e l'immediato passato (affollamento, inquinamento, ingorghi, ecc.), dall'altro però anche il ritorno ad un'epoca remota (età dell'oro?) dove la natura aveva il sopravvento nello spazio (gli animali selvatici che si impadroniscono degli spazi urbani, le piante che invadono le città ecc.)
- **forme di messe in scena del privato** e ridefinizione del confine pubblico/privato (ad es.: analisi delle modalità di costruzione dello spazio nelle conversazioni online)
- trasformazioni nelle possibilità di **fruizione online dei musei** (molti musei, a fronte della chiusura al pubblico, hanno studiato diverse strategie di offerta di visite virtuali e digitalizzazione delle proprie collezioni);
- **rivisitazioni memoriali di eventi del passato: celebrazioni e anniversari** (ad esempio l'Anniversario della Liberazione, e la sua celebrazione nei nuovi spazi pubblici virtuali)

- nuovi **riti religiosi** (Pasqua, via crucis), nuove forme di rimediazione **dei luoghi di culto, e** pratiche religiose, uso dello streaming e della diretta (indulgenza plenaria non vale in streaming)
- **consumi e messa in scena “digitale” dei consumi** durante la quarantena (con particolare riferimento, da una parte, ai consumi alimentari e alla rivalutazione della memoria della cucina casalinga, dall'altra alle trasformazioni del discorso gastronomico a fronte della chiusura dei ristoranti, comprese le nuove pratiche di food delivery);
- **futurologie e discorsi profetici sul futuro dello spazio pubblico** (analisi di rappresentazioni circolanti nel discorso giornalistico, mediatico, scientifico, ecc.)
- **modelli prossemici, e loro significati sociali, incorporati da app digitali** (a partire dall' *App* istituzionale “Immunì”) e **tematizzazione dell'elemento tecnologico nelle rappresentazioni** (nel discorso istituzionale, pubblicitario, giornalistico, ecc.) **dello spazio pubblico;**

The social contract is broken.

Scritture spaziali e nuovi processi di soggettivazione nel movimento Black Lives Matter

Mirco Vannoni (Università di Bologna)

Centro di Ricerca "Omar Calabrese" di Semiotica e Scienze dell'immagine (CROSS)

Otto minuti e quarantasei secondi. Questo il tempo in cui è stato compiuto l'omicidio di George Floyd, in Minnesota, lo scorso 25 maggio 2020. Un ulteriore atto di violenza "legittimata" che ha reso necessario, per il movimento Black Lives Matter (BLM), iniziare una serie di proteste che ponessero l'attenzione sull'abuso di potere di un sistema razzista e corrotto che, come Trevor Noah ha mirabilmente chiarito, evidenzia la rottura del patto sociale tra le persone di una stessa società.

A latere della portata etica e politica dell'evento, il nostro contributo si propone di riflettere sulle forme di occupazione degli spazi fisici e virtuali tramite cui BLM si costituisce come movimento e organizza il conflitto.

L'analisi si concentrerà in particolare su due aspetti fondanti della protesta strettamente legati al senso dello spazio.

Il primo concerne il modo in cui BLM si inserisce nella condizione di "lockdown" imposta dalla pandemia e sfrutta tatticamente il diverso rapporto con lo spazio che esso impone agli abitanti del Pianeta, globalmente immobilizzati in quanto corpi fisici e iper-esposti al "mondo digitale". Da un lato, le manifestazioni di piazza amplificano il senso di resistenza e dissenso espresso dal solo fatto di trovarsi e spostarsi insieme nello spazio pubblico in un momento in cui a tutti è ingiunto di "stare a casa"; dall'altro, su web e social si elaborano proteste e azioni che non si limitano alla denuncia individuale o alla firma di petizioni, ma coinvolgono riunioni e discussioni su zoom che vanno dal dibattito politico e culturale o all'organizzazione della protesta, che nel caso di "If You Cant' Be Here, Be Here", realizzata da LDNBLM, coordina azioni collettive online e in presenza.

Il secondo riguarda il processo di riscrittura dello spazio urbano che accompagna la rivolta, con riferimento in particolare alla Capitol Hill Autonomous Zone (CHAZ), zona autonoma auto-dichiarata a Seattle in seguito alle rivolte BLM. L'ideale sottrazione di un pezzo dell'estensione del territorio all'ambito di legalità dello Stato esibisce platealmente la rottura del patto sociale e mostra al contempo la fitta rete di conflitti stratificati nello spazio urbano. Più in generale, richieste come l'abolizione del dipartimento di polizia e dei tribunali di Seattle, l'attivazione di indagini federali sulla brutalità della polizia e il riconoscimento di processi di de-gentrificazione condividono una lettura dello spazio in termini di rapporti di forza e impongono di riconoscere le forme di controllo e violenza che esso esprime.

Evoluzione della spazialità virtuale della rete

Ugo Volli (Università di Torino)

Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione (CIRCe)

Che progressivamente le tecnologie digitali di geolocalizzazione, visualizzazione, simulazione abbiano modificato la nostra percezione dello spazio sia urbano che naturale è un fatto noto e discusso da tempo. Queste tecnologie sono state però prevalentemente pensate come un modo di rendere più ricco e accessibile lo spazio reale, aggiungendogli informazioni e contesti “virtuali” (mappe, realtà aumentata) e permettendo di indirizzare messaggi di vario tipo (economico e pubblicitario, culturale, di utilità pubblica) a seconda della posizione dell’utente nel mondo reale. Il senso è stato quello di rafforzare il senso del luogo, legando la comunicazione allo spazio con una sorta di continuo embrayage. Ma di recente, con la pratica del lavoro e in particolare delle riunioni e della didattica a distanza, è emersa con forza un vettore culturale opposto, che era già presente del resto nell’uso dei predecessori delle ultime tecnologie: radio, televisione, internet, cellulari. Si è praticata cioè l’indipendenza dalla collocazione spaziale. Ogni casa poteva diventare un ufficio o un’aula o una postazione di lavoro, dovunque fosse collocata, purché connessa. In questa tendenza si tende a staccare lo spazio reale da quello operativo dell’utente, a praticare cioè un débrayage. Lo spazio rappresentato in questi casi vuole e deve essere diverso da quello reale o almeno indifferente a esso. È uno spazio enunciato, che si controlla attraverso l’inquadratura e altre tecniche. Questa tendenza va probabilmente al di là della contingenza dell’epidemia e rischia di avere effetti importanti sull’evoluzione dello spazio urbano, perché la centralità dell’incontro è ora costruita comunicativamente (telematicamente) e non più di necessità sul piano materiale. La decadenza del senso del luogo fa sì che esso sia costruito narrativamente e dunque risponda in maniera dinamica e complessa alla tradizionale classificazione semiotica degli spazi. Nell’intervento darò alcuni principi di classificazione ed esempi di analisi.