



4 (2021)
2

Interstizi e novità: oltre il Mainstream
Esplorazioni di geografia sociale

Edited by

Isabelle Dumont, Giuseppe Gambazza and Emanuela Gamberoni

EDITORIAL

- Interstizi e novità: oltre il Mainstream. Esplorazioni di geografia sociale 11
Isabelle Dumont - Giuseppe Gambazza - Emanuela Gamberoni

SPECIAL ISSUE

- Il quotidiano alla prova della geografia sociale: riflessioni liminari 15
Isabelle Dumont
- Geografia sociale e partecipazione. L'esperienza di #esserefiera 29
Marco Picone
- RiMaflow autogestita: un esercizio di geografia sociale. Descrizione di un percorso mentale e fisico e della realizzazione di un ripensamento spaziale 41
Fabrizio Eva
- Per una didattica della geografia sociale: sopralluoghi ed esplorazioni urbane 55
Giulia de Spuches
- Percorsi di ricerca nella città 'cosmopolita': strumenti e metodi di indagine 65
Gianluca Gaia

Posizionamenti transfemministi. Saperi situati e pratiche spaziali nel movimento <i>Non Una di Meno</i> <i>Francesca Sabatini - Gabriella Palermo</i>	79
Reagire alla pandemia: l'arte e la ricerca che (r)esistono <i>Giulia Oddi</i>	91
Indagare le recenti migrazioni trans-mediterranee. Metodi e fonti di ricerca a partire dal contesto dell'accoglienza in Sardegna <i>Cinzia Atzeni</i>	103
Geografia sociale dell'integrazione. Le voci dei migranti forzati nella Città metropolitana di Milano <i>Giuseppe Gambazza</i>	117
Oltre la frontiera: rappresentazioni e immaginari geografici di volontariato a Lampedusa <i>Giovanna Di Matteo</i>	131
Periferie plurali: il caso di Scampia (Napoli) oltre gli stigmi <i>Fabio Amato</i>	143
Veronetta: prove di geografia sociale <i>Emanuela Gamberoni</i>	155
Mainstream digitale e altre immagini urbane. Una ricerca empirica nel sito UNESCO di Palermo <i>Emanuela Caravello</i>	167
Orti urbani in Italia oggi: una molteplicità tipologica per supplire a carenze strutturali <i>Donata Castagnoli</i>	181
Tracce di geografia sociale: l'anomalia italiana <i>Claudio Cerreti</i>	193
OTHER EXPLORATIONS	
Una regia sociale: l'impegno di Ken Loach <i>Emanuela Gamberoni</i>	209
Claude Raffestin e la geografia del potere <i>Ginevra Pierucci</i>	213
<i>Maus</i> : la geografia sociale nel mondo dei fumetti <i>Marco Picone</i>	217
Dopo quasi mezzo secolo, riflessioni sulla regione "spazio vissuto" <i>Isabelle Dumont</i>	221

<i>Publica utilitas</i> e pratiche speculative. Il paesaggio di Salvatore Settis tra Costituzione e cemento <i>Valentina Capocefalo</i>	225
La visione anticipatrice del 'kilometro zero' in Pètr A. Kropotkin <i>Fabrizio Eva</i>	229
Rigenerazione urbana nel segno delle diversità: la proposta di Jane Jacobs <i>Giuseppe Gambazza</i>	233
Le due Algeri di Pontecorvo: spazi sociali nella lotta all'indipendenza <i>Giulia de Spuches</i>	237
Geografie della modernità: impressioni di <i>Koyaanisqatsi</i> <i>Gianluca Gaias</i>	241
Immersioni urbane: la città di tutt* per Henri Lefebvre <i>Giulia Oddi</i>	245
<i>Rocco e i suoi fratelli</i> . Sullo sfondo l'Italia in trasformazione <i>Fabrizio Eva</i>	249
La geografia sociale dove non c'è (cioè, intendiamoci: dove non si sognerebbe di essere). Ovvero: oggi un vero conservatore è di destra o di sinistra? Note sulla <i>Gran Torino</i> di Clint Eastwood <i>Claudio Cerreti</i>	253
L'anima nera del capitalismo americano in una città. Riflessioni su <i>Il maiale e il grattacielo</i> <i>Fabio Amato</i>	257
Il diritto alla città ribelle di David Harvey <i>Daniele Pasqualetti</i>	261
“Vous n'éviterez pas la colère et les cris”: sguardi di Ladj Ly sui conflitti urbani e sociali di una <i>banlieue</i> parigina <i>Mattia Gregorio - Giovanna Di Matteo</i>	265
Le percezioni spaziali dell'abitare: la città sradicata <i>Fabrizio Eva</i>	269
L'immaginazione sociospaziale di una città in crisi: la Baltimora di <i>The Wire</i> <i>Fabio Amato</i>	273

Mainstream digitale e altre immagini urbane

Una ricerca empirica nel sito UNESCO di Palermo

Emanuela Caravello

Università degli Studi di Palermo

DOI: <https://dx.doi.org/10.7358/gn-2021-002-cara>

ABSTRACT

The research deepens the role of new technologies in the construction of geographical imaginaries investigating the dimension of the offer related to the cultural heritage of the city of Palermo. The study was conducted using qualitative methods and provided for the application of two research techniques: participant observation and semi-structured interviews. By interpreting the results produced, the contribution aims to highlight the predominance of an urban image, linked to the UNESCO inclusion of the site in the World Heritage List, which is conveyed through new technologies. Developing a reflection on the alternative capacity of new media to dislocate and challenge shared images, the study will also examine the role of technologies in the production of imaginative counter-geographies.

Keywords: smart solutions; cultural heritage; urban policies; imaginative geographies; UNESCO.

Parole chiave: soluzioni smart; patrimonio culturale; politiche urbane; geografie immaginarie; UNESCO.

1. INTRODUZIONE. LA GEOGRAFIA SOCIALE E LE NUOVE TECNOLOGIE

La diffusione delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione ha determinato un cambiamento nella concettualizzazione della

dimensione spaziale, trasformando anche il rapporto tra la geografia sociale e i propri oggetti di studio. Nello spazio fisico aumentato per mezzo delle innovazioni tecnologiche, la disciplina esercita la sua vocazione all'azione partecipando a nuovi processi, in costante evoluzione, sui quali è indispensabile riflettere con strumenti critici (Deuze 2006; Dumont e Tabusi 2012; Rainie and Wellman 2012; Castells 2014; Auci e Mundula 2019). In epoca tardo-moderna la globalizzazione dell'informazione ha contribuito, infatti, a scardinare la presunta relazione stabile tra luoghi e identità, generando interstizi inediti e mediando nuove geografie immaginarie (Said 2000; Massey *et al.* 2001). Le rappresentazioni degli spazi urbani veicolate dalle nuove tecnologie, in particolare, corrispondono agli obiettivi specifici dei loro autori e ne articolano le griglie di potere in un contesto guidato da nuove regole (Minca 1996; Betti 2011; Urry and Larsen 2011). La ricerca dell'immagine di città globale orienta i processi di governance nella direzione dell'innovazione tecnologica, che è considerata imprescindibile per il conseguimento di un risveglio economico e sociale (Memoli 2005; Papotti 2019). Specifiche caratteristiche, quali la connettività e l'intelligenza (Gretzel *et al.* 2015), fondano il concetto di *Smart City*, identità ideale e idealizzata delle città contemporanee. Nonostante le molteplici definizioni offerte dalla letteratura abbiano reso eccessivamente fluida questa nozione, il suo *focus* è concordemente riconosciuto nella capacità delle città di mettere in campo infrastrutture e competenze tecnologiche in grado di fungere da volano per uno sviluppo sostenibile (Caragliu *et al.* 2011; Graziano 2014). Per mezzo delle nuove tecnologie le città intelligenti affermano e consolidano la propria immagine, unitamente alla propria reputazione turistica, per proiettarsi in modo competitivo nello spazio delle relazioni globali. Seguendo le logiche del marketing territoriale, il mainstream digitale propone un'immagine di successo che consegna una nuova centralità alla cultura come motore della crescita urbana (Garau 2014; Albanese 2016, 2017). Le città tecnologicamente competitive si propongono come condensazioni di simboli, rappresentati come autentici e universali, e si autopromuovono per mezzo di grandi eventi e iniziative di forte richiamo (Rossi and Vanolo 2010; de Spuches 2011). In questa direzione un ruolo centrale è svolto dalle istituzioni comunitarie e in prima linea dall'UNESCO nell'attivazione di processi di valorizzazione del patrimonio culturale su scala globale, che hanno l'obiettivo manifesto di migliorare la tutela e la fruizione delle risorse culturali locali, rendendole accessibili ed efficienti anche per la comunità estesa, e il fine ultimo di rafforzare l'attrattività dei luoghi come scrigni di cultura da scoprire ed esplorare. Per mezzo delle convenzioni interna-

zionali, che orientano le iniziative e indirizzano le azioni territoriali degli stati membri, l'UNESCO mira non solo a salvaguardare il patrimonio culturale, tangibile e intangibile, ma anche a diffondere la conoscenza dell'importanza e della fragilità dei siti del patrimonio mondiale, per favorire un turismo sostenibile e la trasmissione alle generazioni future. A questi fini, le nuove tecnologie si offrono come mezzi efficaci in particolare per valorizzare i patrimoni e metterli in forma per il consumo da parte dei fruitori occasionali delle città, i visitatori, che scelgono le proprie destinazioni e ne fanno esperienza in modo sempre più intimamente legato a strumenti digitali e dispositivi mobili (Schieder *et al.* 2013). Se, da una parte, i nuovi media veicolano e sublimano le rappresentazioni dominanti proposte dalle élites urbane per i fruitori locali e soprattutto per i visitatori, dall'altra possono essere analogamente utilizzati per produrre altre immagini, dissonanti e spesso distanti dalle declinazioni delle città come nodi globali. Queste contro-geografie immaginarie costruite per mezzo delle nuove tecnologie possono dislocare, contestare e persino sovvertire le immagini dominanti (Gregory *et al.* 2009). Posizionandosi oltre il discorso condiviso, garantiscono voce e visione ai soggetti esclusi dal mainstream e visibilità a luoghi cancellati o dimenticati nel rigoroso processo di selezione della memoria che definisce cosa valorizzare e cosa escludere. In quanto strumenti, le nuove tecnologie si offrono a usi molteplici e diversificati, che si palesano nella dimensione virtuale ma hanno effetti reali nello spazio fisico. Sull'azione concretamente performativa degli strumenti digitali e sul loro ruolo nella produzione di immagini e visioni di città, la geografia sociale è chiamata oggi a riflettere per agire, convocata a perlustrare e praticare i nuovi media e le loro possibili applicazioni, svelandone le griglie di potere e i meccanismi sottesi, mostrandone opportunità e rischi.

Al dibattito sulle questioni esposte il presente lavoro si propone di contribuire proponendo una riflessione sugli effetti spaziali delle nuove tecnologie e presentando un'indagine qualitativa condotta nella città di Palermo con l'obiettivo di approfondire il ruolo del digitale nella costruzione degli immaginari geografici. Lo studio indagherà la dimensione dell'offerta relativa al patrimonio culturale che compone il sito seriale UNESCO "Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale" e proporrà un'interpretazione dei risultati della ricerca presentandone il contesto e illustrandone la metodologia.

2. GLI EFFETTI SPAZIALI DELLE NUOVE TECNOLOGIE: OPPORTUNITÀ E RISCHI

La concezione relazionale e multidimensionale dello spazio è un assunto epistemologico della geografia sociale (Loda 2008). I processi che convocano e coinvolgono la disciplina nello spazio-tempo compresso e complesso della tarda modernità assumono nuovi significati a partire dall'introduzione del web e sono soggetti a continue trasformazioni. Per comprendere le dinamiche sociali contemporanee e le valenze simboliche che si esplicano attraverso lo spazio è dunque necessario studiare gli effetti che su di esso hanno le nuove tecnologie e le relazioni tra i molteplici attori coinvolti nei processi di creazione e consumo di contenuti digitali. Indagare il punto di vista di chi produce l'offerta dei luoghi consente, inoltre, di comprendere le ragioni di chi possiede il potere dell'immaginazione (Daniels 2011). Le loro specifiche rappresentazioni sono generate a partire da precisi obiettivi, sguardi e posizionamenti e determinano, in modo unilineare oppure contestato, l'uso e il futuro dei luoghi. Gli effetti di queste interpretazioni devono necessariamente essere osservati in relazione a contesti spaziali e temporali definiti, ma una generale riflessione sulle potenzialità delle nuove tecnologie può essere condotta con finalità non soltanto euristiche ma anche concretamente operative. Un utile indirizzo può derivare per cittadini, decisori politici, attori della governance, creatori di contenuti, da una conoscenza scientifica e critica delle possibilità e dei limiti delle nuove tecnologie.

Gli strumenti digitali si offrono, innanzitutto, come mezzi per ricostruire, simbolicamente e materialmente, il territorio e le relazioni che lo sostengono. Contribuiscono alla produzione di una narrazione selettiva dei luoghi che trasforma concretamente gli spazi (Cosgrove 1990; Albanese 2016). L'individuazione dei siti da includere nel racconto digitale corrisponde ad una definizione di confini nella dimensione fisica, che illuminano alcuni spazi e ne oscurano altri. L'interazione tra il reale e il virtuale è talmente intensa da rendere complessa una netta distinzione tra le due dimensioni, che possono essere comprese nel concetto di *cyberspazio*, che descrive in modo efficace una realtà aumentata per mezzo delle nuove tecnologie (Dumont and Tabusi 2012). Nel cyberspazio, le relazioni tra società e tecnologie sono diventate progressivamente sempre più intense. Se con il web 1.0 i consumatori potevano soltanto fruire dell'informazione subendola passivamente, il web di seconda generazione ha offerto agli utenti la possibilità di comunicare e creare contenuti, presentandosi come un potenziale vettore di democratizzazione dell'infor-

mazione e della conoscenza (Cambra 2008; Gere 2010). Gli effetti reali di questa rivoluzione digitale sono stati ampiamente dibattuti e la portata delle effettive dinamiche di partecipazione e co-creazione è stata ridimensionata. Ulteriori evoluzioni del web sono state evidenziate dalla letteratura, che ha mostrato la transizione al web 3.0, o web semantico, e al web 4.0, che consentirebbe l'interazione tra avatar (*alter ego* digitali degli utenti) negli spazi virtuali e tridimensionali della rete (Calvo *et al.* 2003; Bonacini 2013). Tuttavia, la rivoluzione digitale che ha trasformato la prima forma di web nella seconda, rendendo utenti i consumatori, assume ancora un ruolo centrale nei discorsi promossi dagli attori dell'offerta. Gli strumenti e le applicazioni tecnologiche prodotte per la fruizione delle città e dei siti patrimoniali sono presentati come efficaci nella misura in cui favoriscono la co-produzione di contenuti, ovvero la partecipazione attiva delle comunità locali nella costruzione della narrazione digitale per una restituzione autentica dei territori. Software e strumenti digitali di ultima generazione sono progettati, immaginati e rappresentati come capaci di supportare la collaborazione degli utenti e la loro interazione. Il *crowdsourcing*, la creazione di contenuti da parte degli utenti, si basa sulla condivisione di conoscenze geolocalizzate grazie all'introduzione del *tagging* geo-sociale (Hudson-Smith *et al.* 2009). Il coinvolgimento delle comunità nella produzione di informazioni spaziali è celebrato come un avanzamento di grande rilievo, in quanto garantirebbe una mappatura più completa e imparziale dei territori. La possibilità di creare relazioni appropriate tra luoghi e conoscenze è affidata ai numerosi software sviluppati per la creazione di mappe personalizzate mediante il *crowdsourcing* geografico e a progetti open source basati su Google Maps, ma è anche riconosciuta alle numerose applicazioni che consentono di costruire un *digital territory* (van Kranenburg 2008) e raccontarlo. Con gli stessi obiettivi sono sviluppati i geoblog, che consentono di rintracciare informazioni sulle città e possono altresì restituire le percezioni e le emozioni di chi le percorre. Agganciando storie e ricordi ai luoghi, questi format producono una nuova forma di interazione tra territori e tecnologie e uno *storytelling* mediato da mappe digitali che possono includere, insieme alla storia ufficiale e condivisa, anche le microstorie di abitanti e fruitori temporanei delle città. La geografia informazionale che ne deriva, creata volontariamente dagli utenti, è stata definita *Geography 2.0* o *Neogeography*, per enfatizzare la portata innovativa di un insieme diversificato di pratiche liberamente e facilmente accessibili, che consentono sia ai professionisti che ai fruitori di attingere alle reciproche conoscenze e competenze geografiche (Hudson-Smith *et al.* 2009). Il tagging di

elementi geografici, che guida anche il funzionamento di *social networks* come Facebook e Foursquare, permette l'individuazione nello spazio fisico di altri utenti, di attività commerciali, di luoghi culturali e aree pubbliche (Bonacini 2013). Forme apparentemente alternative di socialità si intersecano in questi spazi, che sono innanzitutto reali. La centralità dell'utente nella creazione di contenuti è percepita come sostanziale per un'offerta dei luoghi che approssimi in modo più ravvicinato possibile il virtuale al fisico. Le più recenti tecnologie mobili sono ritenute in grado di garantire il raggiungimento di questo obiettivo e di produrre effetti positivi sui territori. La maggior parte degli studi scientifici enfatizza queste e altre molteplici opportunità delle nuove tecnologie, come migliorare l'accessibilità dei luoghi (Puyuelo Cazorla *et al.* 2013), consentire agli utenti di risolvere problemi (Marine-Roig and Clavé 2016), condividere esperienze e archiviare le memorie in modo più efficace (Wang *et al.* 2012). Nuovi strumenti e format digitali consentirebbero anche a turisti e visitatori di potenziare la loro esperienza di una destinazione e al tempo stesso permetterebbero ai fornitori di servizi turistici di ottenere vantaggi competitivi. Questa consapevolezza ha sollecitato la diffusione capillare e repentina delle nuove tecnologie nel settore turistico e recentemente la definizione di Smart Tourism Technologies (STT) è stata introdotta per indicare la molteplicità di piattaforme, app, strumenti e format digitali per la fruizione turistica (Huang *et al.* 2017). Più raramente la letteratura ha discusso gli aspetti critici e gli effetti negativi delle nuove tecnologie. Il tema della privacy e dei rischi connessi all'utilizzo di strumenti digitali è stato approfondito come rilevante soprattutto per il management turistico (Gretzel *et al.* 2015). Altri studi si sono concentrati sui divari sociali relativi alle diverse disponibilità di infrastrutture e conoscenze tecnologiche, che si esplicano come fratture fondamentalmente geografiche (Cerreti *et al.* 2012). Questo orientamento assume la generalizzazione delle nuove tecnologie come 'massificazione' piuttosto che come reale 'democratizzazione' delle risorse e degli strumenti. I disequilibri sono declinati su due dimensioni: il *digital divide*, ovvero una fornitura diseguale di risorse e infrastrutture, e il *knowledge divide*, ovvero il gap cognitivo e la scarsa alfabetizzazione digitale (definita anche con i termini 'digibetismo' o 'analfabetismo digitale') che impediscono un uso consapevole della rete e una piena coscienza delle potenzialità delle soluzioni smart (Carpenter 2003; Hérin 2012). Le implicazioni in termini di democrazia delle nuove tecnologie sono tra le questioni più urgenti che la geografia sociale deve affrontare per analizzare e comprendere i rapporti tra società e spazi mediati dal digitale e rilevare le dimensioni spaziali delle disuguaglianze

sociali e dei rapporti di potere che le determinano. Considerare gli effetti positivi e negativi delle soluzioni tecnologiche consente, inoltre, alla disciplina di assumere un ruolo fattivo nella divulgazione di conoscenza per la formazione di cittadini critici e responsabili. La consapevolezza da sollecitare riguarda anche il ruolo che i territori assumono nell'ambito di queste dinamiche. Lungi dall'essere soggetti passivi agli eventi, essi agiscono attivamente attraverso i loro attori e le relazioni tra questi e altri soggetti e con altri luoghi. Addentrarsi negli spazi di territori specifici è dunque azione euristica imprescindibile per esplorare relazioni, effetti e funzioni delle nuove tecnologie nei loro contesti.

3. IL SITO UNESCO “PALERMO ARABO-NORMANNA E LE CATTEDRALI DI CEFALÙ E MONREALE”: ANALISI DEL CONTESTO E METODOLOGIA DELLA RICERCA

Il sito “Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale” è stato iscritto nella World Heritage List UNESCO nel 2015. Come riporta il *Dossier* elaborato per la candidatura, i nove monumenti che lo compongono sono le opere più rilevanti e rappresentative del sincretismo socioculturale che, durante la dominazione normanna, ha dato vita a un patrimonio storico, artistico e architettonico di eccezionale valore universale (Angelini 2018a). Le istituzioni proponenti, successivamente riunite in un Comitato di pilotaggio, hanno attinto alla storia per assegnare valore a una specifica memoria. La narrativa che essi hanno scelto di rivitalizzare si riferisce a un periodo di coesistenza pacifica di diverse culture, quelle islamica, bizantina e latina, che hanno dato vita a una società multi-etnica, multi-religiosa e plurilinguistica. Le strategie territoriali messe in atto alla scala locale sono costruite a partire da questi assunti e in modo significativo le parole più ricorrenti nei discorsi politici e nei documenti UNESCO sono: sincretismo, multiculturalismo, interazione, fusione, sintesi, koinè mediterranea, coesistenza. L'insieme di queste voci sostanzia le linee guida per la gestione del sito e partecipa alla costruzione di una precisa geografia immaginaria, influenzando sia la percezione locale che lo sguardo turistico. La città è descritta come “mosaico di diversità”, naturalmente incline all'accoglienza per la sua collocazione al centro del Mediterraneo (Angelini 2018, 9). L'immagine urbana, radicata nell'ordine naturale della geografia fisica del luogo, è costruita attraverso una selezione della memoria da valorizzare e dei monumenti da

includere secondo precisi criteri di autenticità e integrità e per mezzo di una definizione dei perimetri che distinguono dallo spazio escluso le aree elette a dignità patrimoniale. Le *buffer zones* che circondano le componenti del sito, forniscono, infatti, due livelli di protezione e garantiscono, per mezzo di vincoli urbanistici e specifici interventi, la difesa dell'eccezionale valore universale. Pertanto, la costruzione del sito UNESCO ha previsto l'attuazione di due processi che caratterizzano la fondazione di ogni città: l'individuazione delle origini in un passato storico-mitico e la delimitazione dello spazio. L'immagine di Palermo è stata radicata nell'epoca arabo-normanna e nella sua cultura sincretica e definita spazialmente per mezzo di confini, opportunamente cartografati, che distinguono il centro come spazio normato. L'istituzione di nuove fondamenta può anche generare conflittualità. Pretese rivali nel definire il significato dello stesso luogo sono state avanzate a Palermo, dove interessanti azioni territoriali sono state promosse con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio materiale e immateriale escluso nel processo di candidatura del sito seriale (Caravello 2021). Sia l'immagine condivisa che le figurazioni alternative della città sono oggi veicolate per mezzo delle nuove tecnologie. I social networks hanno permesso in particolare alle comunità locali di condividere rappresentazioni dello spazio discordanti rispetto alla visione dominante, di mettere in risalto punti di vista differenti e rivendicare i diritti di controllare l'uso e il futuro dei luoghi. Alcune applicazioni mobili rispondono alla crescente domanda di fruizione alternativa della città. L'applicazione "Le Mille e una Palermo", ad esempio, offre la possibilità di esplorare i luoghi urbani per mezzo di mappe sensoriali, con percorsi legati al suono, alla vista, al gusto, al tatto etc. Interventi specifici per la valorizzazione delle componenti del sito UNESCO mediante software sono stati previsti in fase di elaborazione del Piano di Gestione del sito (Angelini 2018b). Tra le azioni programmate dal Piano per la comunicazione e promozione è annoverato ad esempio lo sviluppo di un'app per dispositivi mobili fruibile attraverso la realtà aumentata (AR) e con funzioni di geolocalizzazione e personalizzazione dei percorsi. Il Comitato di pilotaggio del sito ha patrocinato e partecipato a numerose iniziative per il consolidamento dell'immagine urbana mediante le nuove tecnologie. A titolo esemplificativo è utile citare l'applicazione "MetropolitanPass", sviluppata dall'azienda Informamuse, che offre percorsi tematici e contenuti fruibili anche in realtà aumentata, il software "UNESCO Palermo", realizzato dagli studenti di un liceo classico cittadino, e i molteplici format proposti nell'ambito del progetto IHeritage (finanziato da un Programma di cooperazione transfrontaliera dell'Unione Europea) in corso

di realizzazione, che prevede lo sviluppo di soluzioni ICT per la fruizione del patrimonio UNESCO di Palermo e di altri nove siti coinvolti.

Con l'obiettivo di indagare gli effetti delle nuove tecnologie nel territorio di riferimento ed esplorare, in particolare, il ruolo degli strumenti digitali nella costruzione delle geografie immaginarie offerte ai fruitori della città, la ricerca che qui si presenta è stata condotta con metodi qualitativi, secondo uno schema circolare fondato su una rimodulazione ripetuta dell'oggetto, che è emerso come risultato del processo di ricerca (Loda 2008). L'indagine diretta ha previsto l'applicazione delle seguenti tecniche: (1) rassegna e interpretazione di documenti, con particolare riferimento alla documentazione prodotta ai fini della candidatura e della gestione del sito UNESCO, ai contenuti descrittivi e visuali forniti dalle principali piattaforme turistiche e dai siti web e social di tour operator locali, associazioni e gruppi informali, e a quelli offerti dalle applicazioni mobili per la fruizione del patrimonio culturale; (2) interviste faccia a faccia semi-strutturate, basate sul dialogo flessibile e progettate per stimolare risposte libere a partire da una griglia preconstituita; le interviste sono state indirizzate a operatori turistici, rappresentanti di associazioni e cooperative turistiche locali ed esperti direttamente coinvolti nel processo di candidatura UNESCO; (3) osservazione partecipante, che ha previsto l'osservazione diretta delle dinamiche connesse alla fruizione della città per mezzo di itinerari di visita offerti da associazioni e cooperative turistiche locali e la partecipazione a eventi organizzati dal Comitato di pilotaggio del sito UNESCO (*Fig. 1*).



Figura 1. – Evento di premiazione del contest “Immaginario arabo-normanno. Un patrimonio di storia e cultura” bandito dalla Fondazione Patrimonio UNESCO Sicilia (Fonte: foto dell'autrice 2019).

4. RISULTATI E CONCLUSIONI

L'analisi effettuata ha evidenziato il ruolo centrale svolto dalle nuove tecnologie per la costruzione delle geografie immaginarie della città di Palermo. Strumenti e format digitali rappresentano un veicolo privilegiato per la divulgazione e il consolidamento dell'immagine urbana promossa dagli attori dell'offerta, che è definita per mezzo di una selezione della memoria e degli spazi da valorizzare. Il mainstream digitale è sostanziato dal riconoscimento UNESCO del patrimonio culturale scelto per configurare un senso del luogo che è radicato nella cultura sincretica delle origini arabo-normanne. Da una parte l'offerta della città è orientata al soddisfacimento di una domanda turistica fortemente condizionata da questa storia costruita a partire dai luoghi. Dall'altra, la ricerca ha evidenziato la compresenza di una domanda crescente di fruizione della città che valorizza il patrimonio invisibile e le memorie celate. Per mezzo degli strumenti digitali sono proposte, difatti, altre immagini urbane che rintracciano nel territorio i luoghi a partire dalle storie. Narrazioni alternative della città, indirizzate soprattutto alla fruizione locale, coinvolgono le emozioni personali in itinerari sensoriali ed esplorazioni di temi inediti e spazi invisibili resi virtualmente accessibili. Gli effetti concretamente performativi delle nuove tecnologie si manifestano chiaramente nelle trasformazioni delle modalità di fruizione degli spazi urbani e nelle percezioni delle immagini offerte, che la ricerca ha esplorato osservando e dialogando con gli attori di un processo in divenire.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Albanese, V. 2016. "Analisi del digital storytelling e delle sue implicazioni territoriali". In *Visualizzare il paesaggio. Nuove forme di narrazione e rappresentazione dello spazio geografico*, a cura di M. Giannini e V. Greco, 83-96. Bologna: BraDypUS.
- Albanese, V. 2017. *Il territorio mediato. Sentiment Analysis Methodology e sua applicazione al Salento*. Bologna: Bononia University Press.
- Angelini, A., a cura di. 2018a. *Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale. Dossier di Candidatura*. Palermo: Fondazione Patrimonio UNESCO Sicilia.
- Angelini, A., a cura di. 2018b. *Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale. Piano di Gestione*. Palermo: Fondazione Patrimonio UNESCO Sicilia.

- Auci, S., e L. Mundula. 2019. "La misura delle smart cities e gli obiettivi della strategia EU 2020. Una riflessione critica". *Geotema* 59: 57-69.
- Betti, S. 2011. "La rappresentazione dello spazio attraverso le immagini". In *Il futuro della geografia: ambiente, culture economia*, vol. II, a cura di A. Di Blasi, 47-53. Bologna: Pàtron.
- Bonacini, E. 2013. *La valorizzazione digitale del patrimonio culturale in Europa e in Italia: forme di fruizione e di valorizzazione museale attraverso le nuove tecnologie e i social media. Una proposta di turismo wireless per Catania*. Catania: Università degli Studi di Catania.
- Calvo, M., F. Ciotti, G. Roncaglia, e M.A. Zela 2003. *Internet 2004. Manuale per l'uso della rete*. Bari: Laterza.
- Cambra, T. 2008. "El web 2.0 com a distòpia en la recent internet". *Digithum* 10: 1-6.
- Caragliu, A., C. Del Bo, and P. Nijkamp. 2011. "Smart Cities in Europe". *Journal of Urban Technology* 18 (2): 65-82.
- Caravello, E. 2021. "Gli agrumi nell'immaginario arabo-normanno. Le radici di Palermo tra figurazioni e contestazioni". In *Dendrolatrie. Miti e pratiche dell'immaginario arboreo*. Testi e atti, nr. 15, a cura di D.R. Scandariato, C.A. Tassinari, e G. Zisa, 77-87. Palermo: Edizioni Museo Pasqualino.
- Carpenter, N. 2003. "Access and Participation in the Discourse of the Digital Divide: The European Perspective at/on the WSIS". In *The European Information Society: A Reality Check*, edited by J. Servaes, 99-120. Bristol: Intellect Books.
- Castells, M. 2014. "The Impact of the Internet on Society: A Global Perspective". In *Change: 19 Key Essays on How Internet Is Changing Our Lives*, edited by M. Castells, D. Gelernter, J. Ignacio Vázquez, and E. Morozov, 127-148. Nashville: Turner.
- Cerreti, C., I. Dumont, e M. Tabusi. 2012. *Geografia sociale e democrazia. La sfida della comunicazione*. Roma: Aracne.
- Cosgrove, D. 1990. *Realtà sociali e paesaggio simbolico*. Milano: Unicopli.
- Daniels, S. 2011. "Geographical Imagination". *Transactions of the Institute of British Geographers* 36 (2): 182-187.
- de Spuches, G., a cura di. 2011. *La città cosmopolita. Altre narrazioni*. Palermo: Palumbo.
- Deuze, M. 2006. "Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture". *The Information Society* 22 (2): 63-75.
- Dumont, I., e M. Tabusi 2012. "Vers une géographie sociale 'augmentée'? Réflexions liminaires". In *Geografia sociale e democrazia. La sfida della comunicazione*, a cura di C. Cerreti, I. Dumont, e M. Tabusi, 9-23. Roma: Aracne.
- Garau, C. 2014. "From Territory to Smartphone: Smart Fruition of Cultural Heritage for Dynamic Tourism Development". *Planning Practice and Research* 29 (3): 238-255.

- Gere, C. 2010. "Some Thoughts on Digital Culture". *Digitum* 12: 3-6.
- Graziano, T. 2014. "Boosting Innovation and Development: The Italian Smart Tourism, a Critical Perspective". *European Journal of Geography* 5 (4): 6-18.
- Gregory, D., R. Johnston, G. Pratt, M. Watts, and S. Whatmore, eds. 2009. *The Dictionary of Human Geography*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Gretzel, U., M. Sigala, Z. Xiang, and C. Koo 2015. "Smart Tourism: Foundations and Developments". *Electronic Markets* 25 (3): 179-188.
- Hérin, R. 2012. "Nouvelles technologies de l'information et de la communication. Contribution à une perspective de géographie sociale". In *Geografia sociale e democrazia. La sfida della comunicazione*, a cura di C. Cerreti, I. Dumont, e M. Tabusi, 25-42. Roma: Aracne.
- Huang, C.D., J. Goo, K. Nam, and C.W. Yoo 2017. "Smart Tourism Technologies in Travel Planning: The Role of Exploration and Exploitation". *Information & Management* 54 (6): 757-770.
- Hudson-Smith, A., M. Batty, A. Crooks, and R. Milton. 2009. "Mapping for the Masses: Accessing Web 2.0 through Crowdsourcing". *Social Science Computer Review* 27 (4): 524-538.
- Loda, M. 2008. *Geografia Sociale. Storia, teoria e metodi di ricerca*. Roma: Carocci.
- Marine-Roig, E., and S.A. Clavé. 2016. "A Detailed Method for Destination Image Analysis Using User-generated Content". *Information Technology & Tourism* 15 (4): 341-364.
- Massey, D., P. Jess, e E. Dell'Agnese, a cura di. 2001. *Luoghi, culture e globalizzazione*. Torino: Utet.
- Memoli, M. 2005. *La città immaginata. Spazi sociali, luoghi, rappresentazioni a Salvador de Babia*. Milano: FrancoAngeli.
- Minca, C. 1996. *Spazi effimeri. Geografia e turismo tra moderno e postmoderno*. Padova: Cedam.
- Papotti, D. 2019. "Immaginari geografici e marketing turistico. Dal 'brand territoriale' ai 'paesaggi griffati'". *Ri-Vista. Research for Landscape Architecture* 17 (2): 146-157.
- Puyuelo Cazorla, M., J.L. Higón Calvet, L. Merino Sanjuan, and M. Contero. 2013. "Experiencing Augmented Reality as an Accessibility Resource in the UNESCO Heritage Site Called 'La Lonja', Valencia". *Procedia Computer Science* 25: 171-178.
- Rainie, L., and B. Wellman. 2012. *Networked: The New Social Operating System*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Rossi, U., e A. Vanolo. 2010. *Geografia politica urbana*. Roma - Bari: Laterza.
- Said, E.W. 2000. "Invention, Memory, and Place". *Critical Inquiry* 26 (2): 175-192.
- Schieder, T.K., A. Adukaite, and L. Cantoni. 2013. "Mobile Apps Devoted to UNESCO World Heritage Sites: A Map". In *Information and Communication Technologies in Tourism 2014*, edited by Z. Xiang and V. Tech, 17-29. Cham: Springer.

- Urry, J., and J. Larsen. 2011. *The Tourist Gaze 3.0*. London: Sage.
- van Kranenburg, R. 2008. "New Realities, New Policies?". In *Digital Culture: The Changing Dynamics*. Culturelink Joint Publications Series, nr. 12, edited by A. Uzelac and B. Cvjetičanina, 25-41. Zagreb: Institute for International Relations.
- Wang, D., S. Park, and D.R. Fesenmaier. 2012. "The Role of Smartphones in Mediating the Touristic Experience". *Journal of Travel Research* 51 (4): 371-387.